

ART TECH MEDIA
www.artechmedia.net

Creación y Dirección / Project Created and Directed by:
[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

Organiza / Organize:
[Asociación Cultural Art Tech](#)

Coproducción / Coproduced:
[Presidencia del Gobierno de Canarias \[Tenerife\]](#)
Dulce Xerach [Viceconsejera de Cultura]
[Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa. MACUF \[A Coruña\]](#)
Carmen Rivera [Directora Gerente]
[Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo Artium \[Vitoria\]](#)
Laura Fernández [Subdirectora Area Museística]
[Domus Artium 2002. DA2 \[Salamanca\]](#)
Javier Panera [Coordinador]
[Centro Párraga \[Murcia\]](#)
Mara Mira [Directora]
[Fundación Bilbao Arte Fundazioa \[Bilbao\]](#)
Javier Riaño [Director]
[Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. CCCB \[Barcelona\]](#)
Angela Martínez [Directora Departamento de Audiovisuales y Multimedia]
[Es Baluard, Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma \[Palma. Mallorca\]](#)
Marie-Claire Uberquoi [Directora]
[Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. MNCARS \[Madrid\]](#)
Berta Sichel [Directora Departamento de Audiovisuales]



Traducción / Translation:
Marisol Antolín, Marc Anderson, Claudio Molinari

Diseño / Editorial Design:
Montse Arbelo y Joseba Franco

Copyright de los textos / Text Copyright:
Sus autores / The writers

Co-Edita / Co-Edition:
[ART TECH y Fundación Salamanca Ciudad de Cultura](#)

Nuestro agradecimiento a: Art Futura, CanariasMediafest, MEM, Zemos 98, NetLach, Amblart, Amínima, Fluido Rosa Radio3, Miradas2, tve, Rhizome.org,...

Y a todas las personas que con gran generosidad han hecho posible este proyecto.
Montse Arbelo y Joseba Franco

Depósito Legal: S.786 - 2007

ART TECH MEDIA

www.artechmedia.net

INDICE:

ART TECH MEDIA. Presentación.....	7
1º Congreso Internacional ART TECH MEDIA.....	15
ART TECH MEDIA 06	21
Sedes y Debates ART TECH MEDIA 06	
<< Presidencia del Gobierno de Canarias [Tenerife]	
Centro y periferia en la era del no lugar.....	26
Derechos de autor	38
<< Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa, MACUF [A Coruña]	
Desarrollo de proyectos multimedia.....	50
Comisariado y exhibición de arte digital.....	60
<< Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo Artium [Vitoria]	
Arte, tecnología y cambios sociales.....	70
Coleccionismo y nuevo mercado del Arte.....	80
<< Domus Artium 2002, DA2 [Salamanca]	
Realidad virtual y realidad aumentada.....	88
Arte Futuro, Arte espectacular.....	102
<< Centro Párraga [Murcia]	
Artistas nómadas.....	116
Nuevas tecnologías aplicadas al proceso creativo.....	128
<< Fundación BilbaoArte Fundazioa [Bilbao]	
Open Source y hacker.....	138
Net art.....	148
<< Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, CCCB [Barcelona]	
El artista investigador.....	160
El papel de los medios en la era digital.....	172
<< Es Baluard, Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma [Palma. Mallorca]	
Arte transversal: arte, tecnología y sociedad.....	186
Arte digital, crítica y política cultural.....	196
<< Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, MNCARS [Madrid]	
Museos y galerías de arte del siglo XXI.....	208
Arte y nuevas tecnologías en España en el contexto internacional.....	222
Artistas Convocatoria Internacional ART TECH MEDIA 06.....	241
ART TECH MEDIA. English Texts	264
Agradecimientos.....	281

El proceso y su contexto

En el verano de 2004 exponíamos *Human All Rights Reserved*, instalación interactiva de realidad virtual y sesiones de MOCAP en la Sala de Arte La Recova de S/C de Tenerife. Con ese motivo invitamos a debatir sobre el panorama artístico a Rosa Pérez, directora del programa Fluido Rosa de Radio3, Pistolo Eliza, codirector del festival Observatori; Javier Duero, comisario; Pablo Berástegui, director de PHotoEspaña; Eva Cassidy, música y comisaria; Antonio Vela, director de la Bienal FotoNoviembre y a Juan Belda, músico y autor de la banda sonora de nuestra obra. Aquel encuentro entre amigos venía precedido de un largo viaje que nos había llevado a New York, Berlín, Amsterdam, Oporto, Tokio, Beijing, Manila, etc., exponiendo, dando conferencias y participando en diversos eventos. Durante este período comprobamos lo obsoleto y repetitivo de algunas fórmulas que tratan de perpetuar un tiempo que ya ha pasado. Nuevos paradigmas y nuevos contextos obligan a un continuo debate transversal. La inexistencia de un marco conceptual, estético e incluso ideológico que defina claramente la actualidad del arte, hace necesaria la reflexión, tanto sobre su proceso y práctica, como la interpretación del mismo.

Inmediatamente después de despedirnos comenzamos a elaborar un proyecto destinado a conocer la situación de los sectores vinculados al new media art, pero sobre todo, pretendíamos constatar la actitud de las instituciones y personas más influyentes en los diferentes ámbitos del panorama español, a través de su experiencia y trabajo, respecto a las transformaciones que las nuevas tecnologías están produciendo en el arte y en la sociedad en su conjunto. En octubre de ese año teníamos diseñadas las líneas maestras sobre las que construir los Encuentros Art Tech Media 06.

Conscientes de la importancia de los centros de arte y museos dentro de la institución arte, consideramos que serían el lugar adecuado que pondrían en valor estos Encuentros y facilitarían la participación de las personas a las que pretendíamos invitar. Entre los objetivos prioritarios del proyecto, se trataba de incentivar la coproducción, la relación fluida entre todos los ámbitos artísticos, la democratización del arte, la participación activa del público y que los temas a debatir fueran tratados de manera poliédrica y transversal, abarcando la más amplia perspectiva posible.

La propuesta consistía en desarrollar en cada sede, durante una semana, un programa que incluía debates sobre arte y nuevas tecnologías con la participación de las más importantes personalidades relacionadas con el medio, además de una muestra seleccionada de la convocatoria que realizamos para artistas visuales de todo el mundo en diversas categorías.

Desde octubre de 2004 hasta marzo de 2006 que dio comienzo el primer Encuentro, se sucedieron imparables todo tipo de acontecimientos. Entramos en una dinámica comunicativa frenética. Desaparecieron los días de 24 horas y las fiestas; apenas percibíamos la vida exterior. Iniciamos el camino con la confección de listas de todos los museos y centros de arte contemporáneo, galerías, artistas, medios de comunicación, instituciones públicas y privadas, asociaciones, universidades, etc. Fue un trabajo lento y laborioso.

Conseguido el nombre, e-mail y teléfono de los responsables de los cerca de cincuenta museos y centros de arte contemporáneo españoles y de todos los que pretendíamos invitar a los debates, comenzamos el larguísimo proceso de informar y convencer del interés de la propuesta. El e-mail y el teléfono resultaron muy eficaces y simplificaron todo el proceso. Sin embargo, el poder mirar a los ojos de tu interlocutor sigue siendo un valor que se mantiene. Recorrimos media España y mantuvimos entrevistas con la dirección de los centros de arte y museos interesados. Incontables horas de conversaciones exponiendo y debatiendo.

Este largo, costoso y a veces doloroso proceso de poner en marcha una iniciativa muy ambiciosa sin ser figuras de renombre ni contar con apoyos iniciales, sólo con nuestros propios, escasos recursos, pero convencidos de la idoneidad del momento para una reflexión colectiva acerca de los cambios profundos que suponen la implantación de las nuevas tecnologías en la sociedad, resultó ser una prueba excepcional que nos permitió adentrarnos en el mundo real del arte a través de la experiencia de sus protagonistas. También ha supuesto poder comprobar que es posible realizar los sueños cuando se cree en una idea, se le dedica todo el tiempo y esfuerzo necesarios y gracias a la generosidad y comprensión de muchísimas personas e instituciones.

Hicimos un cálculo, siempre aproximado, del coste total del proyecto y cada sede asumiría la parte proporcional del presupuesto que incluía la edición de este libro. Para nosotros no tenía sentido encargar la organización y los contactos a una empresa especializada, tampoco los presupuestos que manejamos lo hubieran permitido. Buscamos

en todo momento la comunicación y el trato personal.

Los primeros meses fueron realmente difíciles al no lograr concretar ni firmar ningún acuerdo con las posibles sedes. Berta Sichel, directora del Departamento de Audiovisuales del Museo Nacional Reina Sofía, confió en el proyecto por la oportunidad y necesidad de celebrar un amplio debate sobre la influencia de los nuevos medios en todos los ámbitos del arte.

Ese interés por el proyecto supuso, sobretodo, la constatación de que no proponíamos una idea descabellada y un impulso importante para continuar, impermeables a las dificultades. Algunas entrevistas posteriores fueron incomprensibles a pesar de toda la información previa, resultando una pérdida de nuestro tiempo y dinero y una frustración que rápidamente se superaba por continuas adhesiones al proyecto.

Con encuentros y desencuentros llegamos a finales del año 2005 con la lista prácticamente completa de sedes y ponentes y editamos un folleto con el programa. Propusimos a la organización de ARCO la presentación del proyecto en la edición de 2006 y aceptaron. Rosina Gómez-Baeza, con una generosidad extraordinaria, se ofreció a presentarlo junto a nosotros y a Menene Gras, Directora de Exposiciones de Casa Asia. Ese momento fue verdaderamente importante al compartirlo con muchas de las personas que a continuación participaron en los Encuentros.

El desarrollo de una idea

Si el proceso resultó ser muy instructivo y aleccionador, el desarrollo del proyecto nos ofreció lo mejor del ser humano.

Los miles de e-mails, llamadas telefónicas y numerosas entrevistas se habían materializado y concretado año y medio después con una participación amplia y representativa. Comenzaba la puesta en práctica del programa. El respeto a las personas e instituciones que habían confiado en nosotros nos ponían en un compromiso sin igual en nuestra trayectoria como artistas. Un cierto vértigo, acompañado de incertidumbre sobre nuestra capacidad para conjugar tantas distintas sensibilidades, nos acompañó hasta que vimos aparecer a los participantes de Tenerife en el aeropuerto de Los Rodeos.

No hubo cancelaciones de última hora. Desde el primer momento, hasta las despedidas, recibimos y disfrutamos de una sensación de extraordinaria felicidad que se repitió en todas las sedes, a pesar de los nervios y la responsabilidad. Generosidad y amistad en grandes dosis e intensidad y profesionalidad en los debates.

En marzo de 2006, en la sede de la Presidencia del Gobierno de Canarias en Tenerife, iniciamos el camino que concluyó, en esta primera fase, a finales de octubre en el MNCARS en Madrid. En medio, la presentación de Art Tech Media 06 en el Festival de Cine de Málaga y los debates en el MACUF en A Coruña, ARTIUM en Vitoria, DA2 en Salamanca, Bilbao Arte en Bilbao, Centro Párraga en Murcia, CCCB en Barcelona y Es Baluard en Palma. Varios museos más se interesaron, pero problemas de programación impidieron su participación directa en los Encuentros.

En Tenerife, donde se encuentra nuestra casa, resultaba más sencillo organizar toda la infraestructura necesaria y propiciar la relación personal en un ambiente relajado que permitiera establecer lazos de amistad. Y ese espíritu lo trasladamos a las demás sedes. Sistemáticamente, acudíamos días antes de la celebración de los Encuentros a la ciudad y centro que nos iban a acoger.

Previamente, por Internet, habíamos reservado el hotel y comprado los billetes de los participantes. Esos días los dedicamos a presentar el programa en ruedas de prensa y entrevistas, comprobar la parte técnica y el programa audiovisual, reservar restaurantes y conocer la ciudad y sus actividades preparando la llegada de unos invitados muy queridos. A reseñar la colaboración recibida por parte de la dirección de los centros participantes y de su personal en la organización de los Encuentros.

Además, ha resultado extraordinario que ocho museos y centros de arte contemporáneo y la Viceconsejería de Cultura del Gobierno de Canarias, conjuntamente, hayan producido el proyecto, hecho bastante inaudito en España. También la cantidad y significado de los temas debatidos con la participación de unos cien ponentes y más de trescientos artistas visuales de todo el mundo. La colaboración de festivales como Art Futura, Canarias Mediafest, Zemos 98, NetLach, MEM, Ráfagas de Miradas 2 de tve, el programa Fluido Rosa de Radio 3 y el número muy significativo de listas de Internet que han difundido la información de Art Tech Media como Rhizoma de New York y de organizaciones como ARCO, Festival de Cine de Málaga, revistas de arte, universidades y otros. Con la importancia que todo ello conlleva, quizá lo más significativo, tras una rápida y simplificada valoración, son las expectativas que han generado estos Encuentros para continuarlos y ampliarlos.

Hemos podido debatir sobre los cambios y transformaciones que se están produciendo, las carencias y necesidades, pero sobre todo comprobamos la importancia de establecer vínculos estables entre todos los sectores del arte y nuevos medios y la sociedad, que favorezcan el dar respuestas coordinadas a los interrogantes que implican vivir en un mundo global presidido por las tecnologías de la comunicación e información.

1º Congreso Internacional Art Tech Media

Nuestra idea inicial era proponer, en la última sede, la elaboración de una serie de conclusiones sobre los temas tratados. Pronto vislumbramos, por los estímulos recibidos, que era necesario algo más.

Mediante un e-mail enviado a primeros de octubre de 2006 al Ministerio de Cultura explicando todo el proceso participativo y la oportunidad de aprovechar las sinergias generadas, solicitábamos colaboración para organizar el 1º Congreso Internacional Art Tech Media. La respuesta fue inmediata y a mediados de mes acudimos a Madrid para la primera entrevista. Nos recibió Elena Hernando, Subdirectora General de Promoción de las Bellas Artes. La comprensión y apoyo a la iniciativa se produjo desde el primer momento. Y comenzamos una nueva aventura que culmina los días 9, 10 y 11 de mayo de 2007.

En noviembre de 2006 alquilamos un apartamento en Madrid, durante dos semanas continuamos las entrevistas. Como resultado, la Sociedad Española de Acción Cultural Exterior, SEACEX, Casa de América e Instituto Cervantes colaboran en el patrocinio internacional del congreso y las dos últimas participan también como sedes. De Madrid a Tenerife para diseñar el programa del congreso y la web mientras ampliamos nuestra base de datos a más de 800 nombres realmente operativos y ponemos en marcha una nueva campaña de información nacional e internacional.

De nuevo, el problema de conseguir los presupuestos mínimos necesarios e informar a «todo el mundo», nos ocupa un tiempo y esfuerzo considerable compensado por continuos apoyos y colaboraciones. Se suman al patrocinio la Junta de Andalucía, Gobierno de Canarias, Ayuntamiento de Zaragoza y la Agencia Española de Cooperación Internacional, AECI entre otros. Pero no sólo el dinero es importante, también colaboran activamente universidades, asociaciones de artistas, patronales y asociaciones de empresas tecnológicas, medios de comunicación y por supuesto los participantes en los Encuentros 06, ampliados, además de cientos de artistas por medio de una nueva convocatoria en diversas categorías.

Instituto de las Artes Digitales

Independientemente de su denominación, ha quedado patente, tras este proceso informativo y de debates, la oportunidad de aprovechar las sinergias generadas en estos Encuentros y elaborar propuestas, a debatir en el Congreso, para la creación de una plataforma estable en la que estén representados los diferentes ámbitos vinculados al arte y nuevas tecnologías, instituciones, medios de comunicación, empresas tecnológicas, universidades y la sociedad en su conjunto, conectada a redes internacionales. Su actividad se centraría en la coordinación de las políticas culturales entre las distintas Administraciones y el sector, la optimización de recursos en pos de más y mejores proyectos y su visibilidad global, fomentar la creación de centros de producción, investigación y desarrollo, el debate transversal y la difusión y promoción del arte digital que se realiza en nuestro país, tanto nacional como internacionalmente. La colaboración de las empresas tecnológicas, posibilitará la implementación de recursos, tanto técnicos como humanos para el desarrollo de un tejido industrial innovador. Todos somos necesarios para la consecución de estos objetivos.

Otros proyectos

Desde que iniciamos todo este proceso hemos intentado, con grandes dificultades por el tiempo y dedicación que exigía el mismo, mantener nuestra actividad como artistas, así pudimos acudir para exponer en la Feria de Arte de Beijing con nuestra galería de Japón, participar en varios festivales como Art Futura en Barcelona y el MAF de Bangkok, editar los vídeos producidos por el CCCB para nuestra próxima instalación denominada Oriente-Occidente y preparación de un libro de viajes mientras negociamos la coproducción y la itinerancia por varios museos y centros de arte, viajar a Bruselas para presentar otro proyecto: www.emc27.org apoyado por el Parlamento Europeo y otras instituciones...

En el año 2000, acompañados de ordenadores portátiles, cámaras de fotos y vídeo, comenzamos un proyecto común que unía nuestros nombres denominado NOMADAS (2000-2010), siendo el marco de referencia vehiculador de todos nuestros proyectos y una manera de fusionar arte y vida.

Este camino, transgresor de fronteras y prejuicios, alimenta nuestra forma de ver y comprender el mundo actual mezclando culturas y experiencias, olores y sabores. Sentimos y disfrutamos como nuestra, cada ciudad que nos acoge. El objetivo de este viaje es conocer a personas e instituciones de todo el mundo y sus países, estableciendo vínculos colaborativos para la realización de proyectos transnacionales.

Los debates

Los temas propuestos a debate estaban planteados de manera que permitieran adentrarnos, a través de la experiencia personal, en las cuestiones más relevantes que preocupan y ocupan a todos los ámbitos del arte realizado con nuevos medios en nuestro país, lógicamente en un contexto internacional, desde todas las perspectivas posibles. Con la dirección del museo y centro de arte, determinamos los más próximos a su línea de trabajo e intereses.

Decidimos desde el principio editar las sesiones de debate confiados en su interés dada la personalidad y conocimiento de los participantes. Las sesiones se grabaron en vídeo y posteriormente transcritas y corregidas por sus autores, intentando mantener el espíritu y la letra de las diferentes intervenciones y las preguntas del público, primando la espontaneidad y sinceridad del debate en directo a los aspectos puramente literarios.

[Auditorio de Presidencia del Gobierno de Canarias](#) en Tenerife, primera sede y ultraperiférica, debatimos respecto a Centro y periferia en la era del no lugar y la influencia que tiene Internet en la deslocalización de los centros de decisión. Realmente, en ese aspecto, poco ha cambiado a pesar de la democratización de los medios, ya que son las grandes corporaciones y muy pocos países quienes controlan y dirigen todo el proceso y su propiedad. Las comunidades virtuales que trabajan en red, posibilitan alternativas. El segundo día tratamos de una de las cuestiones más controvertidas: Derechos de autor y, con bastante unanimidad, se planteó que es el artista quien tiene todos los derechos sobre su obra y, por tanto, quien debe decidir la conveniencia de flexibilizar ciertos aspectos que permitan una mejor y mayor distribución y exhibición de la obra, también en los circuitos internacionales. Se recomienda firmar contratos y conocer las diferentes licencias existentes que permiten ceder algunos derechos. Pero es un tema sin resolver definitivamente, al menos en España.

[Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa, MACUF](#) de A Coruña; hablamos de la complejidad que conlleva el Desarrollo de proyectos multimedia ya que las nuevas tecnologías y lenguajes obligan a nuevas miradas y aproximaciones. Desde la perspectiva del artista, es importante implicar a las empresas tecnológicas y ampliar el apoyo institucional al objeto de superar la precariedad estructural en la que se mueve el arte realizado con nuevos medios. Son necesarios más recursos y formación.

Respecto al Comisariado y exhibición de arte digital, en los últimos años el propio circuito de la creación digital reivindicando su historia, ha creado por primera vez eventos, conferencias, congresos, etc., para plantear de dónde venía y si podía reclamar una tradición propia. El discurso y la obra de arte está llegando a un grado de madurez que va más allá de unas preconcepciones, unas utopías con un cierto nivel de ingenuidad que han dominado durante mucho tiempo y, por otro lado, hay una necesidad definitiva y clara por parte de la institución arte de asimilar los nuevos conceptos y soportes.

[Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo Artium](#) de Vitoria; Arte, tecnología y cambios sociales y Coleccionismo y nuevo mercado del Arte. En relación al primer tema, el arte suele ser reflejo de la sociedad en la que se desarrolla y las tecnologías han penetrado en todos los ámbitos sociales. Vivimos en una ambivalencia, por un lado se reconoce todo lo que aportan las nuevas tecnologías como soportes de nuevas ideas de comunicación e información, desarrollo de redes globales, etc., pero por otro, está el uso banal, espectacular y de ocio que básicamente se nos ofrece, además del control que se ejerce de todos nuestros movimientos por medio de las tecnologías electrónicas.

La rápida evolución y los cambios en la práctica del coleccionismo y en general del nuevo mercado del arte que surge con la aparición de las nuevas tecnologías: reproductibilidad digital, obras inmateriales, etc., introducen elementos de lenta asimilación. La visibilidad, cada vez mayor, de ciertos artistas y obras debido a los nuevos cauces de información que operan en el territorio del arte y la dificultad de ciertas obras inmateriales para entrar en el mercado y en las colecciones. El vídeo se está convirtiendo en elemento imprescindible en cualquier exhibición de arte contemporáneo y en las colecciones.

[Domus Artium 2002. DA2 Salamanca](#), los temas debatidos fueron Realidad virtual y realidad aumentada y Arte futuro, arte espectacular. La realidad virtual nos permite experimentar entornos que existen sólo en el ordenador. Puede ser inmersiva a través de dispositivos externos como guantes, cascos o gafas capaces de capturar la posición y el movimiento del cuerpo del usuario en el espacio. La no inmersiva, VRLM es un lenguaje de programación que genera entornos accesibles a través de la pantalla del ordenador, teclado y ratón. La realidad aumentada es una ampliación socio-geográfica de las posibilidades de la realidad virtual. Cada vez más artistas trabajan en la visualización de redes del espectro electromagnético: señales de móviles, redes wireless, televisión y de estos espacios.

Hibridación y transdisciplinaridad, palabras claves del arte electrónico como escaparate del futuro. Tecnologización de los cuerpos y la biologización de las máquinas y lo que tiene que ver con el aspecto ciborg o ciberpunk de la futura sociedad del conocimiento. Televida, entre espacios virtuales y reales. El tránsito es el momento en que la vida se vuelve software. El futuro del arte está contaminado con la industria del ocio, con la industria del espectáculo.

[Centro Párraga](#), en Murcia fue el escenario para debatir sobre Artistas nómadas y Nuevas tecnologías aplicadas al proceso creativo. Actualmente, las tecnologías de la información y comunicación, Internet, ordenadores portátiles, teléfonos móviles, están alterando los paradigmas de nuestra poliédrica realidad, de lo local a lo global, facilitando la movilidad y el intercambio de experiencias. Del artista solitario al desarrollador de proyectos colectivos, transversales y transnacionales que posibilitan la superación de las fronteras tanto físicas como mentales.

Con la utilización de todo tipo de nuevas tecnologías por parte de los artistas y su abaratamiento, asistimos a cambios profundos operados en los procesos creativos. Nos adentramos en una nueva etapa del arte, la «era digital» que se extiende imparable por las diferentes culturas y sociedades. Estos nuevos soportes y medios están creando nuevas estructuras de pensamiento que conducen no sólo a nuevos conceptos artísticos, sino a replantearnos el modelo clásico de la institución arte.

[Fundación Bilbao Arte Fundazioa](#), se trató el tema de Open Source, programas de código libre y gratuito a menudo desarrollado colectivamente. Es un término que empezó a ser de uso común alrededor de 1998 e indica la posibilidad de disponer del código fuente de un programa y de desarrollarlo de forma colectiva. Hablamos de libre distribución y también de distribución de modificaciones, ausencia de discriminación y licencias libres y hacker término acuñado en los años 60 por un grupo de desarrolladores y programadores del MIT. Artistas que emplean la tecnología de forma transparente, colaborativa y a menudo con objetivos distintos a los que impulsaron su creación como una estrategia de resistencia electrónica y no por su poder destructivo.

El segundo tema fue Net art, etiqueta con la que se designa a la producción artístico-simbólica realizada ex profeso en y para la red de Internet. El origen del término lo debemos a una frustrada transmisión de un e-mail anónimo dirigido al artista esloveno Vuk Cosic en Diciembre de 1995. Internet, es un medio para la producción, publicación, distribución, promoción, diálogo, consumo y crítica, también significa la desintegración y mutación de las figuras de artista, curator, escritor, audiencia, galería, teórico, coleccionista de arte y museo.

[Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, CCCB](#), El artista investigador y El papel de los medios en la era digital. Es importante incentivar la investigación en universidades, empresas tecnológicas y formación de equipos multidisciplinares. Son necesarios más centros de producción artística, con medios adecuados. Industria Cultural, el arte como mercancía. Desde el ámbito académico, se insiste en la necesidad de aplicar los protocolos que la ciencia establece para considerar válida una investigación. Desde el arte se cuestionan estos parámetros y la dificultad de acceder a sus programas.

Internet y las nuevas tecnologías de la comunicación han propiciado la aparición de un modelo de comunicación que se caracteriza por la instantaneidad, la interactividad, la personalización y la atomización tanto de los emisores como de los receptores. Esto impone replantearse el concepto de medio de difusión masiva. Para los medios tradicionales, prensa y tv, resulta difícil la especialización.

[Es Baluard, Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma](#), Arte Transversal: arte, tecnología y sociedad y Arte digital, crítica y política cultural. El término transversal, utilizado profusamente en la actualidad, trata de designar una nueva realidad superadora del reduccionismo del conocimiento en el que estábamos instalados desde el siglo XVIII. Es hora de poner en común las distintas disciplinas tanto científicas como artísticas. Las nuevas tecnologías y las redes que se extienden imparables, posibilitan que el arte, transformado radicalmente, se convierta en lugar de encuentro para la interacción fructífera entre arte, ciencia y sociedad.

La globalidad del arte digital y su rápida evolución, provoca enormes dificultades para su asimilación. Estos cambios inciden y transforman las bases sobre las que estaban cimentados nuestros conceptos del arte: Producción, Edición, Coleccionismo, Crítica y Difusión. Comisarios y Críticos de Arte en la formación de nuevos discursos expositivos. Es necesario un apoyo decidido, mayores recursos y coordinación entre las diferentes instituciones.

[Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, MNCARS](#), Museos del siglo XXI y Arte y nuevas tecnologías en España en un contexto internacional. El museo se está convirtiendo en el nuevo paradigma de la cultura contemporánea asumiendo un importante papel dentro de la industria cultural y las políticas culturales, en las nuevas sociedades derivadas del

capitalismo multicultural. Un mundo dominado por la sociedad de la información, las nuevas tecnologías y el turismo cultural en un mundo globalizado. Entre la tradición de una cultura material y de una cultura objetual clásica y las particularidades del lugar, sirva como «catalizador social» dentro de la esfera pública. El «museo inmaterial», otra deriva del capitalismo global, multinacional y tecnológico para dar cabida a lo inmaterial, a lo virtual, a lo electrónico, a lo obícuo, a lo cibernético.

Las nuevas tecnologías y las nuevas experiencias que están surgiendo, sus personajes, los valores en juego, los acontecimientos que marcan un período histórico concreto y la investigación del sistema de formas que hace visible esta experiencia, qué realidades nos están haciendo visibles y de qué sectores del mundo nos están hablando.

En 1974 Netscape presentó su primer navegador comercial. Desde entonces se ha producido un importante cambio en la sociedad que iba a pasar de la economía industrial a la economía de la información, de estructuras jerárquicas a redes descentralizadas, de los mercados locales a los globales.

A pesar de la fragilidad y atomización de las estructuras en España, en los últimos años se ha recorrido un importante camino y van apareciendo foros, festivales, bienales y la proliferación de museos y centros de producción, estos en menor medida. Sin embargo, hay optimismo, energía y generosidad para afrontar los retos que tenemos por delante.

Conclusiones

Este proceso ha resultado una experiencia abrumadoramente positiva gracias a la participación generosa y activa de muchas personas e instituciones y a las opiniones y estímulos recibidos. Como resultado, hemos podido constatar el tremendo esfuerzo que se está desarrollando, desde los diferentes ámbitos del arte realizado con nuevos medios, para conseguir visibilidad en un mundo global. Profesionalidad, conocimiento, positivismo, energía, colaboración... más allá de las dificultades que implica la actividad artística en una sociedad alimentada en otras cuestiones y necesitada de poner en valor la cultura, a la fragilidad de algunas estructuras y a la dificultad de establecer políticas culturales no partidistas, coordinadas y con perspectivas a medio y largo plazo. Sin embargo, reiteramos la generosidad y disponibilidad de todos los protagonistas para establecer un diálogo estable que permita la creación de una plataforma de encuentro y desarrollo de programas que puedan ser asumidos y compartidos por todos sin exclusiones.

Pensamos que la utilidad de este libro, que recoge un ambicioso proyecto, además de mostrar el panorama actual en el que nos movemos, permite, quizá más al público interesado que a los profesionales del medio, navegar por la historia y vicisitudes de un siglo XX plagado de transformaciones tecnológicas y enfrentarnos al mundo del siglo XXI, lleno de incertidumbres, con el conocimiento de las claves que nos permitirán ser protagonistas de un futuro que es presente.

www.artechmedia.net

Madrid, abril de 2007. Terminamos de componer y revisar este libro en compañía de Laura y de su niña de dos años Candela, con la sonrisa generosa y su alegría de vivir.

Pedimos disculpas por los posibles errores en esta publicación, de los cuales seremos responsables.
Montse y Joseba

Presentación: 1º Congreso Internacional Art Tech Media

En este umbral milenarista, espectacularmente universal, prometedor de un orden social más justo y democrático, la ciencia y la tecnología se erigen, definitivamente, en las referencias prioritarias en las que sustentar el gran cambio para la humanidad.

Desde el siglo XVIII en adelante, hemos ido construyendo en torno a ellas el mito moderno que afirma que el incremento del conocimiento científico y la emancipación de la humanidad iban de la mano. Esta fé ilustrada pronto adquirió los atavíos de una religión en la que la creencia de que sólo existe una forma de ser moderno y de que siempre es buena, tiene profundas raíces; sin embargo sabemos que no siempre es así. La modernidad crea monstruos que intentan secuestrar y dominar, con mensajes unidireccionales, de confrontación (choque de civilizaciones y culturas), la voluntad de progreso del ser humano.

A lo largo del siglo XX se ha desarrollado una revolución tecnológica con novedosas herramientas y soportes que conllevan nuevos lenguajes y conceptos que nos conducen a nuevas formas de hacer, de ver, de pensar, de ser, con una clara influencia sobre el arte y en la sociedad en su conjunto.

En este nuevo siglo, el proceso ha sufrido una aceleración vertiginosa con la irrupción de lo digital y la popularización de Internet, ordenadores personales y telefonía móvil, produciendo una implementación transformadora de nuestra realidad manipulada: realidad virtual y aumentada, hibridación, software y hardware, modelización 3d, robótica, interfaz, bioinformática, cibervisión, moblog, nanotecnología, etc., junto a nuevas formas expresivas del arte: net art, arte digital...

La aplicación de estas nuevas herramientas y soportes por el artista, implican el cuestionamiento de las estructuras relacionales en las que se sustentaba el mundo del arte. Cambia la forma de crear, del artista solitario al nómada colaborativo con grupos multidisciplinares y transnacionales, el soporte de las obras, el concepto de la pieza única y sus derechos inherentes, su exposición y la función del público. Consecuentemente, también el papel de museos y centros de arte, galeristas, curadores, instituciones públicas y privadas, medios de comunicación, etc., está en permanente evolución, sometido a continuas revisiones.

Vivir en una sociedad tecnológicamente avanzada, permite hallar soluciones a múltiples problemas, pero también obliga a reflexionar sobre numerosas cuestiones que preocupan a un mundo globalizado.

La manipulación de las herramientas tecnológicas obliga a conocer los códigos que éstas llevan implícitos. Este conocimiento y su utilización, pueden convertirse en un fin en sí mismos, dada la complejidad de lenguajes existentes o servirnos para vislumbrar los nuevos escenarios, apenas intuídos, en los que estamos inmersos, aún sin quererlo ni saberlo. La tecnología no es neutral, no sólo es herramienta, tiene un discurso propio, que transforma y altera todo cuanto toca.

Sin embargo, sólo una pequeña elite parece conocer el código secreto de lo que está sucediendo. La inexistencia de un marco conceptual, estético e incluso ideológico que defina claramente la actualidad del arte, hace necesaria la reflexión, tanto sobre su práctica, como la interpretación del mismo.

En este contexto, se hace necesario un debate en profundidad sobre la influencia y transformaciones que los nuevos medios están produciendo en el arte y que sienten las bases para una cooperación más eficaz entre los diferentes sectores vinculados al arte digital, así como la elaboración de propuestas para el desarrollo de redes colaborativas nacionales e internacionales al objeto de mejorar su producción, investigación, exhibición y promoción.

El futuro ya está aquí y ha venido para quedarse, con nosotros o contra nosotros.

Antecedentes

En octubre de 2004 comenzamos a contactar, en España, con la práctica totalidad de Museos y Centros de Arte Contemporáneo, MediaLabs, Fundaciones, un número importante de Artistas, Galerías de Arte, Críticos y Comisarios, Medios de Comunicación, Asociaciones de Artistas Visuales, Productoras, Agentes Culturales, Instituciones Públicas y Privadas y en general a todos los sectores relacionados con el arte y las nuevas tecnologías invitándoles a participar en los Encuentros Art Tech Media 06.

Dos años después, una vez celebrados dichos Encuentros en nueve museos españoles y dada la gran participación y opiniones recogidas, queda patente la idoneidad del momento actual para la celebración del 1º Congreso Internacional Art Tech Media como una gran oportunidad para el debate transversal al objeto de elaborar propuestas que incidan en una mayor y mejor coordinación entre los diferentes sectores del arte encaminadas a potenciar su desarrollo.

1º Congreso Internacional Art Tech Media

El 1º Congreso Internacional Art Tech Media, nace con el propósito de contribuir a la reflexión y el análisis de las principales cuestiones actuales referidas, fundamentalmente al arte y nuevos medios tecnológicos en España en un contexto internacional.

En un mundo global presidido por las tecnologías de la comunicación, con innumerables interrogantes sobre un futuro que está presente en nuestra cotidianeidad, resulta esencial analizar y reflexionar, desde diversas perspectivas, la incidencia que sobre nuestra poliédrica realidad, alterada, está teniendo el uso generalizado de las nuevas tecnologías como soporte de nuevas ideas y posibilidades casi infinitas. Investigando su incidencia en diferentes sociedades y culturas, proponer modelos que superen lo conocido hasta ahora. El Congreso se desarrollará en tres ámbitos claramente complementarios: nacional, internacional e iberoamericano.

A estos debates se invita a participar a todos los sectores vinculados al arte y más específicamente al arte digital y al público interesado.

Fechas del Congreso:

Madrid, 9, 10 y 11 de mayo de 2007

Sedes del Congreso:

- **Ministerio de Cultura:** Debates y lectura de ponencias relacionados con la problemática española e internacional
- **Instituto Cervantes:** Lectura de ponencias y mesa de debate sobre la relación española-iberoamericana
- **Casa América:** Lectura de ponencias del ámbito iberoamericano y proyección de videoarte

Principales objetivos del Congreso:

- El arte, como expresión común a todas las sociedades humanas, no conoce fronteras. Por tanto, con independencia de la lógica importancia que se dará a los diferentes sectores del arte en España, el contexto iberoamericano e internacional será prioritario.
- Reflexionar, analizar y debatir sobre el estado actual del arte y los nuevos medios de manera sectorial, para un mayor conocimiento de sus diferentes realidades y necesidades.
- Presentación de propuestas que dinamicen y mejoren la relación entre los diferentes sectores al objeto de impulsar y promocionar el arte digital español tanto nacional como internacionalmente.
- Propiciar la presentación de propuestas sobre la oportunidad y necesidad de la creación de un «Instituto de las Artes y Cultura Digital», su organización, funciones, objetivos y relación con otros Institutos e instituciones internacionales.
- Incentivar la creación de más Centros de Producción e Investigación en colaboración con instituciones y empresas para el desarrollo de un tejido industrial y económico innovador.
- Cuestionario realizado entre los diferentes sectores vinculados al arte digital.
- Las conclusiones y propuestas del Congreso, serán presentadas al Ministerio de Cultura y otras instituciones nacionales e internacionales.

Estructura del 1º Congreso Internacional Art Tech Media:

Mesas de debate:

El Congreso se estructura en mesas de debate sectoriales en las que se analizarán las diferentes problemáticas, así como la presentación de propuestas alternativas a los modelos actuales, estudio de experiencias internacionales y la forma más eficaz para establecer una Plataforma de Encuentro colaborativa, operativa y estable que permita, entre otros objetivos, la optimización de recursos con producciones compartidas, la investigación e intercambio de información.

Las mesas de debate estarán formadas por 5/6 personas con moderador que tendrá entre sus funciones dirigir los debates y presentar las conclusiones.

Temas mesas de debate:

- Políticas Culturales
- Presentación del Libro Blanco FECYT
- Museos y Centros de Arte siglo XXI
- España - Asia Global
- Centros de arte, MediaLabs, Nuevas Plataformas y Procesos
- Arte – Industria – Investigación
- Arte y new media. La Plataforma Iberoamericana
- Crítica de Arte, Pensamiento y Medios de Comunicación
- Cooperación España - Iberoamérica
- Nuevo mercado del arte: galerías, ferias, bienales, derechos de autor.

Ponencias y comunicaciones

Los participantes en el Congreso podrán presentar ponencias y comunicaciones referidas, especialmente, a la situación del arte digital en España, modelos alternativos a los actuales y experiencias de centros de vanguardia internacionales.

Cuestionario 1º Congreso Internacional Art Tech Media

Este cuestionario va dirigido a conocer la opinión de todos los sectores vinculados al arte digital, su estado actual y modelos a seguir al objeto de elaborar propuestas que incidan en la puesta en marcha de mecanismos que permitan una mayor y mejor coordinación en su producción y exhibición tanto nacional como internacionalmente.

Contenido del cuestionario:

- Arte digital en un mundo global y espectacular?
- Museos, Centros de Arte y Medialabs: son necesarios nuevos modelos para la producción, exhibición y conservación del arte digital?
- Galerías de arte, ferias, bienales e internet en el nuevo mercado del arte
- Son adecuadas las políticas culturales de las diferentes Instituciones públicas?
- Son suficientes los incentivos actuales a patrocinadores privados, fundaciones y empresas y fomento del coleccionismo?
- Derechos de autor, reproducción y exhibición, una ley para todos?
- Comisariado, crítica de arte y exhibición de arte digital
- Universidad, investigación y enseñanza
- Es necesaria más especialización de los medios de comunicación en la era digital?
- Es necesaria la creación de un Instituto de las Artes Digitales que coordine y promueva la investigación, producción y exhibición para la promoción nacional e internacional del arte digital?
- Funciones del Instituto de las Artes Digitales
- Otras cuestiones

Participantes Internacionales: 1º Congreso Internacional Art Tech Media

- [Andreas Broeckmann.](#)
[Director of TESLA media>art<lab Berlin]
- [Alex Adriaansens.](#)
[Director V2. Rotterdam]
- [Anne Nigten.](#)
[Director LAbV2. Rotterdam]
- [Elena Rossi.](#)
[Curator NetSpace: Viaggio dell'arte della rete at MAXXI. Museo Nazionale delle Arti del XXI Secolo.Roma]
- [Gerfried Stocker.](#)
[Director de Ars Electronica. Linz. Austria]
- [Lisa Dorin.](#)
[Curator The Art Institute of Chicago. E.E.U.U.]
- [Laura Barreca.](#)
[Curadora PAN - Palazzo delle Arti Napoli y Università degli Studi della Tuscia]
- [Nina Colosi.](#)
[Fundadora/Curator TheProjectRoom.org International arts & edt. progr.Chelsea Art Museum, New York]
- [Luigi Pagliarini.](#)
[Experto en robótica y director del Peam Festival]
- [Pavel Smetana.](#)
[Director CIANT. Praga]
- [Alexandro Ludovico.](#)
[Comunidad Virtual: Neural]
- [Rachel Baker.](#)
[Visual Arts: Media Art and Moving Image. Art Council UK]
- [Rebeca Allen.](#)
[Media Artist / Professor UCLA Design | Media Arts, Research Director at MIT Media Lab Europe Dublin. Colaboradora habitual con Nicholas Negroponte OLPC/MIT]
- [Niranjan Rajah.](#)
[Assistant Professor School of Interactive Arts and Technology Simon Fraser University]
- [Semi Ryu.](#)
[Assistant Professor, Kinetic Imaging School of the Arts Virginia Commonwealth University]
- [Zhuang Lixiao.](#)
[Consejera Asuntos Culturales Embajada de la República Popular de China]
- [Maria José Monge Picado.](#)
[Adj. Director del MADC Museo de Arte Contemporáneo Costa Rica. San José]

- José Carlos Mariátegui.
[Fundador de Alta Tecnología Andina [ATA] en Lima, Perú. Investigador en tecnología y media en London School of Economics, UK]
- Tania Aedo.
[Directora del Centro Multimedia del CENART. Centro Nacional de las Artes de México]
- Arcángel Constantini.
[Artista, curador Cyberlounge Museo Tamayo Arte Contemporáneo. Mexico City]
- Alberto Saraiva.
[Curador artes visuales OI FUTURO Río de Janeiro. Brasil]
- Tina Velho.
[Artista, Coordinadora de Laboratorio de Arte y Tecnología de Escola de Artes Visuais do Parque Lage. Brasil]
- Gustavo Romano.
[Artista. Coordinador del Medialab del Centro Cultural de España en Buenos Aires Director del proyecto Limbo en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires]
- Graciela Taquini.
[Curadora Centro de Desarrollo Multimedia del Centro Cultural General San Martín dependiente Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires]
- Mauricio Delfín.
[Director de Realidad Visual/Gestor Programa: Nuevas Tecnologías, gestión y políticas culturales de Perú]
- Enrique Aguerre.
[Coordinador del Departamento de Video del Museo Nacional de Artes Visuales de Uruguay. Curador envío uruguayo a la Bienal de Venecia año 2007]
- Nestor Olhagaray.
[Director de la Bienal de Video y Nuevos Medios de Chile]
- Luis Silva.
[Curador, Turbulence y director The Upgrade Lisboa]
- Chiara Passa.
[New media artist. Roma. Italia]
- Margarita Schultz.
[Doctora en filosofía (Estética). Facultad de Artes. Universidad de Chile]
- Lauren Cornell.
[Directora Rhizome.org. New Museum New York]
- Benjamin Bailey.
[Zhao, artista multimedia e investigador multidisciplinar. UK]
- Amplia representación del sector arte y nuevas tecnologías español y participantes en ART TECH MEDIA 06

ART TECH MEDIA 06

ART TECH MEDIA 06 es un Encuentro de Artistas, Directores/as de Museos y Centros de Arte, MediaLabs, Galeristas, Comisarios/as, Pensadores/as, Coleccionistas, Agentes Culturales, Instituciones, Medios de Comunicación, Empresas Tecnológicas y una sociedad, en muchos casos, desconcertada ante unos métodos y conceptos tan distintos a los tradicionales en la producción de arte, su exhibición, coleccionismo y la manera de contemplarlo.

ART TECH MEDIA 06 nace con el propósito de reflexionar y analizar el estado actual del new media art en España y desarrollar propuestas que posibiliten la creación de una plataforma estable que coordine los diferentes ámbitos del arte y los nuevos medios; así mismo, visionar el arte realizado con las nuevas tecnologías en España en un contexto internacional y la incidencia que, en nuestra poliédrica realidad alterada, está teniendo su uso generalizado.

Se desarrolla en diferentes apartados: Conferencias, Mesas de Debate, Convocatorias para la participación de vídeo-artistas de todo el mundo y Exhibiciones en los Centros participantes.

Objetivos

- Contribuir al debate sobre arte y nuevas tecnologías.
- Democratizar la cultura acercando ésta al máximo de ciudades.
- Colaboración de Museos y Centros de Arte en la producción de eventos culturales y exposiciones.
- Profundizar en las relaciones entre artistas y el mundo del arte.
- Creación de una plataforma estable para la coordinación y desarrollo de proyectos y su promoción internacional.
- Exhibición seleccionada de fondos de videoarte de los Museos participantes, comisariados y convocatorias.
- Fomentar la participación del público como agente activo.
- Edición de un libro con las conclusiones de los debates, artistas participantes y banco de datos.
- Divulgación y presentación del libro en Universidades y Centros de Arte.

Desarrollo

- Conferencias y Mesas de Debate. Se desarrollarán a lo largo de 2/3 días. Las mesas estarán compuestas por 5/6 personas de diferentes ámbitos de la cultura y el arte y estarán moderadas por críticos de arte y periodistas. Cada sede debatirá sobre «arte visual y nuevas tecnologías» y dos temas específicos.
- Proyecciones de videoarte. Selección de obras de artistas españoles e internacionales de los fondos de los centros participantes, festivales, colecciones y comisariados específicos. Este ciclo de proyecciones se realiza a lo largo de una semana, no obstante, cada Museo podrá ampliar esta propuesta.
- Artistas en la Red. Convocatoria a través de Internet, para la participación de videoartistas y netartistas de todo el mundo.
- Creación de página web específica. Permitirá anunciar las convocatorias, ver las obras de net art y videoarte, seguir los debates, etc.
- Foro de debates por Internet. En directo, se podrá participar en los debates desde cualquier lugar del mundo aportando temas y opiniones.
- Banco de datos. Con direcciones de artistas, museos, fundaciones y centros de arte, comisarios/as, galerías de arte, etc., con el fin de fomentar el intercambio y facilitar la reflexión, producción y exhibición de obras de arte.
- Cuestionario. Se elaborará con los temas elegidos para debatir en estos Encuentros y junto a las aportaciones del público se remitirá a personalidades de prestigio internacional para situar la creación española en un contexto mundial.
- Ediciones. Flyers y programas creados para las sedes, así como un libro catálogo que incluye la transcripción de los debates, artistas participantes, museos participantes y una data base. Será presentado en universidades y centros de arte.

Sedes y Debates ART TECH MEDIA 06

<< Presidencia del Gobierno de Canarias [Tenerife]

Centro y periferia en la era del no lugar

Derechos de autor

<< Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa, MACUF [A Coruña]

Desarrollo de proyectos multimedia

Comisariado y exhibición de arte digital

<< Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo Artium [Vitoria]

Arte, Tecnología y cambios sociales

Coleccionismo y nuevo mercado del Arte

<< Domus Artium 2002. DA2 [Salamanca]

Realidad virtual y realidad aumentada

Arte Futuro. Arte espectacular

<< Centro Párraga [Murcia]

Artistas nómadas

Nuevas Tecnologías aplicadas al proceso creativo

<< Fundación BilbaoArte [Bilbao]

Open Source y hacker

Net art

<< Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, CCCB [Barcelona]

El artista investigador

El papel de los medios en la era digital

<< Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma [Palma. Mallorca]

Arte transversal: arte, tecnología y sociedad

Arte digital, crítica y política cultural

<< Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, MNCARS [Madrid]

Museos y galerías de arte del siglo XXI

Arte y nuevas tecnologías en España en el contexto internacional

Presentaciones ART TECH MEDIA:

- Feria de Arte Contemporáneo [ARCO 2006](#)

- [Art TV](#), Festival de Cine de Málaga, marzo 2006

Participantes en los debates

- Dulce Xerach [Viceconsejera de Cultura del Gobierno de Canarias]
- Rosina Gómez-Baeza [Directora La Laboral y exDirectora Feria de Arte Contemporáneo ARCO]
- Angela Martínez [Directora Departamento de Audiovisuales y Multimedia CCCB]
- Javier Panera [Coordinador Domus Artium 2002. DA2 Salamanca]
- Menene Gras [Directora Exposiciones Casa Asia]
- Sergio Morales [Coordinador Espacio Digital Gran Canaria y CanariasMediafest]
- Vicente Matallana [Director de La Agencia]
- Nuria Fernández [Directora Galería de Arte Espacio Líquido]
- Roberta Bosco [Periodista especializada en New Media]
- Carmen Rivera [Directora Gerente Museo MACUF]
- Laura Fernández [Subdirectora Area Museística Artium Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo]
- Pablo Berástegui [Director PhotoEspaña]
- Juan Romero [Investigador Arte Artificial. Lab RNasa]
- Olga Osorio [Periodista]
- Antonio Sanjuán [Decano Facultad de Comunicación Universidad A Coruña]
- Lola Dopico [Directora Grupo de investigación Tracker. Lab Visual]
- Younes Bachir [Ayudante Dirección La Fura dels Baus]
- Miguel Rubio [Desarrollador tecnológico de Marcel.lí Antúnez]
- Marisa González [Artista]
- Daniel Castillejo [Conservador de la Colección Artium Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo]
- Beatriz Herráez [Crítica de arte]
- Pilar Albarracín [Artista]
- Carlos T. Mori [Director 1º Festival Internacional de Vídeo de Gijón]
- Natxo Rodríguez [Fundación Rodríguez]
- Nekane Aramburu [Comisaria y Directora Generación Digital]
- Soledad Lorenzo [Galerista]
- José Luis de Vicente [Comisario Art Futura, Sonar, Off...]
- Jaime del Val [Artista]
- Maria José Martínez y Francisco San Martín [Laboratorio de Luz Universidad BBAA Valencia]

..... [Antonio Franco](#) [Director del MEIAC]
..... [Alejandro Sacristán](#) [Silicon Artists]
..... [Marcel.lí Antúnez](#) [Artista]
..... [Mara Mira](#) [Directora Centro Párraga]
..... [Txema Agiriano](#) [Festival MEM]
..... [Rosa Sánchez y Alain Baumann](#) [Konic Th, Artistas]
..... [Peter Bosch](#) [Artista con Simone Simons]
..... [Clara Alba y Andrea García](#) [Revista tecnológica A Mínima]
..... [Colectivo El Perro](#) [Artistas]
..... [Pere Soldevilla](#) [Galeria Metropolitana]
..... [Rubén Díaz](#) [Zemos 98]
..... [Ximo Lizana](#) [Artista]
..... [Enrique Miñano](#) [Director Art-tv. Festival de Cine de Málaga]
..... [Carlos Belmonte](#) [Productora Acción Visual]
..... [Javier Riaño](#) [Director Fundación BilbaoArte Fundazioa]
..... [Santiago Eraso](#) [Director Arteleku]
..... [Philippe Domínguez](#) [Delcorg]
..... [Pedro Medina](#) [Crítico de arte]
..... [Pablo de Soto](#) [Hackitectura]
..... [Maria Pérez](#) [Netlach]
..... [Javier Candeira](#) [Barra punto]
..... [Roberto Aguirrezabala](#) [Artista]
..... [Laura Baigorri](#) [Interzona / [Lourdes Cilleruelo](#), Especialista net art]
..... [Iñaki Estella](#) [Crítico de arte y escritor]
..... [Pedro Soler](#) [Director Hangar]
..... [José Luis Brea](#) [Crítico de arte]
..... [Angela Molina](#) [Directora CyberArt y Comisaria new media]
..... [Natalia Rojas](#) [Coordinadora proyectos interactivos 9ZEROS, coDirectora Cuatic]
..... [Agustín Pérez Rubio](#) [Conservador Jefe MUSAC]

..... [Georgina Cisquella](#) [Directora Miradas2. TVE]

..... [Margarita de Aizpuru](#) [Comisaria y Crítica de arte]

..... [Tomás Delclós](#) [Director CiberPaís]

..... [Carolina Martínez](#) [Responsable Fundación Ordoñez y Comisaria]

..... [Marie-Claire Uberquoi](#) [Directora Es Baluard, Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma]

..... [Vivianne Loría](#) [Jefe de Redacción Revista Lápiz]

..... [Carlos Padrissa](#) [coDirector de La Fura dels Baus]

..... [Bani](#) [Director D-I-N-A]

..... [Ignasi Labastida](#) [Creative Commons]

..... [Pedro A. Cruz](#) [Director GENDEAC]

..... [Mia Makela](#) [Artista]

..... [Karin Ohlenschlägen](#) [Comisaria y exDirectora MediaLab Madrid]

..... [Soledad Sevilla](#) [Artista]

..... [Daniel García Andújar](#) [Artista]

..... [José Ramón Alcalá](#) [Director MIDE]

..... [Ulises Pistolo Eliza](#) [Artista]

..... [Julián Alvarez](#) [Director Area Audiovisual IDEP)

..... [Berta Sichel](#) [Directora Departamento Audiovisuales MNCARS]

..... [Helena Fernandino y Emilio Pi](#) [Coleccionistas]

..... [Anna María Guasch](#) [Crítica de arte y Universidad]

..... [Pepe Cobo](#) [Galerista]

..... [Carlos Durán](#) [Galerista y coDirector Loop]

..... [Angela Molina Climent](#) [Crítica de arte]

..... [Pedro Ortuño](#) [Artista]

..... [Antoni Mercader](#) [Comisario y Crítico de arte]

..... [Lourdes Fernández](#) [Directora Feria ARCO]

..... [Claudia Giannetti](#) [Comisara, Escritoria new media, ExDirectora MECAD]

..... [Montxo Albora](#) [Director ArtFutura]

..... [Nacho Ruíz](#) [Galería T20]

..... [Montse Arbelo y Joseba Franco](#) [Artistas y Directores ART TECH MEDIA]

Tenerife

Presidencia del Gobierno de Canarias

Santa Cruz de Tenerife

15 de marzo de 2006

Debate: [CENTRO Y PERIFERIA EN LA ERA DEL NO LUGAR](#)

Presentación:

[Dulce Xerach](#)

[Viceconsejera de Cultura del Gobierno de Canarias]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Rosina Gómez Baeza](#)

[Directora La Laboral y ex-Directora ARCO]

[Angela Martínez](#)

[Directora Departamento de Audiovisuales y Multimedia CCCB]

[Javier Panera](#)

[Coordinador Domus Artium 2002. DA2 Salamanca]

[Menene Gras](#)

[Directora Exposiciones Casa Asia]

[Vicente Matallana](#)

[Director de LaAgencia]

[Nuria Fernández](#)

[Directora Galería de arte Espacio Líquido]

[Roberta Bosco](#)

[Periodista especializada en new media]

[Montxo Algora](#)

[Director Art Futura]

[Sergio Morales](#)

[Coordinador Espacio Digital Gran Canaria y CanariasMediafest]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Agradecimientos a:

[Alejandro Vitaubet](#)

Montse Arbelo y Joseba Franco. - Tenerife es la primera sede de un largo recorrido por nueve Centros de Arte y Museos españoles, es un momento absolutamente emocionante para nosotros, damos las gracias a las personas que nos acompañan en esta mesa y a las más de cien que participarán a lo largo de este año.

Rosina Gómez-Baeza. - Muchas gracias y enhorabuena a Joseba y Montse por esta atrevida iniciativa. Un día le decía a Montse, «me da hasta miedo, lo que vais a acometer me parece maravilloso, en el fondo, tiene tanto sentido todo lo que se hace desde el alma».

Estas jornadas nos van a hacer comprometernos con un medio que es de difícil comprensión para muchos. Trataré sintéticamente de hacer una pequeña aproximación histórica al arte tecnológico, hablaré del presente y del pasado. Decía el filósofo francés Berson, 1859-1941, en su obra «La materia y la memoria» que el presente tiene un pie puesto en el pasado y otro en el futuro. Este trabajo influyó poderosamente en los artistas de su época, coincido absolutamente con este filósofo en que la historia se aprende todos los días, no se utiliza, pero aprendemos de ella. Conocer el origen de las cosas es efectivamente un permanente afán del ser humano.

El artista digital Chip Lord en una serie que denominaba «El despertar del siglo XX» iniciada en 1994, la lleva hasta el momento actual. Recrea distintos escenarios a través de imágenes recogidas del pasado y de muy diversas procedencias, pretende construir escenarios que representen y avancen en el tiempo y nos den una idea de lo que será el futuro. Con imágenes de distintas épocas, concibe el futuro a través de retazos del pasado, dice: «pasado y presente, configuran la continuidad cultural».

Trazo un recorrido esquemático por diversos hitos en torno a algunos fundamentos históricos para ayudar a comprender. Comprobar que a pesar de la relativa juventud, los antecedentes del arte tecnológico se remontan a la segunda mitad del siglo XIX y confieren cierta tranquilidad a todos nosotros, pues no es un invento reciente. Ha evolucionado con el resto de los medios y de los estilos. Una vez que se comprendan sus orígenes y sus aportaciones, este medio puede ser juzgado según los mismos parámetros aplicados al resto de los medios artísticos e interpretado y apreciado a través de ellos, a tenor de sus propios estándares y los criterios de valoración, de la legitimación de su utilización.

Es muy probable que los creadores hoy, persigan los mismos objetivos que sus antepasados de otras épocas, compartir con el espectador una experiencia, sea estética o de cualquier otra naturaleza. Poco importa que trabaje con cine, láser, instalaciones interactivas, holografías, luz, arte sonoro, juegos, network projects, download y performances, website o medioaccionismo.

Acabo de estar en New York, en la bienal del Whitney y había una obra seleccionada por los comisarios de la bienal Philip Bein y los artistas españoles Eva y Franco Mates, hablan de su trabajo como mediaccionismo. Todas las posibilidades existentes son de una variedad increíble, difícil establecer una relación de todas ellas. Pero el arte digital se aplica también a medios tradicionales, creándose, por ejemplo, en la pantalla, pintura, escultura, fotografía, obras que con posterioridad y en ocasiones se incorporan al circuito de distribución de los objetos artísticos tradicionales, pudiéndose ser utilizado como soporte (como un lienzo).

En una obra del Richard Prins denominada My Best, los rasgos han sido trazados en la pantalla y aportados al lienzo, pueden utilizar el DVD u otro soporte. La obra no es únicamente virtual, también es física, es corpórea.

Delimitar los orígenes y trazar la evolución del arte tecnológico no es tarea sencilla, porque se encuentra en permanente evolución, pero considero necesario establecer los vínculos que permitan su mejor comprensión.

La forma más sencilla de trazar su evolución es, seguramente, seguir el desarrollo de la propia tecnología, estudiar por ejemplo fotografía con Amarecy y Renwich, en cine a Edison y los hermanos Lumière. Pero la visión sería incompleta y más próxima a cualquier campo tecnológico como la aviación o la telefonía.

La narrativa histórica se complica en el caso de los medios tecnológicos porque no existe un vínculo lineal evidente, no existen precursores aceptados unánimemente, entre otras cosas por la diversidad de trabajos acometidos por creadores en lugares muy diversos y apartados. Es evidente sin embargo, que el arte tecnológico ha seguido la evolución inicialmente de la fotografía en sus representaciones del tiempo y la memoria, tanto del individuo como de la historia. El arte y la tecnología se unieron íntimamente y para siempre a través del objetivo.

La fotografía influiría poderosamente a los artistas del movimiento futurista nacido en Italia, de una estética próxima a la mecánica, que quiso representar el movimiento, la velocidad, como por ejemplo Giacomo Ballam, que tiene una pequeña obra que data de 1912 llamada Dinamismo de un perro paseando, extraordinaria; otro artista de ese movimiento es Carlo Carrá. La fotografía también influyó en artistas con estéticas tan alejadas como Seurat (puntillista) o Degas o el conceptual Dijon, El desnudo que desciende la escalera de 1912.

A todos les interesó la capacidad de la cámara fotográfica de producir secuencias. Las cineastas H. Fraimpton y Stan Bracknich (cine de vanguardia) desarrollaron su trabajo partiendo de los hallazgos en el ámbito fotográfico en esas primeras manifestaciones.

Según Malcolm Brush, escritor, ensayista y crítico especializado en el arte tecnológico distingue cinco grandes ámbitos artísticos en la creación del arte tecnológico: El cine de vanguardia, dice: «aún cuando en el estudio de los tiempos, la posibilidad de captar el movimiento fue trascendental, no es menos cierto que del otro lado del Atlántico (América) vendría la respuesta a esa necesidad de trasladar el movimiento, trasladar la intensidad del ser, la respuesta del cine, la imagen en movimiento». Sus inventores Thomas Edison y William Dickinson, el primero (1847 - 1931) y el segundo murió en 1935, tanto en el cine popular como en el de vanguardia, influirían poderosamente en el arte tecnológico, el media art y viceversa. Muchos fueron los artistas, por ejemplo pintores, que deseaban resolver de manera eficaz alguna de sus preocupaciones, la representación, el tiempo, la intensidad de los sentimientos psicológicos y recurrieron al cine.

El 2º ámbito. Media y Performance: a finales de los 40, el americano Jackson Pollock crea su Great Painting; en 1949 Lucio Fontana (Argentina) vivía en Italia, rasga su lienzo y crea la obra Concheto Espachiale, el japonés Simamoto perfora el lienzo y crea Work House. El crítico americano Paul Simmer denomina estas acciones como Action Painting y dice que a partir de ese momento, suplanta a la pintura (finales de los 40).

Numerosos artistas entre ellos Ives Kap y Josep Buys crean nuevas vías a partir de esa pintura gestual, los performances. La revolución social, sexual de los 60 clamaba por la incorporación del espectador a la obra, el compromiso del espectador era requerido por el artista, incorporando el teatro, vídeo y artes visuales. Robert Rosenberg, propugna la interrelación entre el arte y la tecnología. Charlan Deline y John Cage trabajaron con un gran ingeniero informático electrónico y de sonido que se llamó Philip Kruger, creando máquinas para Deline y espectáculos multimedia para Cage. Esta fructífera relación que siempre existió entre arte y tecnología se manifestó una vez más.

Videoarte es el tercer ámbito: surge en los 60 en un momento en que los medios, la televisión, dominaba la escena: Warhol, Stela y J. Jones crearon obras míticas como Flag (1955), Strait Painting (1959), Brillo Boxes (1964), pinturas extraordinariamente conocidas, ya iconos de los años 50-60 americanos. Son muchos los críticos que denunciaban entonces la excesiva proximidad de los artistas al medio televisivo, alegaban que el vídeo se alejaba de las corrientes artísticas. MacLuhan, filósofo y escritor canadiense, advirtió del impacto que estaba teniendo en la sociedad este lenguaje, una nueva codificación de las experiencias vividas sin relación con el pasado. No se conoce exactamente cuando surge el vídeo, pero en sus principios coexisten dos tendencias, el documental en espacios informativos alternativos y el videoarte. En el primero trabajaron artistas como Frank Shilett (1941) rastrea las calles de New York, asociada al movimiento hippy. Surgieron vídeos colectivos como Vídeo-Fix, Vandence Corporation, Paper Taiger Top Value en San Francisco. El Top Value Tv ofrece cobertura alternativa de las convenciones de demócratas y republicanos en 1972. El compromiso político y social era más que evidente.

El recientemente fallecido Nam June Paik (Corea) del grupo Fluxus, representó el aspecto más artístico. La toma desde un taxi de la comitiva papal por la 5ª Avenida, que muestra esa misma noche en un café donde se reunían los artistas que se llamaban rogo, representó el nacimiento del videoarte en 1970.

Videoinstalación. Las instalaciones multimedia aparecieron en el mismo momento que el videoarte en monocal, incluso con anterioridad. El grupo Fluxus y el artista Vostell a la cabeza, muy conocido en España ya que se instaló en Extremadura, realizaron videoinstalaciones multimedia que surgieron de la necesidad de crear un contexto para el arte, un evento total. Tuve ocasión de hablar con el propio Vostell y decía que quería sentirse envuelto en sus eventos. Luego se incorporaron efectos esculturales, como hiciera de manera muy eficaz Nam June Paik.

Arte Digital. Resulta difícil exagerar el efecto de la tecnología digital en nuestro siglo, omnipresencia de estos soportes en la sociedad actual, fotografía, fotografía en nuestro siglo manipulada digitalmente, cámaras, dibujo, etc. Cito a Xin Yang Blet que decía para apaciguar los ánimos que «todo arte es experimental o no es arte».

Menene Grass. - Doy las gracias a Joseba y a Montse por la invitación y sobretodo por la oportunidad que nos han dado de reunirnos aquí y con vosotros. Centro y periferia en el no lugar, ¿qué sucede hoy?, partiré de la obra de Duchamps «El joven triste que está en un tren» (1906), es una imagen del movimiento interno del modelo que está en la pintura viajando en un tren y es la propia interpretación del autor que construye el tiempo con el título de la obra.

Nam June Paik, muere el 30 de enero pasado, es un buen pretexto para hablar de su obra, de lo que significó, de dónde procedía, que hacía... En Casa Asia estamos organizando una exposición con Hertzon y Peter Daniels. La figura de Paik viene muy a cuento con lo de centro y periferia, pues Paik era un claro representante. Huyó con su familia de la guerra de Corea, pasó por Hong Kong, después a Japón y se instaló en Alemania en 1960; está muy poco tiempo y es donde conoce a los integrantes del movimiento Fluxus. Se va a EEUU, donde fija su residencia,

peroregresa a Alemania temporalmente para dar sus cursos en Dusseldorf. Es una figura del siglo XX que ha sido producto de una diáspora de Oriente hacia Occidente.

Paik es un fenómeno de los siglos XX y XXI: se han producido dislocaciones, el poder que tenía Japón en cuanto a nuevas tecnologías lo va compartiendo con otros países como India que está en auge. Pero los artistas más relevantes siguen residiendo en EEUU. A pesar de que se están produciendo muchas desviaciones de los circuitos internacionales, siguen existiendo centros y periferias, aún con estas dislocaciones, Internet ha borrado esas distancias físicas, hoy en día es más fácil pensar en circuitos más igualitarios y que hay otros países que entran en esa cartografía. A Japón, Corea y EEUU, se van sumando India y China.

Angela Martínez.- Dirijo el Departamento de Audiovisuales y Multimedia del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, no es un museo, es un centro dedicado a exposiciones y actos culturales. Los diez años de experiencia en el área de audiovisuales se centran en el propósito primordial divulgativo de la cultura cinematográfica y el conocimiento científico concerniente al arte y las nuevas tecnologías.

Actualmente nos planteamos un nuevo reto, sugerido por los avances en las nuevas tecnologías, que consiste en traspasar nuestros límites físicos e ir más allá al considerar hacer actividades culturales utilizando las redes de telecomunicaciones.

Existe en estos momentos, en las telecomunicaciones avanzadas, lo que se llama Internet 2, la banda ancha, canal por el que pueden pasar grandes cantidades de imágenes y sonido con muy buena calidad. Es una red que el mundo de la cultura no utiliza, ni participa.

Actualmente se están desarrollando proyectos en las áreas científicas, empresas del sector, universidades, en medicina, telecomunicaciones, educación a distancia, etc. El proyecto piloto, que empezará este año, pretende construir una red de circulación de producción de cultura y de creación artística a través de Internet 2; de momento en el ámbito de Cataluña: Barcelona, Lleida, Reus, Granollers y Olot.

Crearemos un canal cultural en Internet 2 para producir y emitir actividades y creaciones artísticas que llegarán a estas ciudades, a la vez que ellas crearán y emitirán otras actividades, que recibiremos en todos los centros. Se trata de desacralizar el espacio museístico. Imaginemos que en un futuro todos pudiéramos acceder a diversas actividades culturales sin tener que estar presencialmente, sería una experiencia didáctica y formativa diferente, podría llegar a las universidades y centros educativos y por qué no, a los hogares. No es algo imposible, las empresas de telecomunicaciones, como Telefónica, ya comercializan la televisión, sólo falta la alta definición.

La integración del ordenador, vídeo y telecomunicaciones son los nuevos interventores en los espacios de comunicación artística y cultural. Arte y ciencia, parece difícil que trabajen juntos, sin embargo, nos hemos empeñado en intentarlo, crearemos un laboratorio de investigación donde colaborarán artistas, técnicos y científicos. Se abre una primera fase piloto, de pruebas. La segunda fase, se transmitirá a los cinco municipios implicados en el proyecto. Esperamos para otoño comenzar las pruebas, primero en circuito cerrado y posteriormente, abrirlo al público.

La tecnología permitirá producir cultura e interactuar a nivel español y mundial.

Montxo Algora.- Traía algunas ideas para el debate, pero al oír a Rosina y con sano ánimo de polemizar diré: El arte tecnológico empieza antes del siglo XIX, los hombres somos tecnología, entendiendo por ello cualquier tipo de herramienta. Y para hacer arte utilizamos herramientas constantemente. En el siglo XVI los hermanos Van Eyck desarrollan la técnica del óleo, dando un salto magistral en la Historia del Arte, pasando de aquellas pinturas al temple, toscas y poco flexibles, al óleo. Y a partir de ahí se desarrolla la escuela flamenca y la edad de oro de la pintura española.

Creo que todo es tecnología, estoy de acuerdo en que la tecnología industrial, tal como nosotros la entendemos, pertenece al siglo XX con la cadena de montaje. Somos tecnología, sin ella no hubiéramos evolucionado. El siglo XX se define por la creación de bienes industriales y al final del siglo damos un salto cualitativo al pasar a la tecnología digital, salto tan importante que dudo que seamos conscientes del mismo, es como el pez que no ve el agua de la pecera, carecemos de perspectiva.

El iceberg del que sólo observamos la punta. En 1993 Internet no era prácticamente nada. Ni siquiera existía la World Wide Web. Y en trece años hemos pasado de 100.000 usuarios a 600 millones.

Por otra parte, en La palabra pintada, Tom Wolfe describe el mundo del arte del siglo XX. Y escribe, entre otras cosas: «El público numeroso que registran gloriosamente los anuarios de los museos, todos esos estudiantes y excursionistas y papás y algún que otro intelectual... son sólo turistas, cazadores de autógrafos, despistados, inocuos transeúntes por lo que concierne al juego del Éxito del Arte. Al público se le enfrenta a un hecho consumado. Los

artistas son descubiertos y homologados por la divina aldea, Culturburgo». Es más: «La idea de que al público le es dado aceptar o rechazar algo en Arte Moderno es una mera ficción romántica digna de la Trilby. Los trofeos se han repartido mucho antes de que el público se entere de algo». Es la opinión de Wolfe y me parece un punto de discusión interesante, cómo el mundo del arte del siglo XX y del XXI van a ser tremendamente distintos: uno, el arte de la era industrial y el otro, el arte de la tecnología digital.

En el mundo del arte del siglo XX, en los años 20 tenías que ir a París, en los 60 a New York... y en el mundo del siglo XXI a dónde tienes que ir? Si es que tienes que ir a algún lado. Hasta qué punto Internet, las videoconferencias, van desplazando los centros? El contacto personal es importante, pero debemos pensar que esta tecnología se va a desarrollar más y más. Y creo que de eso trata éste debate, de lanzar algunas ideas, algunas un poco hirientes. En cualquier caso como decía Marcel Duchamp: «el arte se define a sí mismo». Y «qué es el Arte?».

Empezamos a hacer ArtFutura hace ahora 16 años. En ArtFutura cubrimos una parte del arte digital y además lo hemos hecho con los medios que hemos podido, lo que no ha sido nada fácil. En cualquier caso, el viaje ha sido interesante, no sólo para mí, sino pienso que para todo el equipo y para el público asistente. Hemos traído a escritores como William Gibson, creador del término «ciberespacio», pensadores como Howard Rheingold, Bruce Sterling y muchos otros. Pienso que el arte es importante porque nos ayuda a aprehender la vida de una forma más amplia y si no sirve también para eso, no sirve para nada. Obviamente, ninguno de nosotros trabajamos «por amor al arte», pero estoy convencido de que todos nos sentimos atraídos al mundo del arte por algo especial. Algo intangible. Y es porque el arte te ayuda a abrir ventanas y saber más sobre ti mismo, a ver la vida de una forma más amplia.

Roberta Bosco.- En las intervenciones anteriores hay varias cosas de las que me gustaría hablar. Trabajo en El País y escribo de arte. En el 98, cuando hubo la primera explosión de las tecnologías digitales, se abrió un suplemento que se llama CiberPaís y desde entonces cada semana, con mi compañero Stefano Caldana, escribimos sobre lo que ha significado el impacto de las nuevas tecnologías en el ámbito de la creación contemporánea y por tanto, evidentemente he tenido una plataforma privilegiada para asistir y de cierta forma participar en todo lo que ha ido aconteciendo. Hay varias cosas que se han dicho y no estoy de acuerdo porque creo que el fenómeno de la introducción de la tecnología digital supone un cambio sólo comparable a lo que ha sido la revolución industrial y da a los artistas la posibilidad de empezar una nueva modernidad; cuando acabe este período de posmodernidad que estamos viviendo hace 30 años, podremos vivir un período de modernidad, cuando los artistas dejen de citar y empiecen otra vez a inventar.

El tema de hoy es Centro y Periferia y desde que Internet se ha convertido en un nuevo campo de batalla, todos los que esperaban una nueva epifanía artística, han empezado a ver una nueva centralidad, completamente diferente a la que había hasta este momento. Las características de Internet favorecen y proporcionan un acercamiento entre centro y periferia, todos trabajamos y nos relacionamos con las nuevas tecnologías con facilidad.

Es importante considerar que el new media art nace del encuentro de dos sistemas de por sí extremadamente poderosos, el de las comunicaciones y el del arte. En este punto es inevitable hablar de Nam June Paik, que en 1974, en un informe para la Rockefeller Foundation, acuñó el término de «autopistas de la información» que le fue robado por el gobierno Clinton. La posibilidad de la tecnología de ofrecer nuevas herramientas a los artistas, la fascinación por el relativismo, la duda, la pluralidad de lo postmoderno, dejan paso al internacionalismo, a la voluntad de superar la dicotomía entre lo local y global del mundo digital.

Ha surgido una nueva figura de artista, un híbrido entre humanista y científico, que ha visto y ha captado las posibilidades y el enorme potencial artístico de la inmediatez de la red, y por tanto de sus cualidades «de no lugar ubicuo y omnipresente». La relación de interacción a través de la red, en principio pone todo en el mismo nivel y se supone elimina parcialmente las barreras geográficas, raciales, de género. A través de la red cada cual puede ser quien quiera, no hay, en principio, lugar de procedencia; de la misma forma, una obra de net art, obra inmaterial que tiene como sujeto-objeto la red, supuestamente se puede disfrutar en cualquier lugar, esto es en principio, pero evidentemente, no es cierto. Las diferencias tecnológicas son muchas y muy profundas, por ejemplo, hay obras y páginas web que estamos produciendo en el primer mundo que requieren velocidades de conexión impensables para los usuarios de muchos países. Esto ha creado una nueva diferencia, «la brecha tecnológica» que va creando nuevas barreras entre los info ricos y los info pobres, los que tienen acceso a la información y los que no.

Lo que realmente ha sido revolucionario y la gran potencialidad de la red, no es sólo la posibilidad de una nueva centralidad de la periferia geográfica, sino de una nueva centralidad del individuo, éste, a través de la red se apropia de unos instrumentos que le estaban vetados, ejemplo: personas que no podían acceder a los medios de comunicación, a través de la red tienen la posibilidad de alcanzar una repercusión, como demuestran experiencias tan dispares como los blogs personales, los comunicados de Al Qaeda y las páginas de supuesto reclutamiento islamista o las convocatorias masivas, bien para derrocar al gobierno de Aznar como para el maxi botellón.

Dicho esto, la hipotética nueva centralidad de la periferia y su mayor protagonismo no se han verificado a la velocidad prevista. Incluso se podría decir que la brecha tecnológica ha generado la aparición de nuevas periferias de carácter no solo geográfico, sino en relación a su acceso a la información. Como demostraba gráficamente el World Wall Painter, un proyecto de Area3 que presentamos en el CCCB en el marco de Art Futura, la gran mayoría de la información que circula en la red procede de determinados países y zonas del mundo. Y no se trata sólo de cantidad, sino de calidad de repercusión, que evidentemente no es la misma si una noticia se produce en Ghana o en Canadá.

Por lo que se refiere al ámbito del arte, es cierto que el net art, la forma más radical e inmaterial del new media art, ha sido la primera expresión artística desde la II Guerra Mundial que trasciende las fronteras y las diferencias culturales entre Europa Occidental y Oriental. También es cierto que Internet permite eludir las habituales clasificaciones étnicas y los clichés nacionales y que, a pesar de estar básicamente controlado por las grandes compañías de comunicaciones multinacionales y estadounidenses, supone la posibilidad de utilizar canales de producción y distribución distintos a los tradicionales.

No se puede comparar el contacto democratizador que Internet ha hecho posible con la exclusividad geográfica del mundo del arte analógico. Sin embargo, centros como el ZKM de Karlsruhe, el BANFF Center en Canadá o el AEC en Linz, aunque evidentemente han tenido grandes ventajas de las nuevas tecnologías, más que a Internet, deben su centralidad a su programa de investigación, su especificidad y su funcionamiento, en gran parte ajeno a los mecanismos del sistema del arte. Creo que en el encontrar esta especificidad está la clave para que los centros de arte periféricos cobren una nueva centralidad.

[Vicente Matallana](#).- Para mí es muy agradable estar en esta mesa, están tres de las personas que más han influido en mi trabajo. Montxo me metió en esto, Rosina me apoyó y Roberta me definió como una Productora Independiente de Arte Electrónico.

La Agencia hace ocho años que se dedica exclusivamente a la gestión, producción y desarrollo de arte vinculado a las nuevas tecnologías, nuestra empresa pertenece al no lugar. Somos dos personas que coordinamos equipos alrededor de todo el mundo, excepto África.

Trataremos el tema del no lugar, desde dos puntos de vista: 1º. La proyección internacional, no ha surgido como una estrategia de expansión; no es que La Agencia haya desarrollado un proyecto para España y el mercado se haya quedado corto. Nos ha venido dado por la propia naturaleza del medio, el desarrollo de Internet. Actualmente, basamos nuestro trabajo en las comunicaciones virtuales. En el año 98 recibí un correo electrónico en el que se nos invitaba a entrar en un servidor llamado hell.com, (infierno.com), después de entrar en este servidor, recibimos otro mail con una clave de acceso en el que se me obligaba a firmar una cláusula de confidencialidad sobre lo que iba a ver a continuación. Así, me vi involucrado con un grupo de artistas en Internet, formado por 340 personas de 24 países; trabajamos en obras únicas, creadas de forma colectiva. El grupo solamente se reunió una vez físicamente y fue para decidir que creíamos haber llegado a las últimas conclusiones, año 2002, como la anécdota de Picasso que le escribe a Braque, «he llegado a las últimas conclusiones del cubismo». Nos disolvimos a continuación.

2º. El punto de vista en la era del no lugar. En el mundo del arte vinculado a las nuevas tecnologías, se está siguiendo un proceso de deslocalización muy fuerte, aunque bien es cierto que Ciudad de México, New York, Barcelona, Tokio y Berlín se pueden considerar como los cinco grandes polos del arte electrónico, hay que resaltar la importancia que tienen los centros de arte que están completamente deslocalizados. Hablaba con Oscar Abril de que nos basamos en la era de las zonas deprimidas, si quieres crear un centro de arte electrónico, debes buscar un lugar donde se estén desindustrializando a pasos acelerados y tengan un espacio totalmente obsoleto y fuera de uso. Se da en Ars Electronics en Linz, en Fact de Liverpool, en el ZKM, en el Walker Art Center, en La Laboral de Gijón, y en el V2 de Rotterdam.

La deslocalización es una estrategia de integración; hoy por hoy, en este mundo global, no podemos hablar de centro y periferia desde un punto de vista nacional, mucho menos de un punto de vista europeo o del resto del globo.

[Javier Panera](#).- Gracias al Gobierno de Canarias, a Montse y a Joseba que han hecho un gran esfuerzo y han puesto un entusiasmo en este proyecto que nace con unas grandes ambiciones que entre todos, podremos sacar adelante. Coincido con lo que ha dicho Roberta. Para empezar, lo primero que debemos reconocer al hablar de las nuevas tecnologías en el arte, es que ellas mismas se encuentran en la periferia del sistema del arte...

Cuando se habla de nuevas tecnologías, o de Internet y de cómo ha afectado al arte y a la cultura, se ha dicho uno de los tópicos más extendidos: que ahora no existen las distancias, los límites temporales y espaciales, que Internet es un medio participativo, interconectivo, que es un medio, de algún modo más democrático; hay en todo ello una parte de verdad, pero es una verdad a medias que en muchos casos oculta la brecha tecnológica a la que ha aludido Roberta y que nosotros desde el primer mundo no vemos.

La semana pasada, buscando en Internet una serie de datos estadísticos, me encontré una curiosa comparación: si toda la población de la tierra, 6.000.000.000 de habitantes, la extrapolásemos proporcionalmente a una pequeña aldea de 100 personas, una especie de Arca de Noé, descubriríamos que 70 no sabrían leer ni escribir y sólo uno de los 100 tendría acceso a un ordenador y poseería el software adecuado y el dinero para trabajar con ello, es decir: en ese pequeño lugar de 100 personas, sólo un 6% poseería el 59% de la riqueza y de esos seis, cinco vivirían en USA y uno en Europa. Y que la única persona de ese pueblo que tendría un ordenador sería alguien de raza blanca, norteamericano probablemente y, casi seguro, no sería artista...

No quiero parecer apocalíptico pero no es verdad que no existen barreras... en los últimos 50 años ha habido una serie de cambios tecnológicos y de comunicaciones, pero esos cambios han comenzado a adoptar formas globales cuando se constituye un nuevo mercado mundial, donde el dinero por un lado, la producción de bienes por otro y la distribución de información, se desterritorializan, es entonces cuando las fronteras geográficas, se vuelven más porosas y las aduanas se vuelven inoperantes y este proceso se acelera con la caída de la Unión Soviética y la era de la bipolarización. Estamos en un momento en el que hay nuevas estructuras de interconexión supranacional, que son completamente distintas a las que había hace 50 años.

Pensar simplemente que estamos en el país de las maravillas, sería una «tecnoingenuidad», hay que pensar que, la limitación en el acceso a la tecnología, deja en suspenso el disfrute de la misma para la mayoría de habitantes de este planeta. Al mismo tiempo, hay que estar alerta ante las legislaciones y políticas abusivas, que recortan la práctica a este acceso, unas veces en aras de la seguridad, por ejemplo, USA, después del 11 S; en China, o países islámicos, donde hay recortes para la información. Seguirán siendo periferia, unas veces por razones propias y otras por razones externas y pensar en la creciente proliferación de servicios no gratuitos en la red, nos hace reparar en la estrategia comercial, de que primero se crea una necesidad para luego hacer pagar por ella, se vende a veces el caramelo de la paz intermundi, pero luego para entrar, debes pagar.

El futuro ya está aquí, pero a veces es asimétrico, injusto, las periferias siguen existiendo, a veces más abismales que antes de estas nuevas tecnologías, aunque se rompan barreras y que desde una remota aldea de Afganistán se pueda planificar un atentado contra las Torres Gemelas. Los países desarrollados están utilizando la tecnología para distinguirse de la periferia, vivir al sur del borde digital significa estar en las regiones tecnológicamente periféricas.

La última estadística comparando datos de navegación por Internet que se ha hecho pública, da claves esenciales: los portales generalistas, los buscadores, los espacios electrónicos de los medios de comunicación son los lugares más visitados en Internet, no se indica que se está conformando una audiencia que interactúa a través de esos intermediarios, los medios generalistas y espacios de comunicación. Si se comparan los datos españoles con otros internacionales, los nombres y dominios que aparecen en las primeras posiciones son los mismos, Microsoft, Terra-Lycos, Yahoo, Vivendi, Amazon.

Esto es centro y lo otro es periferia. Es tecnológicamente ingenuo pensar que no hay distancias en Internet. Si hay distancias, nuestras páginas no están a la misma distancia que las de la BBC o Le Monde Diplomatic, es decir, en la red existe centro y periferia y nos encontramos con que la distribución real de contenidos en Internet es equiparable a la información distribuida por medios de comunicación de masas. Y pensar en Internet, las nuevas corporaciones que están trabajando con los nuevos medios, producen constantemente fusiones de grandes compañías distribuidoras de contenido muy similar a cuando, por ejemplo, la General Motors absorbe a otras compañías...

Nuria Fernández. - Leí recientemente una entrevista a un sociólogo polaco llamado Barman, que acuñó el término de «modernidad líquida» como una metáfora para definir la contemporaneidad en que nos encontramos. Me recordó alguno de los motivos por los que nosotros pusimos el nombre a nuestra galería. La concebimos como un proyecto líquido, que cambiara con nosotros, con nuestra evolución y se adaptara al tiempo que estamos viviendo.

El nombre Espacio Líquido aporta o sugiere una idea distinta en la cabeza de cada persona, cómo entendemos el arte, una transmisión de sentimientos, emociones, ideas, donde se establece un diálogo entre el artista y el espectador. Un diálogo en el que las preguntas y respuestas nunca son claras, nos enriquecen como personas y abren puertas en nuestro interior que no pensábamos que estuviesen.

Como galería de arte, nos encontramos en una situación donde aparecen formas artísticas nuevas, que nos emocionan, las cuales queremos adaptar a nuestro proyecto, pero que conllevan diversos problemas, porque evolucionan muy rápidamente. Es difícil trasladarlas al gran público, incluso con el videoarte rompes esquemas en ciudades pequeñas como Gijón. Una opción interesante sería crear una galería como híbrido entre lugar y no lugar. Lo que está claro es que los nuevos medios de comunicación de experiencia estética son un elemento más del arte de nuestro tiempo; siempre que nos emocione y bajo el punto de vista de la galería, serán imprescindibles dándoles

continuidad. Todo esto, como aventura privada, tiene sus ventajas. Podemos escaparnos de la instrumentalización política, de las industrias del entretenimiento y crear un encuentro activo entre ciudadanos capaces de discernir y de decidir una condición común en los asuntos que les conciernen.

Desde Asturias intentamos reducir las distancias entre Comunidades aunque siempre va a existir periferia, en parte por la dificultad en el acceso a las nuevas tecnologías, problemas de formación, etc. y mientras me sigan preguntando si hay que pagar para poder ver la exposición.

Vivo en una región con un elevado problema de autoabastecimiento cultural, priman las propuestas locales sobre el resto. La función de instituciones que podrían y deberían hacer una labor muy importante en el campo de las nuevas tecnologías es prácticamente nula. Espero que con la creación del nuevo Centro de Arte Contemporáneo en La Laboral, que se va a especializar en nuevas tecnologías con una visión internacional, mejore este problema.

En esta modernidad cambiante, tenemos una responsabilidad con las prácticas visuales. Debemos adaptarnos, intervenir en el proceso de transformación, siempre de manera ética, social, política, concebidas de una forma libre, voluntaria y razonablemente asumidas y definidas porque está en juego las prácticas de comunicación visual y la práctica que condiciona los modos de vida actuales. Algunas cosas que podrían mejorar la situación en los museos y los centros de arte sería que éstos y la crítica especializada presten una mayor atención a expresiones artísticas minoritarias y menos comerciales, mayor involucración en relación con nuevas tecnologías y mayor participación del sector privado, así como universidades y colegios.

Sergio Morales.- El tema de la periferia nos atañe directamente, aunque todavía nos falta tiempo para asumir la nueva realidad tecnológica que nos exige un esfuerzo de adaptación y conocimiento, e intercomunicación, muy importante. Esto puede significar que llegamos tarde a muchas cosas, por ejemplo, a la incorporación de la administración a la nuevas tecnologías.

Es verdad que el concepto de red, llevado a la máxima horizontalidad posible, puede hacer referencia al de nodos iguales, donde el centro y la periferia carecen de sentido, porque cada nodo se convertiría alternativamente en centro. Antes de comentar algunas ideas acerca del concepto de centro y periferia en nuestros días me gustaría mostrarles un “no lugar” llamado ultraperiferiadigital.com, una web creada desde un lugar muy concreto, Canarias, con el propósito específico de provocar el acercamiento regional entre una diversidad de islas de este lado del Atlántico. Muchas de las cuales o al menos gran parte de sus poblaciones, ni siquiera sabían que compartían rasgos comunes, es decir algún grado de identidad compartida.

Ultraperiferiadigital es una web que forma parte del PAAD, proyecto Atlántico de Arte Digital, promovido por el programa europeo Interreg, cuyo propósito esencial es la cohesión entre regiones europeas.

Ultraperiferiadigital es una web construida desde Canarias para cohesionar la Macaronesia a través de la participación de artistas que utilizan lo digital en su trabajo. En los términos del encuentro de hoy Ultraperiferiadigital es un no lugar, realizado desde un lugar (Canarias). Con el que se pretende hacer evidente un no lugar La Macaronesia, para convertirlo en lugar, o algo así... el concepto parece que está más cerca de Pedro Páramo, la inmortal novela de Juan Rulfo que de Internet, y probablemente sus antecedentes haya que buscarlos en El Castillo de Kafka, porque esto del “no lugar” genera sin duda inquietud, incertidumbre, y un poco de confusión.

Como no quiero llegar hasta los filósofos griegos, en esta confusión me voy a ir a los clásicos:

El Sr. Nicholas Negroponte, hace más de diez años, en su libro El mundo Digital bajo el epígrafe “Lugar sin espacio” decía que: “la era de la postinformación superará las restricciones de la ubicación geográfica”... “dado que se puede trabajar en uno o en muchos lugares el concepto de dirección adquiere muchos significados”. Hace referencia a la dirección electrónica que no necesariamente se relaciona con un lugar físico.

El Sr. Alex Galloway decía en 1997: “el espacio de la red es la manipulación imaginaria de fronteras imaginarias” que limitan al usuario a una página, a la física del sitio, a su narrativa, y al hardware. Por otro lado “el espacio abstracto de la red es la eliminación imaginaria de esas fronteras” (una especie de espacio universal donde si piensas en algo, seguro que lo encontrarás en (alguna parte de) la red).

Un breve apunte publicitario: “Estas citas y muchas otras las pueden encontrar en www.ultraperiferiadigital.com con enlaces a las fuentes originales, si es que son originales.”

Bueno, y si esto es así, si ese “no lugar” nos permitiese comunicar en igualdad de condiciones que el resto, y estar globalmente interconectados, y tener tanta capacidad de colonización cultural y venta de todo tipo de productos como cualquiera... desde Australia, la Gomera, Alaska, etc ¿porqué existe la periferia?. La periferia es algo que está lejos de algo, el centro, y el concepto de distancia en Internet ya no es físico, es cultural, es tecnológico, es económico. En el mundo físico el concepto de distancia, de velocidad, hace mucho que no es espacio/tiempo, la fórmula es igual pero ahora es euro/tiempo o partido por espacio. Sin duda el coste euro/tiempo de desplazarse entre las islas .

Canarias es muy superior que el de ir a Berlín, e incluso el de ir a Pekín. Es el coste insular, periférico y ultraperiférico que se hace más evidente en las islas no capitalinas. Y además se mezcla con el concepto de la rapidez para capturar la ganga correspondiente en Internet, que a su vez es directamente proporcional a la cantidad de compañías de bajo coste que operen, limitadas las islas menores... Canarias es ultraperiferia físicamente y desde este punto de vista, abogamos por ser ultraperiferia, porque es una realidad por mucho que nos guste obviarla. Nuestros costes para intercomunicarnos en nuestro propio espacio cultural son altísimos, así como los de la Macaronesia. Por ello políticas correctoras de discriminación positiva como el Proyecto Atlántico de Arte Digital, son muy importantes.

Pretender que de repente no existe el centro y la periferia por Internet, que podemos tener una relación horizontal es como pretender que no existen diferencias económicas, espaciales. La deslocalización de las empresas no se ha producido por la aparición de Internet sino por que se encuentra mano de obra más barata en otros lugares. Pero Internet camina a favor de los sitios más aislados en la medida que sean capaces de producir información, en nuestro caso la Macaronesia: podemos enviar información, hacer trabajos cooperativos, etc., pero seguimos siendo espacios sometidos en alguna medida a la brecha digital. Paradójicamente desde el punto de vista institucional y mercantil no valoramos suficientemente la importancia de la inversión y la formación con dotación suficiente en nuevas tecnologías...

Para terminar, ya que hemos reivindicado artistas recientemente fallecidos como Nam June Paik, quiero recordar a Pedro Garhel, un artista tinerfeño, periférico, que acudió al centro con la calidad de su obra para volver posteriormente, y a quien sin duda debemos el respeto de valorarla y conservarla.

Joseba Franco.- Un breve comentario, nos ha sorprendido que este auditorio no esté lleno de público por dos cuestiones, la primera por las personas que se encuentran con nosotros en esta mesa, pensamos que es un hecho bastante extraordinario y más en Canarias y por el gran despliegue informativo realizado a través de los medios de comunicación desde meses antes, además del envío realizado por el Gobierno de Canarias de cinco mil invitaciones. Personalmente hemos informado a Bellas Artes y a los numerosos artistas que conocemos, ¿qué ha pasado? Se me ocurren varias respuestas, pero quizás no es el momento de plantearlas ahora.

Público 1.- En principio quiero felicitar a los organizadores de estos Encuentros por poner a Tenerife en red con otros centros. Vengo de la fotografía analógica y estuve a punto de abandonar porque había cosas que no podía hacer y ahora las hago con la tecnología digital. Me han surgido muchas ideas a partir de escucharles. Ahora se está produciendo una revolución en la imagen, es como ver el mar, te puedes tirar y sumergirte y encontrar un montón de cosas. Estoy de acuerdo con todos ustedes y si como antes se ha dicho, hay unas 10.000 personas en todo el mundo interesadas en el arte, aquí estaríamos esa parte proporcional y espero que se interese mucha más gente de ahora en adelante.

Montxo Algora.- Estaba acordándome del primer ArtFutura. En la última edición, tuvimos 20.000 personas, en realidad se hizo en nueve ciudades al mismo tiempo. En la 1ª edición hubo una parte de conferencias muy importante. Era la primera vez que venía a España William Gibson y la primera vez que se mostró un casco de Realidad Virtual. Las conferencias fueron en el Instituto de Estudios Norteamericanos en Barcelona, una sala muy parecida a ésta y una cantidad de público reducida. Pues bien, luego me he encontrado a cientos y cientos de personas que me han asegurado que estuvieron en aquella conferencia.

Montse Arbelo.- Cuando comenzamos esta iniciativa, uno de los objetivos era crear una red entre museos y centros de arte en un intento de reducir las distancias de todo tipo que existen. Distancias económicas, de prestigio y por supuesto físicas respecto a los centros de decisión. Se trata de poner en valor iniciativas que surgen desde cualquier parte. Por nuestra experiencia, ha sido perfectamente posible elaborar proyectos que surgen desde la periferia y se han podido expandir más allá de cualquier frontera. Sin duda, tenemos que contar con la propia realidad que impone la geografía, pero también podemos enfrentarnos a esa situación de formas diferentes. Hoy, para los habitantes del primer mundo en general, esas limitaciones son básicamente mentales. Es fácil mantener una cierta actitud victimista fundamentada en la lejanía, que perpetúa una clara dependencia de las instituciones con la consiguiente carencia de iniciativas independientes. En el programa de Art Tech Media se hizo una convocatoria internacional para artistas, curiosamente, a pesar de nuestro empeño personal, la representación canaria ha sido prácticamente nula. Por contra, en esta convocatoria participan artistas de los cinco continentes y desde lugares más periféricos, geográfica y económicamente que Canarias.

Público 2.- Es realmente sorprendente, no hay mucho público en la sala, por lo que parece evidente la oportunidad y necesidad de acciones como Art Tech Media, hace falta mucha pedagogía. ¿No es posible que las instituciones introduzcan estos temas en los colegios y que los jóvenes entiendan lo que está pasando en el arte? En cualquier

caso, el arte de vanguardia es transgresor y siempre ha sido minoritario. Durante las proyecciones me he sentido como antiguamente en las salas de arte y ensayo.

Montse Arbelo.- Es cierto que estas iniciativas siguen siendo necesarias. El arte digital está cambiando los esquemas tradicionales del sistema arte, también la posición y actitud del espectador se ve alterada y, a pesar de que las tecnologías de la comunicación han penetrado en nuestra cotidianeidad, son cuestiones complejas que requieren actitudes más analíticas. El esfuerzo de organización y comunicación realizado se ha visto reflejado muy ampliamente en los medios de comunicación de la isla, sin embargo, curiosamente, la repercusión en los ambientes artísticos y culturales no se corresponde con la oportunidad, nada habitual, de contar con un programa de videoarte y ponentes tan importantes. Quizá se deba a una cierta autocomplacencia del isleño. Y lo digo porque yo soy de Tenerife. Desde su periferia, se permite mantener un discurso de agravios comparativos, sin embargo, está más remiso a la hora de dar pasos para participar en las oportunidades que ofrece el mundo, por propia iniciativa. Por otro lado, hemos encontrado en Dulce Xerach, Viceconsejera del Gobierno de Canarias, un interés claro en apostar por la modernidad de las islas.

Público 2.- Tiene que involucrarse más la gente, lo que comentaba al principio Montxo, somos muy pocos.

Joseba Franco.- Somos conscientes de que estas cuestiones requieren tiempo y son proyectos a largo plazo. Durante dos años hemos ido aunando voluntades para poder ofrecer una mirada poliédrica y transversal sobre nuestras realidades diversas y sobre la realidad uniformada que las nuevas tecnologías nos están imponiendo. La sociedad, en general, tarda en asimilar ciertas propuestas que rompen con la tradición. Existen múltiples ejemplos históricos que nos permiten mantener la confianza en el camino emprendido. España ha tenido que acelerar en muchos aspectos para adaptarse a una modernidad secuestrada por la dictadura. Ciertos ismos artísticos aún no han sido suficientemente asimilados. El arte contemporáneo visual, aparentemente más frío al estar utilizando nuevos medios, cuesta que penetre en nuestros corazones. Pero los procesos son verdaderamente emocionantes.

Público 3.- El grave problema del arte digital es el soporte. Anteriormente he pintado, ahora estoy descubriendo las tecnologías digitales y te encuentras con el problema de cómo compartirlas con la gente, crear tu propia página web y que la gente la vea. Quería preguntar qué tres consejos podríais dar para mostrar y compartir con los demás, trabajos cuando no tienes dinero para producciones costosas.

Roberta Bosco.- Creo que hacer una película en 3D, un proyecto virtual o una instalación interactiva supone mucha producción, mucha infraestructura. Un proyecto de net art no cuesta absolutamente nada, cuesta lo que le sirve al artista para sobrevivir. Para hacerlo, la herramienta es gratuita, un dominio en Internet es muy barato. Ahora hay muchas plataformas on-line que están autogestionadas por grupos de artistas, o portales de museos que dedican al arte en Internet una parte de su programación. De cierta forma, el net art está casi institucionalizado, estamos viendo centros como la Tate Gallery o Ludwig Museum que tienen su departamento de new media, el Whitney tiene un portal exclusivo para producciones en Internet. Hay centros también en España y un cierto interés. Hemos hablado de La Laboral de Gijón, que nace con buen pie, habrá que ver su funcionamiento. Otro aspecto es la adquisición de net art con todo lo que conlleva de riesgo desde el punto de vista de la inversión y su valor, pero por definición los museos y centros de arte tienen como cometido el preservar, conservar las formas de arte de la contemporaneidad con más atención a las más débiles, las que se mantienen ajenas al sistema económico y no están soportadas por el sistema del arte, marchantes, galerías, etc. Entiendo que para un galerista haya más reticencia o sea más difícil. Me parece estupendo que haya gente como Rosina, quien demostró tanta sensibilidad hacia el arte digital desde la Feria de Arte Contemporáneo Arco, que parecía el lugar menos interesado hacia esta expresión artística y que a lo largo de diferentes ediciones ha contribuido a romper el mito que el arte en Internet no se podía vender.

Rosina Gómez-Baeza.- Respecto a la cuestión que planteaba el fotógrafo de las posibilidades de la fotografía, yo tenía un bisabuelo canario, Marcos Baeza, creo que cuando se compró una cámara de fotos, pensó que era lo que necesitaba y que la cámara de fotos iba a cambiar el mundo.

Joseba Franco.- Las nuevas tecnologías nos han cambiado a todos. La mayoría de nosotros teníamos una vida anterior en la que estas tecnologías no estaban presentes ni al alcance de cualquiera. La mayoría de los artistas teníamos en la pintura, escultura o fotografía y a partir de los 80 el vídeo, como la forma natural de expresión. Con lo digital e Internet, el mundo se ensancha. No sólo en el aspecto creativo sino que posibilita nuevas formas de entender y posicionarnos en relación con los demás. Lo geográfico empieza a ser menos determinante, se ha dicho cómo en el siglo pasaso existía

un centro que pasó de París a New York, y prácticamente todo lo demás era periferia. A pesar de que la economía sigue marcando esa frontera, en el plano creativo, las fronteras están viéndose superadas. También la herramienta y el soporte están desubicados. Ya no es necesario estar, es más importante ser. En muchas ocasiones hemos pasado del estudio de pintura al ordenador portátil. Podemos vivir esta nueva oportunidad como si nada hubiera cambiado?

Público 4.- Deja que te cuente una pequeña anécdota con respecto a esto de ser del mundo y las nuevas tecnologías y la red. Creo que una cosa son las nuevas tecnologías y otra la red. Yo no vivo en el mundo, vivo aquí.

Joseba Franco.- Somos periferia, pero ¿Canarias está en el mundo que compartimos, o no?

Público 4.- En todo el mundo no, en concreto vivo en La Laguna y durante un tiempo pensé que vivía en un sitio muy lejano y me dedicaba a traer libros y catálogos, doy clases de pintura en la Facultad de BBAA. Un día descubrí Amazon y fue fascinante ya que me libró de un gran peso, incluso físico y me permitió acceder con fluidez a una gran cantidad de información que pude compartir con mis alumnos. Desde que las nuevas tecnologías se convirtieron en una especie de dogma para los nuevos creadores, me siento más periférico que nunca porque accedo a la red y no me entero de nada. Gracias a la pintura o la fotografía, cualquier cosa que se pueda representar superficialmente, el net art es tecnológicamente limitado, podía navegar por la red y encontrarme con cosas que entendía e inmediatamente transmitía. Es decir ese supuesto arte aurático que es la pintura, que como tal nunca me ha importado, lo que me gusta de la pintura es que puedes bajarte de Internet un cuadro e inmediatamente lo proyectas en clase y nos ponemos a usarlo. Siempre he creído que de un cuadro, sí se puede tener una experiencia estética o algo similar, el que pretenda tenerla delante de las Meninas está perdiendo el tiempo, lo mejor es que se compre un catálogo que le explica y le ponen en relación con otras cosas. Bajaba los cuadros como la pornografía, totalmente prostituida y lo utilizaba con total libertad. Desde hace algún tiempo no puedo hacerlo porque no me entero de nada, sólo puedo bajarme fragmentos y me siento enormemente frustrado. En este sentido quisiera romper una lanza, no tanto en favor de las nuevas tecnologías en la creación artística, sino de la red como elemento de difusión de muchas viejas tecnologías. Cuando oigo que con las nuevas tecnologías se acaba con la periferia, mi experiencia es la contraria.

Joseba Franco.- Me parece que haces un discurso muy reduccionista de las posibilidades de las nuevas tecnologías, posiblemente por desconocimiento de los códigos que llevan implícitos. No es una confrontación con las artes tradicionales, éstas no desaparecerán, son perfectamente compatibles incluso para el mismo artista, son medios que permiten desarrollar nuevas posibilidades para la expresión artística. Velázquez hoy utilizaría, no tengo dudas, las nuevas tecnologías para crear. Vanguardia y contemporaneidad. Algunos piensan que vienen a destruir todo lo anterior, quizá sólo cuestionen a las mentes que se niegan a la evidencia de la evolución de las herramientas y soportes, posiblemente por miedo a perder una cierta posición privilegiada que las nuevas tecnologías están cuestionando.

Hoy en día, sentirse o no periférico no es relevante, es más bien un estado de ánimo. Se puede tener un concepto global del mundo en La Laguna o corto de miras en New York. Puedes decidir residir donde quieras y nosotros hemos decidido desubicarnos de un lugar concreto y darnos la posibilidad de vivir en cualquier parte. Nuestro proyecto vital y artístico es recorrer y conocer todos los países del mundo. El lugar concreto donde nacemos es puramente circunstancial y anecdótico. La curiosidad nos motiva y es algo que tendría que tener gran valor para un artista, también para un docente. Tus alumnos probablemente lo agradecerían. No olvidamos que Internet no está al alcance de todos, nosotros, habitantes del primer mundo, somos tremendamente afortunados por disponer de ellas y podemos hacerlo críticamente, siendo conscientes y responsables de su uso.

Vicente Matallana.- Una cosa es evidente a la hora de abordar el tema de Internet, ya que refleja lo que somos y vivimos en un mundo profundamente injusto donde la mitad de la población no dispone de agua corriente, ni luz, con un 70% de analfabetismo, etc. No creo que Internet acentúe las diferencias, hay que cambiar el ánimo y ver realmente lo que acerca, es como cuando la gente dice que el teléfono aísla más. No debemos ser tan duros y ver lo positivo que tiene Internet y las nuevas tecnologías, porque malo tienen muchísimo y esto no sería sino un reflejo de lo que somos. Las nuevas tecnologías quizá, han frustrado expectativas que se vertieron sobre ellas, pero pienso que son realmente positivas y ese estado de ánimo del que habla Joseba es importante a la hora de acercarnos a ellas. Realmente han reducido las periferias para muchos centros facilitando las comunicaciones.

Montxo Algora.- Hay una frase de Sherry Turkle que dice «los ordenadores y se puede aplicar a las nuevas tecnologías, no son ni buenos ni malos, sino tremendamente poderosos». Creo que en realidad se trata de esto. Depende de como

las utilices. Y no puedes juzgar la creación en la red por lo que se está haciendo ahora. La creatividad como en la vida, encontrará sus propios cauces.

Javier Panera.- En ningún caso he querido dar una visión apocalíptica, soy obviamente partidario del uso y aplicación de las nuevas tecnologías, pero debemos ser usuarios y espectadores críticos porque si no y, en ese sentido iba mi intervención, al final, esas tecnologías que son tremendamente poderosas, van a ser controladas y manipuladas por los mismos, básicamente por el capitalismo más salvaje. ¿Qué podemos hacer?, obviamente trabajar desde dentro, desde fuera no, desde la periferia no podemos, pero tenemos que fomentar espectadores críticos, usuarios críticos, que no se piense simplemente, que «estamos conectados». Estamos conectados, pero nos conectan, hay intermediarios que facilitan, por unos intereses o por otros, nuestra conexión. ¿Qué puedo hacer ante esta situación? y ¿cómo me posiciono ante ella?, esto es lo verdaderamente complejo. Desde el punto de vista del activismo, las nuevas tecnologías facilitan lo que de otra manera sería imposible y en este país tuvimos un ejemplo con consecuencias políticas evidentes.

Joseba Franco.- Y en Manila propiciaron un cambio de gobierno y las manifestaciones simultáneas en todo el mundo contra la guerra de Irak y cada vez se van a suceder más cosas. El uso de las tecnologías, como decía Montxo, está dentro de nosotros, debemos ser ciudadanos críticos con todo lo que nos rodea. Las tecnologías no nos salvan ni eximen de nada, pero sí facilitan y posibilitan muchas cuestiones que antes eran impensables. Estoy convencido que se va a producir su implantación generalizada, está sucediendo, con nosotros, a favor o contra nosotros, pero sin duda están y han venido para quedarse y debemos ser conscientes y consecuentes con ello.

Javier Panera.- Todos los que estamos aquí, pertenecemos a una generación intermedia de la radio y la televisión y pasamos un cuarto de nuestras vidas delante del televisor. Los que son más jóvenes que nosotros, pasan ese tiempo delante del ordenador y su relación con él va a ser más natural que la que tenemos nosotros y posiblemente, vamos caminando hacia una normalización respecto a las nuevas tecnologías. Ahora bien, hablo de ese espectador tan joven, si no se le enseña desde el colegio a desarrollar un espíritu crítico, las nuevas tecnologías lo pueden alienar. Lógicamente como espectadores y personas críticas, tenemos que intentar poner las tecnologías a nuestro servicio.

Rosina Gómez-Baeza.- El problema no somos nosotros, sino el resto. Es decir la diferencia es tremenda, tenemos acceso a más información, a más contactos y en función de ello, el nivel de diferencia aumenta.

Menene Grass.- Otra cuestión es el control que algunos países, como China, ejercen sobre Internet. Nosotros parece que estamos muy satisfechos y no se reflexiona sobre estas cuestiones.

Roberta Bosco.- No es cierto que no se reflexiona, cuando el gobierno chino ha cerrado el acceso a Google a sus habitantes, un grupo de artistas ha hecho otro Google que funciona perfectamente como tal y que nosotros hemos publicado y tenemos accesible desde la página de El País. Se lee todo al revés como si fuera un espejo. Esta respuesta no ha sido encontrada por un grupo político, sino por un colectivo de artistas independientes.

Público 5.- El debate sobre los aspectos positivos de Internet parece superado. A mí me interesa, desde el punto de vista de la creación artística, cómo los artistas utilizan ese no lugar, Internet; también habéis apuntado, si es un bastión que permite la crítica.

Roberta Bosco.- Si quieres saber, artísticamente, lo que ha sido Internet desde el 94, hay tres obras, una de Antoni Muntadas «The File Room», otra de Douglas Davis «The Collaborative Sentence» propiedad del museo Whitney y la tercera (www.arte-red.net), que se encuentra en la web de El País, donde están reseñadas todas las expresiones creativas que nos parecieron interesantes desde 1994 hasta 2005. Es muy informativa y didáctica sin pretensión de ser exhaustiva.

Sergio Morales.- Los artistas han utilizado y utilizan Internet de muchas maneras. En Canariasmediafest hemos introducido la categoría de net art desde el 98. Igual que los museos han creado departamentos de audiovisuales y las ferias y bienales han incorporado soportes como el fotográfico o el electrónico, en los festivales ha sucedido lo mismo como consecuencia del propio trabajo de los artistas.

Volviendo al tema de que éramos pocos aquí, en las primeras ediciones del festival también había más gente en las mesas que entre el público. Eso ha cambiado, así que no hay que asustarse en esta primera edición de Art Tech Media. Para el que me preguntó sobre cómo se puede distribuir obra, consultar en la página www.ultraperiferiadigital.com

Tenerife

Presidencia del Gobierno de Canarias

Santa Cruz de Tenerife

16 de marzo de 2006

Debate: DERECHOS DE AUTOR, PRODUCCION, DISTRIBUCION DIGITAL

Presentación:

[Dulce Xerach](#)

[Viceconsejera de Cultura del Gobierno de Canarias]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Rosina Gómez Baeza](#)

[Directora La Laboral y ex-Directora ARCO]

[Angela Martínez](#)

[Directora Departamento de Audiovisuales y Multimedia CCCB]

[Javier Panera](#)

[Coordinador Domus Artium 2002. DA2 Salamanca]

[Menene Gras](#)

[Directora Exposiciones Casa Asia]

[Vicente Matallana](#)

[Director de LaAgencia]

[Nuria Fernández](#)

[Directora Galería de arte Espacio Líquido]

[Roberta Bosco](#)

[Periodista especializada en new media]

[Montxo Algora](#)

[Director Art Futura]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Joseba Franco.- Continuamos con los debates iniciados ayer. El tema de hoy es: Derechos de autor, Producción y Distribución Digital. Vicente Matallana hará de moderador.

Vicente Matallana.- Gracias por asistir. Los avances tecnológicos vinculados a los ordenadores y a los sistemas de comunicación han transformado el paisaje social de los países desarrollados generando un abanico de nuevas posibilidades y nuevos retos, planteando nuevas preguntas y desafíos, derivados de la tecnología. El término tecnología viene del griego *tecne* y se refiere tanto a las actividades del artesano como de artistas y poetas. Se asociaba a la revelación de la verdad, en cambio según Heideggerd en el siglo XX, la tecnología ha pasado a significar un medio al servicio de un objetivo. Siguiendo a este filósofo, más allá de la función material de los instrumentos tecnológicos, puede ser un modo en que la verdad se revela, se vela y se desvela. En su reflexión, busca la esencia de la tecnología, la redefinió como algo que va más allá de lo meramente instrumental y que sólo se puede desvelar a través del arte.

El cuestionamiento del arte vinculado a las nuevas tecnologías, ha sido realizado, en la mayoría de los casos desde su vertiente creativa y teórica, obviándose los problemas estructurales o de nuevos escenarios que conlleva el trabajo con estas creaciones tecnológicas derivados de la propia naturaleza y medio. Las tecnologías han incidido en profundidad tanto en la creación como en la estructura, desde el mercado hasta la propiedad intelectual pasando por el mismo objeto de trabajo, la creación y la producción de las propias obras. Los retos son fenomenales, intelectualmente ambiciosos, improvisándose nuevas soluciones a nuevas problemáticas en tiempo real y a nuevos deseos y expectativas, lo que obliga a la búsqueda y puesta en común con el fin de resolver, de la manera más idónea, estos nuevos escenarios. Un ejemplo de estos retos es la situación generada con respecto a la propiedad intelectual, derivada de la facilidad de acceso a los medios de reproducción y transmisión que han obligado a cuestionar un sistema de propiedad intelectual del tipo blanco o negro, tanto por parte del consumidor como del creador que ha buscado normas menos restrictivas de difusión de lo que es verdaderamente inédito y revolucionario: compartir esa creatividad.

Los medios tecnológicos han posibilitado el acceso masivo instantáneo a los medios de transmisión de datos e información. Esa capacidad de difundir y ver, ha creado un nuevo escenario definido por el deseo de compartir y permitir que esa información y creación sea redifundida y transformada, permitiendo su enriquecimiento y evolución de forma orgánica mediante las redes de ordenadores, para ello, necesario crear una nueva forma dinámica y flexible para la información y creación electrónica que el restrictivo copyright actual sin llegar al precipicio del copyleft.

Desde su fundación en 2001 Creative Commons ha estado investigando la forma de desarrollo en un entorno jurídico que permita al creador mantener una serie de derechos sobre la propiedad intelectual de la obra, así como estableciendo limitaciones comerciales al uso de la misma, pero dejando abierto un abanico de posibilidades para que esa obra sea compartida en su sentido más extenso de forma legal. Para ello Creative Commons, organización creada por el Stanford Art School, ha generado un marco legal de nuevas licencias adaptadas tanto a los diferentes tipos de creación: audio, vídeo, texto, así como los derechos que se quieren retener y compartir, los diferentes usos permitidos del material original y su resultado. Mediante una red de alianzas y colaboradores se están adaptando esas licencias a la legislación de 28 países, desde EEUU a China y en España a través de la Universidad de Barcelona.

Nuevos retos, nuevas soluciones, el mercado del arte o la estructura económica del arte ha de asumir nuevos retos que la propia naturaleza de la obra electrónica plantea fuera de los modelos clásicos aún sin enterrarlos, pero sí adaptándolos a los nuevos escenarios como es el ejemplo del Creative Commons respecto al copyright. Por otro lado, hemos de contemplar los problemas de producción, retos estructurales y económicos devorados por el ansia de hacer y explorar en los heroicos incios de finales de los años 80 y principios de los 90 y más tarde absorbidos por el interés público y el ingreso de dinero que arrastró la burbuja de las dot.com, nos ha llegado a plantear un modelo económico que permita la sostenibilidad del new media. Reconozcamos que el arte tradicional con la actividad solitaria del pintor y con el intercambio de objetos de una forma mercantil básica, mantiene un modelo económico que en cierta manera funciona. Pasado el tiempo de la euforia, debemos sentarnos a discutir el problema económico y cómo la propia naturaleza del arte electrónico conlleva un acercamiento a la industria de nuevas tecnologías y a grandes grupos mediáticos para afrontar los grandes retos de producción y distribución.

Consideremos esta convergencia como algo beneficioso, pero no carente de riesgos; para avanzar hay que saltar. Hablamos de dinero, de recursos y por supuesto de ideas. Apostemos por esta alianza, arriesguémonos. Vamos a dejar de lado otras discusiones y a lanzarnos a la piscina de lo inaudito, proponiendo una alianza fuerte y clara entre creadores e industria de nuevas tecnologías en un medio, cuyo objeto de trabajo en la vanguardia de las ideas, resulta chocante el conservadurismo de las estructuras cuando no de los creadores en todos sus frentes y dimensiones.

como contrapropuesta, qué pasaría si se plantease esta alianza con la industria. Para que esta alianza se produzca, es condición sine qua non que cada una de las partes interesadas reciba una contraprestación acordada y deseada, tanto a nivel conceptual, intelectual como estructural. El desafío conceptual no está carente de riesgo, al igual que los artistas o creadores aportarán una versión extrema y alternativa del hecho tecnológico, volviendo a Heidegger y, mediático. La industria aportará un conocimiento y una visión exenta de la moral que apunta Beck. Nunca será igual un proyecto de videovigilancia y autovoyérismo con los ojos de Jeff Gompertz (aka Fakeshop) que el mismo deseo de ser vistos desde las concepciones del empresario renegado John Harris que se pasó al arte.

Fuera crece la barbarie, pero esa misma barbarie es parte de nuestra cultura, si no asumimos los riesgos, nos quedaremos en puras y duras charlas de café. Es apasionante un acercamiento a la industria, lo que puede aportar en materia de conocimiento y a sus necesidades. El mundo es como una mesa en las Vegas, en esta partida, también la industria apuesta y es posible, aunque arriesgado, que seamos compañeros de juego, empujando y aportando cada uno al conocimiento y a la modernidad desde su perspectiva. Este acercamiento también contempla elementos estructurales como el de la distribución. El sector creativo tendrá acceso al conocimiento técnico de la industria y a sus medios tecnológicos, a la vez que la industria recibe beneficios irresistibles de cara a su estrategia de captación de consumidores enmarcados básicamente en aspectos de branding y PR para suturar la brecha digital, creación y atracción de nuevos usuarios. Este intercambio supondrá también un cambio en las formas expositivas buscando más la cantidad de impacto que la calidad del atento observador. También debemos contemplar la oportunidad de usar las agencias de medios de las corporaciones para difundir los trabajos de los creadores, una ventaja que permitirá que muchas exposiciones salgan de la cultura de la clandestinidad, pero pagando el precio de tener que cumplir unos objetivos de branding claros e inexcusables, vulgarmente, contar por impactos o por cabezas. En este punto es donde hemos de contemplar si la estructura, el tejido basado en las galerías de arte como agentes fundamentales operativos en el medio, si este sector es capaz de reciclarse, asumiendo funciones más complejas, o si por el contrario, es necesario desarrollar una estructura específica para el medio con unos canales de distribución más complejos, o si esta estructura nueva está o ha emergido ya. Pasar a la cultura de masas, entrar en la cultura corporativa, cuestionarnos y reorientarnos, cuestionar la actual ley de propiedad intelectual, obviar la moral con la idea casi psicópata de la seguridad del fin último, el desarrollo y difusión del arte electrónico, la verdad desvelada por el arte.

Angela Martinez.- Nuestra misión en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona es sobre todo difundir la obra de creación y producir actividades culturales, encontrándonos con muchos problemas por la ley de propiedad intelectual para poder cumplir con nuestra misión.

Para explicar estos problemas, me gustaría hacer dos distinciones dentro de las obras audiovisuales; por un lado está la obra de videoarte, cuando nosotros queremos realizar una exposición de videocreación, monográfica o colectiva, temática, o combinar obra plástica, te encuentras con una situación curiosa en este caso, un museo o un centro como el nuestro, no tiene que pagar por exponer pintura o escultura, sin embargo, sí debemos pagar por las obras de vídeo a las sociedades de autores, porque se les aplica el capítulo especial de la ley de la propiedad intelectual para las obras audiovisuales, que en su origen se creó para las obras audiovisuales dentro de los circuitos industriales, cinematografía y las producciones para televisión y nos encontramos, desde mi punto de vista, con un grave problema y esto debería ser uno de los aspectos que en un futuro se tendría que contemplar, que no fueran dentro de la misma pauta lo que son obras de explotación comercial, industriales, con obras de creación independiente. Igualmente, hay otro problema dentro de la obra de autor, un museo, galería o un centro de cultura que apuesta por el autor y le paga, hace determinados esfuerzos para mostrar su obra y dentro de esos esfuerzos, no sólo hay que disponer del espacio sino que también hay que hacer una campaña de difusión, un catálogo ya que las exposiciones son efímeras. Te encuentras que tienes que volver a pagar por los fotogramas, si lo incluyes en el catálogo es otro pago diferente, también en la web y esto no ayuda mucho a difundir la obra de los artistas, sobre todo en centros públicos como el nuestro.

Los medios no son enormes, lo que se consigue de esta manera es que los gastos sean cada vez superiores provocando cada año menos exposiciones. La otra cuestión que quería comentar es sobre otro tipo de obras, cuando el artista o un centro como el nuestro hace una obra de creación propia y decide reciclar o incluir material de archivo, es muy común y usual que se utilice, te encuentras con otro tipo de problemas en cuanto a los materiales de archivo. Hay dos tipos de archivo, el público y el privado. En el privado la cuestión es que no hay unas tarifas regladas, cada archivo tiene un tratamiento diferente. Pero en cuanto a los archivos públicos, de titularidad nacional como la Filmoteca Española, su misión es conservar el patrimonio y difundirlo. El archivo histórico, el No-Do, etc, se han producido con los fondos de todos. Aquí se suceden dos problemas: la dificultad de acceso es muy grande, menor en otros países y una vez has conseguido acceder a los fondos, te encuentras con cosas curiosas, si eres un artista o un Centro como

el CCCB con presupuestos públicos y haces exposiciones para todos los ciudadanos y lo único que pretendemos es mostrar ese patrimonio, por ejemplo, hace dos años, preparando una exposición sobre la guerra del siglo XX, hice una investigación en el archivo histórico de RNE, pedimos los registros sonoros de los dos bandos de la Guerra Civil Española, los discursos de Franco y lo poco que quedaba del bando republicano, respecto a la tarifa nos dicen que aplicarían la tarifa cultural y educativa, unos 400 euros el minuto. Es algo a considerar, el Ministerio de Cultura debería hacer algo al respecto.

Cuando queremos utilizar imágenes de películas de la industria cinematográfica o de la televisión, evidentemente son producciones privadas y no hay más que cumplir con la ley, pedir los permisos. La propiedad intelectual reconoce el derecho del director, guionista y músico y por otro lado el productor, éste te cobrará o no y liquidar a la sociedad de derechos de autores lo que corresponde a los autores de esas obras. En la misma exposición con Frances Torres sobre la guerra, se le pidió que hablara sobre el periodo de la Segunda Guerra Mundial del Desembarco de Normandía, el Día «D». Diseñó una obra y nos pidió dos pantallas donde quería proyectar imágenes de la película de Spielberg Salvar al soldado Ryan, que consideraba que tenía aspectos interesantes sobre los que él reflexionaba. Curiosamente, las imágenes del desembarco del ejército de los EEUU, son patrimonio de la humanidad y no hubo problemas, pagas los gastos técnicos y te las dan. Pero al pedir las de la película, debíamos buscar al productor, en este caso la Paramount. Cuando logras hablar con alguien en los Angeles te dicen: «...sí pero tienes que pedir el último permiso a Dreamworks y cobran a 1.000 dólares el minuto». Son aspectos que los he citado, precisamente porque quiero iniciar un movimiento entre centros y museos para reivindicar que nos podamos aplicar el artículo 37 y, según yo lo interpreto, no deberíamos pasar por este tipo de procesos.

El artículo 37 se refiere a la libre reproducción y préstamo en determinadas instituciones. «Los titulares de los derechos de autor no podrán oponerse a las reproducciones de las obras cuando aquellas se realicen sin finalidad lucrativa por los museos, centros de arte, bibliotecas, fonotecas o archivos de titularidad pública o integradas en instituciones de carácter cultural o científico y la reproducción se realice exclusivamente para fines de investigación. A sí mismo, estos centros anteriormente descritos de carácter cultural, científico o educativo sin ánimo de lucro o a instituciones docentes integradas en el sistema educativo español, no precisarán autorización de los titulares de los derechos ni les satisfarán remuneración por los préstamos que realicen». Reivindico que podamos aplicar este artículo.

[Rosina Gomez-Baeza.](#) Efectivamente el tema es delicado, cuando se crea Vegap en 1990 a instancias de 80 artistas visuales, lo que se pretende es tener derecho a la reproducción y tener derecho a los resultados de la reproducción de la obra, como por ejemplo, los autores de los libros. Cuando se vende un libro, el autor cobra a través del editor; con la venta de un disco o CD, el compositor cobra; el artista visual no cobra por las reproducciones ni por las exposiciones de la obra, no estoy hablando de net art, estoy hablando de artes visuales en general, después hablaremos del vídeo que está constreñido también por las leyes que se aplican al cine comercial y al cine de autor.

En la reproducción de la obra es difícil concebir que esto se pueda aplicar, porque la obra se vende, es decir, la obra única, que no original. En la obra original, en el caso de la escultura, se acata la norma impuesta por Francia y aceptada comúnmente, son siete esculturas. En la edición de obra sobre papel cambia mucho, varía, realmente se vende la obra una vez o en el caso de la edición se vende varias, pero limitada por el acuerdo entre el artista y el distribuidor que puede ser un editor o una galería.

Pero en el caso de la reproducción y cuando la iniciativa surge, discutía que iba a ser muy complejo y lo es porque, en ocasiones, se va en contra de los intereses de los artistas, el no poder utilizar la imagen y la reproducción de determinada obra en determinado medio de comunicación. Voy a hablar de un manifiesto que firman siete grandes críticos españoles en referencia a que el periódico, el historiador o el crítico tiene la obligación de transmitir información visual acerca de las obras sobre las que está escribiendo y analizando y que los centros de arte tienen también derecho a programar sin tener que pagar esas cantidades.

Ese manifiesto que firman personas tan destacadas como Valeriano Bozal, Simón Marchal, Delfin Rodríguez, Juan Antonio Ramírez, Eugenio Carmona, Jaime Brihuega, Celia Grande, entre otros, historiadores y catedráticos importantísimos, afirman que no se puede dejar de proteger el uso social de las imágenes. En este Manifiesto de Soria de junio de 2005 declaran que hay una diferencia entre la obra de net art, porque la reproducción es exacta, es decir no es lo mismo que hacer la fotografía de un cuadro y reproducirla que proyectar en pantalla una obra de net art. Lo que sí hacen es decir a Vegap, nosotros nos conformamos con una cita visual establecida por Vegap.

Lo que encuentro en este Manifiesto, que he leído con ocasión de este Encuentro y agradezco a Montse y a Joseba que nos hayan hecho hablar de él esta mañana, se conforman con la cita visual y no debiera ser así, está muy bien para un directorio de artistas, para tesis, tesinas, etc., pero no es aceptable que nos tengamos que conformar con «sellitos» para comprobar la obra. De todos modos, sí que Vegap se defiende diciendo que los artistas plásticos y visuales tienen tanto derecho como otros creadores, como los que utilizan la palabra, los novelistas o los compositores,

también tiene derechos. Vegap habla de España, sin embargo, tendríamos que hablar de Europa y deberíamos encontrar un acuerdo, como para el I.V.A. y es otro de los temas que afectan a la distribución del objeto artístico. Deberíamos buscar fórmulas porque en España y en Europa, estamos en un momento muy delicado respecto al gran mercado norteamericano. Europa está perdiendo cuota de mercado del orden de un 7% anual con respecto a EEUU por toda esta casuística. Si la capital del arte en Europa está en Londres es porque no se pusieron límites a la exportación de obra, porque no hay un Wall Street. Este mercado fue inventado, impuesto por Francia el siglo pasado por un fondo de inversión, precisamente le Pou Deluxe que fue realmente interesante, se compraron durante diez años del año 1904 al 1914, obras de los grandes artistas fauve y los grandes cubistas, Picasso y Braque. A los seis años se vendieron con resultados económicos fantásticos y los artistas percibieron unas cantidades importantes, no recuerdo si el 15 o el 20%, se habían revalorizado sus obras en esa proporción. Fue el principio, «le fois de suite», que sobre todo en Francia y en España pretendemos seguir de cerca, pero que afecta directamente al mercado del arte, que Reino Unido, Londres y EEUU, no acepta. Tenemos que ser concientes que quizás tenga que haber una decisión por parte de los creadores en las artes visuales, plásticas también, en favor de agilizar las fórmulas de distribución en el mercado del arte del objeto artístico. No se pueden ver tan protegidas y ahora la obra no circula, los artistas pretenden que su obra sea accesible desde, no sólo el lugar donde ha nacido y donde realiza su obra, sino en cualquier parte.

Roberta Bosco.- Quisiera centrarme más en la producción y distribución y los derechos relativos al new media art y las formas más radicales e inmateriales como puede ser el net art. Partiendo del presupuesto que compartir es la palabra clave de la creación digital y la colaboración y la interacción, sus características más distintivas. Ya se trate de un colectivo, de un trabajo de autoría compartida o de un grupo heterogéneo, la gran mayoría de obras digitales está hecha en colaboración y no se pueden considerar acabadas realmente hasta que, por lo menos un usuario decida intervenir en ellas. Este primer tema, la colaboración es una de las palabras claves en la creación digital. El medio digital no se presta a la noción del genio creador, al artista iluminado tan querido por el fetichismo de los coleccionistas, lo consideran de cierta forma un índice de seguridad para sus inversiones artísticas. El colectivo, el grupo, es una noción que resulta más difuminada respecto a la del gran artista. Además estamos hablando de proyectos que por su propia naturaleza no sólo rechazan el estatus de pieza única porque por el mero hecho de visualizar una obra de net art en tu ordenador, de cierta forma, tienes la obra. No sólo se trata de obras que, por su propia naturaleza, rechazan este estado y concepto de pieza única, sino también otro tipo de paradigmas artísticos mercantiles como puede ser múltiples, ediciones, copias firmadas, etc. La gran ventaja de Internet es que contribuye a que personas conscientes del valor del conocimiento, se puedan reunir fuera de los esquemas jerárquicos tradicionales para producir, crear y transmitir información y prácticas creativas en nuevos circuitos de comunicación e intercambio. Creo que ésta es la potencialidad de Internet y me preocupa que existan una serie de instancias que pretenden actuar en defensa de los autores y de los creadores y finalmente sólo defienden los intereses de una industria obsoleta como es el star system del arte y la cultura que abarca desde Hollywood hasta las macro bienales. Hemos visto que con la llegada de la democratización de la tecnología, liderada por Internet, nuestra cotidianidad se ha visto invadida por una terminología nueva: piratería, canon sobre fotocopia, top manta, peer to peer.

Todos estos términos expresan un profundo contencioso social sobre la circulación de ideas, la propiedad intelectual y el libre acceso a las fuentes de la creación, aunque hay quienes no lo quieren ver, las nuevas tecnologías de la información han cambiado la noción de propiedad intelectual y la noción de derecho de autor y de copyright, que -por cierto- son dos nociones distintas. La legislación, como es habitual, se ha quedado atrás. Leeré unas líneas de Miguel Vidal fundador de Sindominio y editor de barrapunto.com, referencia de la comunidad hispana del software libre. Le entrevisté en unas jornadas sobre copyleft, encuentro crítico sobre la propiedad intelectual, cuyo lema programático es, precisamente, «la creación se defiende compartiéndola». El decía, «...las leyes vigentes sobre la propiedad intelectual son inaplicables al mundo digital, así como la estructura de las industrias culturales resulta obsoleta para la realidad actual, de la misma forma en que se convirtió obsoleta la industria del hielo cuando aparecieron las neveras, sin embargo, no se criminalizó a los compradores de neveras, simplemente porque el sector resultaba de mayor interés para el capital frente al del hielo. El concepto del copyleft consiste en utilizar las leyes del copyright para proteger la libertad de divulgación de la información, en vez de para restringirla, nació con la idea de proteger la libre circulación del código informático, pero estamos convencidos de que su uso se puede extender a otros ámbitos de la creación». El movimiento para el software libre nació, en plena lucha entre dos navegadores prácticamente iguales: Netscape y Explorer.

A partir de ahí, esos mismos paradigmas se están aplicando a otros campos de la creación. Quisiera apuntar una serie de posibles alternativas. Lo que dió comienzo a todo, la GPL (General Public Licence), licencia pública general, creada a mediados de los 80 por la Free Software Foundation orientada principalmente a los términos de distribución, modificación y uso de software. Su propósito es declarar que el software cubierto por esta licencia es software libre y

por tanto cualquiera puede contribuir a su desarrollo y ampliación. A partir de esto, se han creado las licencias creative commons cuyo impulsor fue Lawrence Lessig profesor de Derecho en la Universidad de Stanford y especialista en ciberderecho. Se trata de una serie de licencias con diferentes configuraciones o principios, que abarcan un amplio campo, desde el derecho del autor original de dar libertad para citar la obra, reproducirla, crear obras derivadas, ofrecer la obra públicamente con diferentes tipos de restricciones, hasta no permitir su uso comercial o respetar la autoría original. Estas licencias han sido adaptadas a varias legislaciones y has sido traducidas también al castellano, portugués y catalán. En iberoamérica, se está aplicando en Brasil, Chile, Argentina, además de España, mientras que en México, Colombia, Perú y Venezuela, se encuentran en proceso de traducción e implementación.

Una licencia a destacar es creative commons developing nations, naciones en desarrollo, que permite que los derechos de autor se cobren sólo en países desarrollados y sean gratuitos en los demás países. Creative commons en España tiene un abanico de licencias que abarcan desde el tradicional sistema de derecho de autor hasta el copyleft de dominio público. Lo que es interesante y no entienden ciertas asociaciones de pretendida defensa del derecho de autor es que finalmente, el derecho a decidir sobre su obra toca exclusivamente al autor. El objetivo es dar opciones a los creadores para que definan cómo quieren que su obra sea, o no, sea utilizada. Estamos llegando a situaciones tan paradójicas que un artista que quiera ofrecer su obra gratuitamente a un colectivo de okupas que la quiera proyectar, no puede hacerlo porque Vegap impide al propio artista que la ceda de forma gratuita. La cuestión es que las condiciones sean escogidas por el propio autor, que tenga todos los derechos reservados o que no tenga ninguno. Hay seis licencias a partir de cuatro básicas que se pueden combinar.

Quiero acabar contando una breve historia de un proyecto muy bonito, que os recomiendo ver en Internet o cuando se exponga. Un artista francés, Pierre Huyghe adquirió un dibujo manga, a una empresa en Japón de las que se dedican a vender personajes virtuales con características genéricas para animaciones comerciales. Lo compró en 1999 y lo bautizaron Annlee, es una niña. Hicieron los dos primeros vídeos protagonizados por ella. El primero titulado Two Minutes Out Of Time en el que reflexiona sobre su condición de signo, de dibujo y el segundo One Million Kingdom, donde pasea por un paisaje lunar mientras su voz se convierte en un diagrama de montaña y ella habla de la soledad del dibujo y de su situación de ser o no ser personaje. Después de estos dos vídeos, realizado con Philippe Parreno decidió ceder este personaje a otros 16 artistas para que contribuyeran a una creación colectiva. Cada uno escribió un episodio protagonizado por Annlee y cuando tuvieron reunidas todas las historias, decidieron que ya estaba bien de utilizarla y que Annlee iba a pertenecer tan sólo a sí misma. Fueron a un notario y, creando un precedente legal, cedieron los derechos de autor al personaje, al dibujo. Annlee ahora es la única propietaria de sus derechos y ya nadie la puede utilizar, ni siquiera el autor que le dio la vida.

Lo que quiero decir es que Internet es una valiosa herramienta de uso individual pero es más importante como mecanismo social y el arte, las expresiones artísticas a través de Internet, soy muy importantes porque contribuyen a mantener vivo el potencial subversivo y democrático de Internet precisamente en un momento de gran acoso por parte del capital que quiere convertirlo en un gran supermercado. Internet es un nuevo espacio muy importante para el arte, la cultura y la socialización y que quede público tan sólo depende de nosotros.

Menene Gras.- Comparto prácticamente todo lo que se ha dicho aquí. Por mi propia experiencia he tenido que hablar con la Vegap, sobre todo para decirles que no quería negociar nada con ellos por distintas razones. El punto de partida debiera ser que el artista ha de tener el derecho y la posibilidad para decidir sobre su propia obra. La Vegap no lo contempla a pesar de que el artista puede decidir hacer una cesión de una imagen o reproducción de su obra o para difusión en Internet. Esto realmente crea situaciones muy paradójicas. Aquí hay que pensar en todas las partes. Cuando se negocian los presupuestos para hacer exposiciones, se negocian las partidas de los catálogos y en ningún caso se contempla la necesidad de tener que pagar un canon por derechos de reproducción de las imágenes por obras que se van a exponer. Cuando se consulta al artista, normalmente suele decir que quiere un catálogo y que él hablará con la Vegap para evitar cualquier conflicto. El catálogo implica un gasto para la institución, se está haciendo una difusión, una publicidad. El problema es cuando se ha llegado a un acuerdo verbal con el artista, éste se compromete para hablar con la Vegap y meses después, ésta reclama la partida.

En algún momento hemos tenido problemas con la obra de Frederic Amat, él hizo el catálogo y nosotros nos limitamos a subvencionarlo por completo. El catálogo llevaba 100 imágenes, la Vegap llama para los derechos y yo digo que el artista ha hecho ese catálogo, no lo he hecho yo, él ha elegido las imágenes y no vamos a pagar. Este tipo de enfrentamientos es continuo, no digamos sobre lo que se difunde a través de Internet. Nosotros difundimos muchas imágenes en la web de Casa Asia y pretenden cobrar un canon por ello, es imposible; si no, cerramos la web, siempre nos plantean situaciones límite. En ningún caso se contempla que el artista debería optar por negociar directamente con la institución o la galería que está produciendo, distribuyendo o difundiendo la obra. Me parece

lo que dice Roberta referente a las licencias y Angela sobre el artículo 37 de la ley de propiedad intelectual, parece muy claro, pero la realidad es que cuando intentas aplicarlo, es prácticamente imposible.

Los derechos en el ámbito de la literatura tienen un equilibrio entre el agente literario, el escritor y el editor. Me interesa este tipo de comparación porque la Vegap no es un agente del artista, sin embargo, un agente literario busca editoriales, pone precio a la obra y, en general, realiza gestiones para el artista. La Vegap no cuida de sus artistas, no intenta promocionar al artista, ni dentro ni fuera del país. Estamos en una situación muy precaria, los circuitos internacionales del arte contemporáneo español son muy escasos, más allá del no lugar de Internet, donde la velocidad de transmisión y comunicación no es comparable a la dificultad de todo viaje físico y toda presentación de una obra física en otro espacio y geografía. La creación puede navegar por Internet y llegar a todas partes, pero esto no es suficiente. Necesitamos que esas presentaciones se hagan en espacios físicos para poder mostrar la obra de arte, ya que si no, nuestros artistas seguirán ignorados.

Dicho esto, creo que necesitamos reflexionar y a pesar de todo lo que se ha dicho en la mesa, todavía tenemos márgenes para actuar y ver en qué situación se encuentran los distintos ámbitos de la creación artística referente a los derechos de autor, de creación, etc. Hay grandes contradicciones, grandes navegaciones por Internet, pero esta obra no llega a ninguna parte. En la bienal de Shanghai en 2004 no hubo presencia española, pero sí latinoamericana; en la de Singapur del 2006 no hay presencia española a día de hoy. La ausencia de artistas visuales españoles y no visuales me parece que es una situación dramática.

Actualmente la situación actual no se está contribuyendo a que haya una presencia española en el mercado internacional del arte, cosa que a mí me duele profundamente cuando veo países con menos recursos que realmente están presentes en todas partes. Aquí hay intereses políticos, del capital, del mercado, estamos hablando de las industrias culturales. Para mí es prioritario que el arte contemporáneo español circule por los mercados internacionales, por estas bienales asiáticas, internacionales. Destaco esto porque es mi terreno, pero en todo lo que es el intercambio resulta más fácil que los artistas japoneses o chinos se presenten en España que a la inversa.

Estamos en un mundo de grandes contradicciones y vemos que cuando se nos obstaculiza esta difusión de imágenes, de obra, tropezamos con más dificultades. En cierto modo, cuando se crean estas asociaciones o instituciones, sí hay interés para proteger al artista, pero actualmente creo que se han vuelto en su contra. La protección de los derechos debe ir por otro lado, dejando que el artista sepa que tiene unos derechos y que puede plantear sus exigencias a estos organismos que los representan. Yo pertenezco a varias asociaciones y pago mis cuotas y obtengo muy poco, y me contento con que pueda hacer una serie de acciones y me ayuden y colaboren con nosotros en algunas ocasiones, al fin, tampoco entorpecen nada. La Asociación Colegial de Escritores nunca nos ha defendido, salvo si el autor ha ido al abogado de la Asociación y ha planteado la necesidad de ser defendido. Es muy importante que el autor o el artista tenga derecho sobre su propia obra siempre y así, se puede negociar directamente. Obviamente, todos necesitamos protección y deberíamos llegar a poder negociar y crear unas mínimas condiciones para todas las negociaciones, lo que no podemos, es seguir como estamos.

Montxo Algora.- Me gustaría empezar con una consideración más genérica, hay un pensador suizo-norteamericano William Irwin Thompson que viene a decir que: «El gran cambio del siglo XX y de cara al siglo XXI, fue la transición desde una sociedad paisana, basada en el intercambio de bienes industriales y servicios, a una nueva sociedad tecnológica, basada en el intercambio de información». Dicho de otra forma: La energía que gastamos en vestir y alimentar nuestros cuerpos, va a transformarse progresivamente en energía para alimentar y amueblar nuestras mentes. Y el mundo creativo y artístico dentro de éste campo inmenso que es la información, va a ser tremendamente importante en el siglo XXI. Cada vez habrá más gente y más energía dirigidos a algo tan intangible como la información.

Y ahí está el tema que nos ocupa: Obviamente los creadores deben tener una compensación económica. Pero no creo que el sistema que tenemos ahora esté siendo muy efectivo. Puedo hablar de mi caso particular. ArtFutura es un festival atípico. No es cine, ni es música. Somos un híbrido. Por lo que hemos tenido nuestros choques con las sociedades de gestión. Parece que esto es algo generalizado. Y ninguno vemos que estas sociedades de gestión estén funcionando de una forma justa y práctica.

Nuestro caso concreto fue realmente curioso. En los primeros años, ArtFutura era esencialmente animaciones por ordenador y conferencias. Y todos los años venía un señor bajito, un tal Martínez y pedía la lista de lo que hacíamos. De la taquilla te descontaban el 12 % alegando que era para la SGAE. Y que el dinero iba a los artistas. A los tres años me dije: pero si nosotros estamos pasando animaciones de japoneses y americanos y ninguno es de la SGAE! Así que hablé con ellos y dejaron de cobrarnos. Pero el dinero nunca nos lo devolvieron.

Estamos en la época de Google y la tecnología digital te va a posibilitar hacer gestiones de una manera muy

fácil. No digo que la gente de SGAE no sea consciente de que hay que tener en cuenta Internet. La verdad es que con la SGAE nunca busco el enfrentamiento cuerpo a cuerpo. Pero todos utilizamos discos duros, CDs, DVDs y sé que pagamos un canon. Y no me parece justo. Y tengo el convencimiento de que de todo el dinero que recaudaron de los primeros ArtFutura, el 99%, por no decir el 100%, no ha llegado a ninguno de los artistas.

El caso es que estamos empezando un siglo nuevo, la creatividad va a ser muy importante, la cuantificación de ese arte va a ser muy importante y la tecnología digital nos posibilita tener sociedades de gestión más racionales, más veraces y más justas.

Javier Panera.- Muchas gracias, voy a hablar en mi doble condición de director de programación de un centro de arte contemporáneo y como historiador de arte.

Desde una perspectiva histórica, las nuevas tecnologías siempre han provocado pánico a los titulares de los derechos artísticos de cada época y más a los intermediarios que han intentado preservar ciertos monopolios culturales. Uno de los ejemplos más conocidos es el de la progresiva aceptación de la imprenta en el siglo XVI, tras las primeras Biblias editadas por Gutenberg, hubo fuertes críticas por parte de los Abades de algunos conventos porque los amanuenses ya no iban a ser los responsables de reproducir las biblias, hay textos medievales que llegan a decir que la imprenta es un invento del demonio aún cuando la primera impresión que se hace es la Biblia con autoridad papal.

También es por todos conocido que en el siglo XIX cuando se inventa la fotografía, los pintores, sobre todo retratistas y también muchos críticos, intentaron demonizarla. Con la radio a principios del siglo XX pasó lo mismo, cuando asociaciones de cantantes norteamericanos denunciaron a Edison porque el hecho de existir la radio vulneraba sus derechos ya que la gente no tenía que pagar por escuchar una canción. El teatro respecto al cine, ha sido un caso parecido, en los años 80 cuando se comercializaron las videograbadoras que permitían grabar, copiar, reproducir y avanzar saltando la publicidad, todos los que en ese momento eran intermediarios económicos de ese tipo de derechos, llevaron este asunto al Congreso de los EEUU porque consideraban que vulneraban sus derechos. Con la fotocopiadora ha pasado lo mismo y ahora está pasando con Internet. La tv por cable, en algún momento se ha cuestionado porque, efectivamente, te ahorras o evitas la publicidad u otros tipos de intermediarios. Internet tiene la capacidad de mover la información de un sitio a otro prácticamente sin coste ni control y esto pone nerviosos a los que piensan que pierden el derecho a lucrarse con el comercio de esa información. En cualquier caso, cuando hablamos de arte las cosas son más complejas.

Quiero decir, que en cada encrucijada de la historia, los medios, los intereses creados y sus defensores, han lloriqueado por el último invento, sea la imprenta, la radio, la videograbadora o Internet. Y se han equivocado siempre y el futuro les ha pillado con el paso cambiado. Los legisladores han tenido, desde la edad media, que ir adaptando los derechos de autor a la tecnología, por el bien de la sociedad, pero también por el bien de los propios autores. Esto es muy importante cuando hablamos de arte, proteger los derechos del autor. Por eso pienso que hay que defender la libre circulación de los trabajos de un autor siempre y cuando los derechos estén protegidos. La gran paradoja es, a veces, nos guste o no, cuando los artistas entregan sus derechos a Vegap, que es una gestora de esos derechos, ellos saben o deberían saber qué hace Vegap con sus derechos y el modo que eso les afecta y, por tanto, deberían ser conscientes de todo ello. He conocido a artistas, aún más recalcitrantes que Vegap respecto al uso de sus derechos .

La nueva situación exige una redefinición y una legislación, lo suficientemente flexible y clara para que puedan coexistir pacíficamente los autores, los intermediarios, las instituciones que trabajamos con unos y con otros y por supuesto la sociedad que es la que, supuestamente, se tiene que beneficiar de la gestión, la difusión y la legislación de esos derechos. Cuáles son los problemas?, pues son varios, el gran problema, en algunos casos, es que los defensores de los derechos de autor ven siempre, en los avances tecnológicos, en vez de una solución, un problema a resolver, en vez de ver el lado positivo de Internet, consideran que es un problema para sus derechos. Es un problema de mentalidad que afecta a los propios artistas, en un contexto en el que las nuevas tecnologías, como nunca, facilitan la copia exacta, incluso la desaparición del concepto de copia en el caso concreto del net art y la distribución. El error es ver esto como un problema. La industria, sea discográfica, videográfica, editorial o cinematográfica, se aferra al viejo copyright como único modo de combatir la piratería para defender y proteger al autor. Olvidan que las tecnologías de hoy permiten que un gran caudal de producción audiovisual de distintos géneros sea libre y que facilitar la difusión beneficia a la sociedad y a la larga terminaría beneficiando al propio artista. Lo difícil es convencer y convencerse y es un problema, insisto, de convicción.

Las propuestas pasan por la flexibilización y redefinición de conceptos. La primera, redefinir el concepto de derechos de autor y hacer esa redefinición a partir del reconocimiento de la naturaleza de los nuevos medios que es una naturaleza en muchos casos completamente diferente de la de otros medios aunque tienen cosas en común. La segunda, flexibilidad a la hora de establecer una legislación y flexibilidad en pensar que esa legislación puede quedar

obsoleta en muy poco tiempo, a la velocidad que vamos, cada dos años o tres años, incluso menos. Otro aspecto muy importante es la transparencia que afecta a Vegap, pero también a las instituciones que programamos, en la gestión de los derechos de autor y transparencia por parte de las instituciones cuando están utilizando obra de artistas. Todos sabemos que hay instituciones que lo están haciendo sin el permiso de su autor, esto es un problema para la institución y para el artista que tiene todo el derecho del mundo a saber en qué contexto se exhibe su obra. Es muy fácil decir que la información es libre, pero también tenemos que proteger al artista.

Otra cosa que tenemos que redefinir son los canales de gestión y distribución del arte, esto va a afectar a las galerías de arte, a las ferias y a todos los intermediarios, instituciones, selectores, comisarios... surgen nuevos modos de arte cuya producción, gestión, distribución pública en muchos casos no va a tener nada que ver con lo que estamos experimentando ahora. Y en esto lo mejor es ser humildes y reconocer que siempre llegamos tarde.

Antes dijo Menene que estableció un acuerdo verbal con el artista, yo recomiendo contratos escritos con los artistas en los que se establezcan los derechos y obligaciones de ambas partes: por edición, exhibición o reproducción. Se puede hacer con o sin mediadores, Creative Commons es, probablemente, una de las mejores opciones, en teoría, es el artista el que decide qué se hace con su obra y en qué modo circula. Ahora bien, si un artista está empeñado en entregar a un mediador sus derechos, tendremos que «lidiar» con ese mediador, con unas reglas adaptadas al momento en que se vive.

Termino con lo que alguno verá como demagogia, nos quejamos del arte, pero el arte es un elemento más en esta situación con «puntas de iceberg» más problemáticas que tienen que ver con la ciencia, la alimentación, las enfermedades... los tremendos mecanismos de control que están utilizando las grandes corporaciones farmacéuticas, agroalimentarias, para intentar implantar un sistema de patentes respecto a los descubrimientos científicos que podrían curar enfermedades y que en muchos casos bloquean... Todos sabemos que hay por ahí vacunas que no salen a la luz pública porque tienen una patente y hablamos de paliar el hambre o de curar enfermedades infecciosas.

Vicente Matallana.- Antes de pasar la palabra a Nuria quería resaltar algo importante que ha dicho Javier, una cosa es la gestión que se está produciendo y otra, cuando hablamos de derechos de autor, estamos hablando de un derecho conquistado, ver en la wikipedia la historia de los derechos que ha costado cabezas en los momentos más conflictivos de los países, en Inglaterra con la revolución gloriosa, en Francia, etc.

Nuria Fernández.- Está surgiendo una creciente creación artística asociada a nuevos medios tecnológicos, de ahí que en las exposiciones cada vez se vea más videoarte, net art o instalaciones multimedia. Y, paradójicamente, las galerías están diseñadas para favorecer más los medios tradicionales, la fotografía y la pintura, con techos altos, paredes blancas, focos centrados para apreciar la obra de forma unitaria y aislada. Cuando se incorporan las nuevas tecnologías en las exposiciones hay que reflexionar porque la intensidad con la que reflejan los focos en las paredes blancas no favorece, faltan instalaciones técnicas apropiadas, personal, conexiones, equipos y dispositivos básicos. Hay que prestar atención a que en el universo tecnológico surgen muchas interferencias, la más común es la sonora que se puede resolver mediante auriculares, aislando la obra, propiciando un ambiente cómodo de confort para que el espectador pueda disfrutar mejor, o con la disposición de mobiliario adecuado. El videoarte exige y requiere infraestructuras específicas, así como vigilar que funcionen correctamente las tecnologías y el disimulo de los dispositivos cuando estos no son un punto a destacar. Otro problema con el que nos encontramos es que muchas de las obras basadas en nuevas tecnologías suponen soportes novedosos para el espectador y es un error pensar que una persona acostumbrada a utilizar un ordenador va a saber interpretar o interactuar con una obra de net art. Ante estas obras tenemos que desempeñar una labor educativa para favorecer el contacto del espectador con la obra. Es una situación muy típica que el espectador se sienta delante de la pieza perplejo y la abandone inmediatamente.

El mito de que las galerías que exponemos videoarte lo tenemos más fácil porque el esfuerzo se limita a un proyector y a reproducir un vídeo sobre una pared, pierde sentido. Si quieres una videoinstalación, el artista y la galería incurren en elevados costes de producción y alquiler de equipos para satisfacer una correcta exhibición. La introducción de estas nuevas formas artísticas requiere una reflexión profunda por parte de las galerías para propiciar una adecuada percepción de la obra por parte del espectador. Es fundamental el conocimiento de la tecnología con la que se trabaja, incluso en aspectos técnicos. Tampoco puede desconocerse su participación en la reconfiguración del mundo, en la renovación del capitalismo postindustrial y en la instalación de nuevas desigualdades sociales.

Resaltar también que Internet es el primer hallazgo, después de la televisión, que ofrece un soporte novedoso para la producción y es un instrumento eficaz para la distribución. Es un mundo autónomo, capaz de articular sus estrategias de representación, distribución y recepción con un enorme potencial de reorganizar audiencias. Consigue una alta democratización sin depender de la industria cultural. En estos casos, donde la obra no precisa lugar concreto

replantearse su forma tradicional de trabajar. Y quizás deban convertirse en un híbrido entre lugar y no lugar, incorporando obras de net art en su página web, vendiendo participaciones de una obra de net art, respetando la filosofía de acceso libre y democrático con la que nació esta disciplina.

Sobre la producción con las nuevas tecnologías, puede ser asequible como en el caso del net art o puede ser elevada para los artistas y para las galerías como en las videoinstalaciones que, en ocasiones, te obligan a contar con el alquiler de varios proyectores y equipo de sonido. En el caso del videoarte, si utilizas actores, vestuario, efectos especiales, los costes de producción son realmente altos. Tenemos ejemplos de artistas que cada vez son más híbridos como el colectivo artístico PSJM o Erwin Olaf que son publicistas y aprovechan sinergias del campo en que trabajan y su condición de artistas para reducir costes. Pero, en general, si introduces todos estos factores que he nombrado, los gastos son bastante elevados.

Joseba Franco.- Fundamentalmente estamos de acuerdo con las intervenciones que hemos escuchado y especialmente las referidas a que los artistas tenemos el derecho a decidir sobre todo lo que concierne a nuestra obra. Vemos la complejidad de este tema por los diferentes escenarios y situaciones que se dan y las distintas actitudes que encontramos, más o menos honestas. De alguna manera, hay que promover un acercamiento de todas las posturas representativas de las diversas realidades y sensibilidades ya que sustancialmente trabajamos en el mismo medio y perseguimos, al menos conceptualmente, objetivos comunes: que la obra de arte se exhiba con los mejores medios posibles y en las mejores condiciones y que tenga la máxima difusión. Nos parece un auténtico sinsentido que, después de tantos años y reuniones diversas no se haya conseguido un acuerdo entre todas las partes. Esta situación nos perjudica a todos y es insostenible. Constatamos que nadie está satisfecho con la situación actual y parece que estamos instalados en una cierta frustración, en un callejón sin salida que nos impide avanzar.

Vamos a proponer un gran pacto entre todos los sectores vinculados al mundo del arte para que la institución arte española tenga el peso internacional que se merece. Es necesario tomar la iniciativa y conseguir un acuerdo que dinamice e impulse el arte español en el mundo.

Se ha mencionado también los altos costes que conlleva la realización de las obras con nuevas tecnologías, el largo período de elaboración, la autoría compartida y la dificultad de su comercialización. Esta situación implica que durante meses, el artista no suele tener ningún tipo de ingresos, en nuestro caso, no tenemos otra actividad económica, ni damos clases, ni hacemos trabajos para ninguna empresa. Esta situación es común a muchos artistas. La obra de arte, una vez que sale de las manos del artista, se convierte en un objeto de consumo y todo el sistema del arte empieza a desarrollar sus distintas funciones. Pero no podemos olvidar que sin el artista que crea esas obras, el sistema del arte no tendría sentido, no existiría. Por tanto, no estaría de más que se pensase, seriamente, en esta realidad obvia, cómo establecer unas condiciones que, primero, fomenten que el artista pueda crear. El mercado y la institución cumplirían con una parte del trato. A veces tenemos la sensación de que el artista es una pieza poco importante del sistema, fácilmente sustituible.

Aceptamos la diferencia, como se ha apuntado, entre difusión por parte de una institución tipo museo y la comercialización propia del mercado. Pero hay que hacer distinciones. En definitiva, lo único que pedimos es respeto entre las partes. La firma de un contrato es una forma racional de establecer las condiciones de colaboración, pero nos falta la cultura necesaria para normalizar su uso. Generalmente, salvo excepciones, el artista no suele estar en disposición de exigir la firma de ese contrato, ni las instituciones públicas, galerías de arte, medios de comunicación, etc. están por la labor. Además, como comentaba Javier sobre la transparencia y los derechos morales, quizás sean éstos los que más valoremos, el respeto a la obra. En demasiadas ocasiones se produce una utilización y en ocasiones también manipulación de la obra al margen del artista, sin su conocimiento ni consentimiento.

Público.- Como Vegap no es utilizada por muchos artistas, ¿por qué seguir pagando y no aplicar más la fórmula de los contratos privados?

Javier Panera.- Cualquier artista puede hacerlo, yo intento, dentro de lo posible cuando hago una exposición con un artista, firmar siempre un contrato. A veces, los contratos son leoninos por ambas partes y a veces son flexibles. En esos contratos puede aparecer de todo, el coste de producción de la exposición, qué aporta el artista y qué aporta la institución, las condiciones de edición del catálogo o publicaciones, qué derechos se le pagan por sus imágenes o si renuncia a ellos, qué parte de la edición corresponde al artista en concepto de derechos... Si un artista es muy famoso y sabe que su catálogo se va a distribuir bien a lo mejor te pide una determinada cantidad y la institución editora puede o no aceptar, pero claro siempre será mejor que todo esto conste por escrito. Por eso yo siempre recomiendo a los artistas que exijan la firma de un contrato antes de realizar una exposición. Un artista puede entregar la gestión de sus derechos

a un intermediario, comisario, a una empresa de gestión, a una galería o a Vegap. El problema surge cuando el artista ha firmado un contrato con Vegap y oculta y negocia unas determinadas condiciones con otro. A mí me ha pasado que artistas que firmaban un contrato con mi museo en el cual renunciaban a sus derechos de imágenes y nosotros a cambio les pagábamos el 8% en concepto de derechos que al mismo tiempo me ocultaban que tenían el acuerdo con Vegap. Después Vegap me reclamaba los derechos de reproducción con toda la razón del mundo, en este caso, el problema lo genera el artista por no ser transparente, pero eso se habría solucionado con un contrato por medio. Hay un problema, los centros de arte e instituciones no están acostumbradas a hacer contratos al artista, ¡como si éstos trabajaran por amor al arte! Hay artistas que por una exposición o un catálogo, renuncian a todos sus derechos. Haciendo de abogado del diablo, me pongo del lado de los que piden sus derechos, porque tienen derecho a exigirlos. La cuestión es fijar las condiciones en un contrato y esto garantizará una larga amistad. Por el contrario, sin este contrato, la amistad tarde o temprano se rompe. Todos conocemos casos de artistas que han tenido duros pleitos con sus galerías a cuenta de los derechos de exhibición de sus obras o de museos que muestran sin permiso o sin las condiciones técnicas exigidas las obras de esos creadores...

Otro asunto que comentaba antes Nuria, es que muchos centros de arte de este país y muchas galerías, incluso las más importantes, no están preparadas para trabajar con los nuevos medios. Gastamos millones de euros en construir un centro de arte y nos cuesta disponer de 12.000 euros para comprar cuatro pantallas de plasma por hablar de algo básico.

Angela Martínez.- Respecto a la consulta que hacías, quería explicar una modalidad de contrato que nosotros aplicamos cuando producimos una obra multimedia o audiovisual, nosotros encargamos esa obra al artista y pagamos toda la producción. En el contrato siempre dejamos claro que los materiales originales son propiedad del artista y sólo será de nuestra propiedad el montaje para esa exposición y que la podemos utilizar en nuestro Centro o en la itinerancia de la exposición. En el contrato queda reflejado que el artista puede reutilizar esos materiales porque son suyos.

Vicente Matallana.- A propósito de lo que has preguntado, aquí se habla de derecho de autor y de copyright como la misma cosa, pero realmente son dos concepciones diferentes. El derecho de autor proviene del derecho continental, básicamente es el derecho francés, napoleónico, mientras que el segundo proviene del derecho anglosajón que es el *commons law*. El derecho de autor se basa en el ideal del derecho personal del autor, fundado en una forma de identidad entre el autor y su creación, en el cual es clave e irrenunciable los derechos morales. Por ley, en el derecho continental, no puedes renunciar al derecho a la no destrucción ni manipulación de tu obra; esto tiene su lado bueno y su lado malo. En cambio, cuando se firma un contrato basado en copyright, estás basándote en el objeto, no en tú derecho. El derecho norteamericano y el inglés, te permite una renuncia y ahí es donde los continentales consideramos que hay que ejercer una protección desde el Estado de los derechos de autor para que éste no sea totalmente expoliado. En el copyright, puedes hacer lo que te dé la gana con tu obra y puedes renunciar absolutamente a tus derechos.

Menene Gras.- Estoy de acuerdo con lo que dice Javier. El único contrato válido es el escrito, aunque a veces por la relación con el artista, no te hace falta, aunque debe ser una práctica estable y metódica para no tener problemas y también para que haya un compromiso por parte del artista y de la institución que produce su obra.

Insisto en la necesidad de un estudio comparativo. Me ha ocurrido en alguna ocasión y no voy a hablar del artista, sino del caso concreto de haber expuesto fotografías de retratos y aparecer modelos de la fotografía, de nacionalidad asiática, diciéndome que no querían que se expusiera esa fotografía porque el artista nunca le ha informado de la itinerancia del circuito, de los lugares de exposición.

Javier Panera.- Hay legislación concreta sobre ello.

Menene Gras.- En algún momento ha existido algún tipo de derechos del modelo. Pertenezco a la asociación de traductores, hace algunos años no se pagaban los derechos de autor en la traducción, así que cuando la Asociación consiguió esos derechos, todos nos alegramos.

Voy a explicar un caso relacionado con los derechos de autor de los escritores. He hecho una antología de noventa autores y he tenido que negociar cada derecho de autor para una edición que no iba a tener distribución comercial, desde García Márquez, Alejo Carpentier, etc. Los que tienen agentes literarios, en principio la negociación tienen que estar de acuerdo para poder utilizar esos escritos. Si existiese una Vegap para los autores literarios, no

hubiera podido hacer esa edición. También planteé que si alguna editorial quería hacer una distribución comercial, debería ponerse en contacto con los autores.

Por otra parte, toda la legislación actual respecto a los escritores, está actualizada, hay límites de tiempo y eso facilita las cosas. Paralelamente a la velocidad de la información, la tendencia general es abreviar cada vez más el período de tiempo en el que unos determinados derechos siguen siendo válidos. Los derechos de autor, en ocasiones, perturban la edición, sobre todo, cuando se trata de autores muertos.

Joseba Franco.- Hace unos años, el programa Metrópolis de tve emitió, junto a una entrevista que nos hicieron en sus estudios, fragmentos de una obra nuestra; fueron en total algo más de seis minutos. Si antes se comentaba que la inmensa mayoría de artistas estarían dispuestos a no cobrar nada si un museo está interesado en exponer su obra, incluso a pagar si fuera posible, cuál no fue nuestra sorpresa cuando recibimos un contrato que especificaba claramente las condiciones de emisión. Bajo un baremo, pagaban a tanto por minuto de emisión y establecían un periodo de tiempo para emitirlo en el programa y por el canal internacional. Nosotros, en ese momento, por supuesto estábamos dispuestos a no cobrar nada, pero además de por sus explicaciones, nos dimos cuenta que ése, y todos los programas tienen un presupuesto de producción y su publicidad correspondiente. Es comercial y por tanto, lógicamente, nuestras obras lo llenan de contenido, sin ellas el programa no existiría. Por el contrario, recientemente una productora de televisión se pasó un día grabándonos en nuestra casa para un nuevo programa sobre arte y les facilitamos varios vídeos de nuestras obras. Al poco tiempo, recibimos un contrato en el que pretendían que renunciásemos a todos nuestros derechos por un tiempo indefinido a cambio de nada. Según las cláusulas del contrato, podían manipular, vender y difundir a su antojo la entrevista y las imágenes de nuestras obras. Estamos a la espera de su respuesta a nuestro planteamiento, similar al de Metrópolis que es el que nos parece correcto. En este caso, no nos importa el dinero, pero no estamos dispuestos a que puedan hacer lo que quieran con las imágenes y de manera indefinida. Especificar claramente las condiciones dónde, cuando y bajo qué criterios se exhibe, sin renunciar a los derechos de autor, en todo caso, cederlos puntualmente. Si un museo o una institución difunde la obra, la cataloga y su ámbito de actuación es pública, no comercial, se puede llegar a un acuerdo para no grabar más los costes de la exposición, sin embargo, la reivindicación de asociaciones de artistas visuales van en el sentido de que el artista debiera cobrar un caché por la exposición, como los músicos y otros. Algunos centros de arte ya lo están haciendo así.

Montse Arbelo.- El tiempo es limitado, han transcurrido más de dos horas de este interesante debate. Esperamos poder continuarlo y encontrar propuestas, en este tema, que sean asumidas y aplicadas. Gracias a todos por vuestra asistencia.

MACUF

Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa
A Coruña

23 de marzo de 2006

Debate: [DESARROLLO PROYECTOS MULTIMEDIA](#)

Presentación:

[Carmen Rivera](#)

[Directora Gerente MACUF]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Laura Fernández](#)

[Subdirectora Museo ARTIUM]

[Pablo Berástegui](#)

[Director PhotoEspaña]

[Juan Romero](#)

[Investigador Arte Artificial. Lab RNasa]

[Olga Osorio](#)

[Periodista]

[Antonio Sanjuán](#)

[Decano Facultad de Comunicación Univ. A Coruña]

[Lola Dopico](#)

[Directora Grupo investigación Tracker. Lab Visual]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Agradecimientos a:

[Guadalupe Rivas](#)

Joseba Franco.- Nuestro agradecimiento a Carmen Rivera y a todas las personas que han hecho posible que nos encontremos en este Museo para reflexionar sobre diversas cuestiones vinculadas al arte y los nuevos medios. El debate de hoy es: Desarrollo de proyectos multimedia.

Laura Fernández Orgaz.- Me voy a centrar fundamentalmente en explicar de qué manera apoyamos desde ARTIUM el desarrollo de proyectos relacionados con las nuevas tecnologías.

Para los que desconozcan quiénes somos, voy a dar unas breves pinceladas sobre ARTIUM. El museo nace hace cuatro años de una colección que empezó en los años 70, fue una iniciativa pionera de la Diputación Foral de Álava que comenzó coleccionando arte y décadas después ha dado lugar a unos fondos de más de 2.000 piezas de arte moderno y contemporáneo. Además de la conservación y difusión de la colección, somos también un Centro-Museo que tiene una programación superintensa de exposiciones temporales, nacionales, internacionales, temáticas, retrospectivas, individuales, etc. También se desarrollan proyectos específicos con artistas y, a parte de esto, se desarrollan una serie de actividades paralelas como ciclos de cine, conferencias, cursos de arte contemporáneo, conciertos de música, danza, etc.

Una vez explicada, a grandes rasgos la radiografía del museo, hay que decir también que, respecto a otros museos del Estado, tenemos una ventaja y es que contamos con un taller de nuevas tecnologías que se gestó en la propia concepción del museo. Las personas que estuvieron involucradas en dicho proyecto fueron muy sensibles a este tema y lo vieron prioritario. Además, el interés por estos lenguajes no sólo se ha demostrado en la presencia del taller, sino también en la evolución experimentada por la colección y las adquisiciones de los últimos años en los que se han incorporado más de 50 piezas que tienen que ver con lo multimedia y audiovisual.

Entonces, de qué manera promocionamos y potenciamos las nuevas tecnologías? Hay cuatro vertientes. Una es dar servicio a los artistas que necesiten de la tecnología disponible en el taller del museo que además de ordenadores, hay conexión a Internet y sobre todo, un programa de edición de imágenes (Abyd). El taller está abierto a todos los artistas que simplemente con presentar una memoria pueden utilizarlo. A veces nosotros proporcionamos el asistente técnico, si es necesario.

La segunda vía en la que Artium está potenciando estos temas y que realmente es una de las partes que más deben contribuir los museos, es en la producción de piezas multimedia. En nuestra programación de exposiciones temporales a veces hay artistas que desarrollan proyectos específicamente para nosotros que, sin la ayuda económica del museo no pueden llevarse a cabo. Artistas como Marina Abramovich o Jana Sterback, Joan Miquel Euba, Diego Santomé o Aitor Ortiz, han recibido una cantidad de dinero para poder producir una pieza concreta.

La tercera vía es la formación, un potencial al que se le puede sacar una gran rentabilidad. Hay una tecnología que muchísima gente no sabe utilizar y vimos que existe una demanda, a pesar de que Vitoria es una ciudad bastante equipada en ese sentido. Desde hace dos años venimos organizando una serie de cursos, algunos por libre, otros los estamos haciendo en colaboración con la Universidad del País Vasco. Cursos tan diferentes como videojring, arte sonoro o animación digital. Normalmente, estos cursos son para pequeños grupos y casi siempre para universitarios, pero hemos querido dar un paso más y también dirigirnos a los adolescentes, un público que jamás o muy poco visita los museos y como ellos están muy familiarizados con las tecnologías, los cursos-taller son impartidos por artistas y quizá para ellos resulten más atractivos.

La última vía, es la biblioteca del museo. Una gran parte del material disponible para los usuarios son los libros y también otro tipo de fondos. Para darlos a conocer se creó un programa mensual que se llama Descubre otros fondos en el que se difunden materiales audiovisuales o CD-Rom e incluso y de manera puntual, net art accesible en los ordenadores del museo.

Pablo Berástegui.- La fotografía nace con el estigma de ser el factotum del arte y de la ciencia. Cuando nace, a mediados del siglo XIX, la mayoría de los artistas no la consideraban como un arte, simplemente creían que era el soporte que les permitía acercar el paisaje que luego pintaban o, en el caso de la ciencia, reproducir los elementos que ellos necesitaban clasificar. Estos artistas que se quejaban -con un punto de engruimiento- de que la obra fotográfica estuviese considerada a la misma altura que sus creaciones y que creían que la fotografía nunca iba a encontrar un papel no vicario dentro del arte, se equivocaban de pleno. En la actualidad, los lenguajes fotográficos están completamente asimilados y, en algunos casos, son el tipo de representación más frecuente dentro del mundo del arte contemporáneo. Este es una de los peligros a los que puede estar expuesta la creación basada en nuevas tecnologías.

Entiendo que la fotografía es un proceso tecnológico superado, asimilado, por mucho que ahora se impongan

los usos digitales. Pero la tecnología a la que nos estamos refiriendo en estos Encuentros, va más allá de esta mera reproducción técnica de arte. Sin embargo, los creadores digitales pueden sufrir ese mismo estigma que los primeros fotógrafos, por ser minusvaloradas sus creaciones, por apartarles de los espacios del arte con mayúsculas.

Hace poco, tras una conferencia sobre el papel de la fotografía contemporánea en España, me encontraba con que algunos de los asistentes todavía no tenían muy claro el papel que jugaba la fotografía en el arte contemporáneo. En la pasada edición de ARCO, charlaba con un importante coleccionista y me decía algo así: «No, si a mí me parece genial la fotografía, lo que no entiendo es que esté mezclada con la pintura o la escultura en una feria de arte». Sorprende que este tipo de pensamiento siga tan vigente en pleno siglo XXI.

El error en el que cae el público es pensar que porque todo el mundo pueda hacer fotografías o porque los medios de comunicación utilicen constantemente imágenes fotográficas, que la obra artística fotográfica tiene menos valor. Debe quedar claro que por el mero hecho de hacer fotos, de utilizar una tecnología sencilla como la fotográfica, uno no se convierte en artista. Que la obra artística es un paso más en el uso de una tecnología concreta. Hago hincapié en esto porque tengo la sensación de que en el mundo de la creación digital o altamente tecnológica, que vive un periodo de desarrollo incipiente, en el que los creadores muchas veces todavía están asimilando la técnica, sucede algo parecido: que no por hacer uso de procesos tecnológicos complejos uno es artista.

Por otro lado, represento a un festival que se llama PHotoEspaña. Nació como festival de fotografía y, desde 2004, pasó a ser de fotografía y artes visuales. Decidimos, sin perder nuestra raíz, nuestro prefijo, relacionar la fotografía cada vez más con otro tipo de manifestaciones artísticas dentro del campo de las artes visuales o lo que los anglosajones denominan cultura visual, que es mucho más amplio que lo que nosotros concebimos y muchas veces excede lo que es el campo del arte para entrar en cultura visual pura y dura como publicidad o el diseño gráfico.

Con la entrada de las artes visuales en el festival, hemos hecho un esfuerzo por presentar otro tipo de trabajos que son mestizos, híbridos, creo además que las piezas que no son necesariamente puras, muchas veces son las más sugerentes. El festival tiene que buscar financiación para cada una de las actividades que presenta y de todas sus exposiciones. Uno de los problemas que conllevan este tipo de obras complejas, multimedia, es el elevado coste que tiene su puesta en marcha. Comparado con un proyecto fotográfico, resulta mucho más complejo para nosotros.

Un artista, sobre el que quiero llamar la atención, Daniel García Andújar es, a mi juicio, uno de los exponentes más interesantes de la creación digital en nuestro país, un agitador social y político de primera fila que ha puesto en marcha no sólo el proyecto Technology to the people. Para esta edición de PHotoEspaña le hemos encargado un proyecto específico para presentarlo al público en Matadero Madrid.

Por último, quería apuntar el interés del festival en la utilización de estos medios de comunicación masivos, a través de la tecnología digital. Desde su nacimiento, ha intentado desarrollar un festival paralelo en la red que se llama PHEdigital, con actividades propias. PHotoEspaña siempre ha volcado todos sus contenidos en Internet, incluidas las conferencias, cuando las ha habido y los encuentros con creadores.

Me gusta el tacto de la publicación impresa, pero no por ello queremos ser ajenos a nuestro tiempo. Como ejemplo de ello, en la web oficial del festival se ha creado una fototeca en la que se van recogiendo los trabajos fotográficos de todos los autores que pasan por el festival, una media de unos 170 o 200, por nueve ediciones. Es posiblemente una de las fototecas on-line más importantes que deben existir en la red.

Lola Dopico.- El grupo de investigación al que pertenezco y que, de alguna manera, lidero, es un grupo de investigación vinculado a la Universidad de Vigo, lo digo para situarlo en el contexto de los posibles desarrollos de investigación y de trabajo desde la periferia, lo cual también marca el ritmo en muchas cuestiones. Si la fotografía tiene todavía muchas dificultades, como decía Pablo, imaginaros en cualquier ámbito de experimentación, de lo digital, el net art o cualquier cosa que suene tecnológica, en un contexto académico de algo que todavía se llama Bellas Artes, es decir, no se llama Arte, se llama Bellas Artes. Por lo tanto, legitimar cualquier tipo de investigación, cualquier tipo de estudio sobre tecnología, no es sencillo.

En base a esto y en base a un grupo de gente que trabajamos en temas dispersos, diferentes, procedentes de la performance, de gestión en el arte, a nuevos formatos, es decir, profesores y alumnos que les interesan sectores y puntos de intersección que no son específicamente lo entendido como Bellas Artes, sino otros patrones intermedios.

Hemos hecho, a lo largo de estos años, diferentes aventuras y diferentes cosas. En el año 1996, Fernando Suárez, yo y otros compañeros hicimos uno de los primeros espacios vinculados a eso que se llamó luego net art y que en aquellos momentos no tenía nombre y era Sitio web, un espacio vinculado al arte y para el arte. Fruto de esa experimentación y aprendizaje, casi todo lo que se ha hecho hasta ahora en el territorio de las investigaciones entorno a lo digital en el arte, se trabajó mucho en dispositivos, es decir, a la parte comunicativa y a la generación de colectivo en el ámbito del arte. Si nos sirvió luego para generar un grupo de investigación o proyectos determinados

fue, precisamente, para activar redes de conexión en diferentes colectivos académicos, de gente joven que estaba empezando a trabajar en la periferia. Estamos desarrollando desde hace dos años proyectos, tanto de formación como de divulgación, con el norte de Portugal. Había una gran desconexión a pesar de nuestra posición de diálogo continuo y natural, por lo que también trabajamos en esa dirección con redes de personas desde diferentes ámbitos.

Este proyecto de investigación dio origen, también, a unas jornadas formativas y de talleres de creación con Daniel García Andújar, José Luis Brea, Roberta Bosco, Álvaro Rey y otros que acogen toda una tradición de análisis y de trabajo en torno a nuevos medios en los aspectos de comunicación y de relación con lo social. En mi tesis, el net art lo vinculaba a dispositivos colectivizantes, de comunicación y de generación de arquitecturas, universos o funcionamientos fundacionales; el proyecto funcionó muy bien, eramos quince artistas y un grupo que trabajaba en talleres con software libre y generación de interfaces. De ahí salió un grupo con proyectos que tuvieron bastante interés y, sobre todo, fortaleció una dinámica de gente que sigue trabajando en esas líneas aquí, en la periferia, me gusta subrayarlo. Una persona que está en el sector arte, difícilmente puede competir en proyectos tecnológicos porque se le supone que pinta, no que se dedica a esos ámbitos de la investigación. Lo que aquí falta por hacer es generar y eso sería fundamental, mucho más trasvase interdisciplinar entre diferentes áreas. En la universidad podría darse fácilmente, o debería darse, pero no se da, sus medidores de investigación son diferentes, es muy complejo articular una vinculación real y ese es uno de los grandes problemas para el desarrollo real de investigación en arte, ciencia, tecnología y sociedad que me parecen los cuatro pies del tema. Sería muy interesante articular grupos multidisciplinares a un nivel académico, porque podría dar lugar realmente a proyectos donde un biólogo, un tecnólogo, un artista pudieran colaborar, proyectos que se están desarrollando en centros europeos como el ZKM, o Ars Electronics. También en universidades que tienen otras estructuras. Aquí es realmente complejo, supongo que habrá gente que pueda tener experiencias positivas, pero en general, coincidirían conmigo en que es prácticamente imposible generar ese tipo de estructuras serias y que funcionen. Sería fantástico y es posible. Pero incluso en cosas sencillas es bastante complejo, entonces, mientras eso no se pueda articular, claro que va a haber proyectos, claro que va a haber gente que trabaje y experimente, pero no se puede construir una estructura funcional.

Pablo Berástegui.- El proyecto Divergentes 05 y Disonancias 06 en San Sebastián, es una experiencia en la que ponen en relación artistas con empresas que desarrollan tecnología punta del País Vasco de manera que hacen residencias de artistas en empresas de todo tipo.

Laura Fernández.- La persona que lo coordina ha estado en ARTIUM comentando la dificultad de que las empresas entiendan las aportaciones de los artistas a la ciencia, normalmente lo confunden con el diseño.

Lola Dopico.- Los parámetros lingüísticos, de medición del concepto de investigación, son distintos. Cuando dices agua y el otro dice agua, no estáis hablando de lo mismo. Es muy complicado realmente poder decir «venga, vamos a trabajar juntos y en igualdad».

Joseba Franco.- En el Renacimiento, Arte y Ciencia eran disciplinas que no estaban separadas. Por otra parte, esos protocolos que posibilitarían que todos habláramos, respecto a la investigación, el mismo lenguaje, existen. Y son un primer paso necesario para crear una estructura útil donde el artista y el investigador científico puedan desarrollar proyectos conjuntamente. Sin duda, el propio término investigación se entiende de forma diferente por un artista que por la sociedad científica. Sólo utilizando los mismos baremos comprenderíamos la necesidad y complementariedad de ambos mundos. En Japón y E.E.U.U. principalmente en los años 90, diversos centros privados de investigación asociados a empresas tecnológicas, invitaron a diversos artistas a participar en el desarrollo de proyectos. También en España se han producido ensayos en este sentido. Pero, aparentemente, los resultados no han consolidado esa colaboración por diversos motivos. Y nos parece fundamental!

Esta es una de las cuestiones más importantes que nos planteamos cuando pensamos en estos Encuentros. La implementación de mecanismos colaborativos entre arte, ciencia, tecnología y sociedad en un momento en el que los nuevos medios se han generalizado en el trabajo, en el ocio y por supuesto, en el arte. Esto nos llevaría a una situación de normalidad en la planificación y desarrollo de proyectos y evitar la frustrante sensación de estar siempre empezando, de no saber cómo realizar el siguiente proyecto, la próxima obra. Debemos acabar con esta situación, no podemos mantener estructuras basadas en la precariedad.

Lola Dopico.- Sí, pero en el contexto más académico de investigación, que seas realmente capaz de crear una plataforma mínima para asentar un grupo de trabajo, que pueda crecer, que sus investigaciones puedan servir y que

puedan tener visibilidad externa, es muy complicado.

Ahora mismo hay muchísimos artistas que están produciendo sus trabajos en el exterior y en el ámbito de mercado, si quisiesen hacer ese mismo proyecto en una estructura académica, no podrían.

Montse Arbelo.- Claro, es que hablas de un ámbito todavía cerrado.

Lola Dopico.- Hay muchos que están integrados en un ámbito académico, que generan sus proyectos externamente y que, sin embargo, no los podrían realizar dentro de su ámbito disciplinar y lo difícil que es producir una obra con Daniel, Muntadas o Marcel.Í a pesar de ser artistas muy consolidados, es verdaderamente sorprendente.

Antonio Sanjuán.- Coincido y creo que puedo suscribir lo dicho hasta ahora. Mi presencia aquí responde a la parte seria, como decía antes Laura. Como decano de una facultad de Ciencias y Comunicación que tiene una titulación de Comunicación Audiovisual. Cuando se creó hace solamente tres años, sí tenía una vocación alternativa, por lo menos como el resto de las facultades de comunicación audiovisual enfocadas más o menos a la televisión o al cine y queríamos hacer una orientación más animada por animación, más dimensionada por el 3D y más diferente. Por eso tenemos un cuadro de profesores un tanto particular con gente de Bellas Artes, de Ingeniería, de Telecom y sobre todo, mucha gente de comunicación que venía de ámbitos diferentes. Todo el mundo tenía claro que queríamos hacer un planteamiento distinto dentro del margen que deja la universidad pública, que siempre es muy estrecho. Hace tres años tuvimos ya serios y apasionados debates sobre qué tenemos que enseñar si queremos que nuestros licenciados sean personas capaces de crear o de concebir proyectos multimedia. La primera cuestión ya ha salido aquí: los nombres, el problema lingüístico. Comentabas que si decías la palabra agua y otra persona dice agua quizá no hablamos de lo mismo; imaginemos a una persona de televisión hablando de programación al lado de un informático hablando de programación, uno se referirá a la programación diaria y el otro a ceros y unos. Al final, llegamos a la conclusión de que ni siquiera nos gustaba la palabra multimedia y hablábamos solamente de comunicación. De cualquier manera, lo que queremos es comunicar y no sabemos muy bien cómo.

Ahora, estamos viviendo en la universidad un momento doblemente apasionante. Por una parte, la revolución del mapa de titulaciones, no hay nada que se parezca remotamente a este campo dentro de las titulaciones propuestas por el Ministerio.

Se han planteado aquí cuestiones muy interesantes. Por una parte, la iniciativa individual de aprendizaje; todo lo que alguien pueda aprender, otro lo puede enseñar. Pero sí es verdad que el sistema está ahí, el sistema imposibilita muchas cosas y a todos se nos llena la boca con la palabra multidisciplinaridad y después llegamos a los indicadores del Plan General I+D del Ministerio y eso no existe y en vez de multidisciplinarios lo que somos es dispersos. No existimos ni en los códigos UNESCO.

Me alegro de que tengáis este tipo de iniciativas porque a lo mejor acabamos conociéndonos y conseguimos que el biólogo o el físico participen también. Afortunadamente, a pesar de todo, mucha gente convive con el sistema, multidisciplinar o dispersa.

Olga Osorio.- Quiero presentaros un proyecto que me planteé cuando me invitaron a participar en estos Encuentros.

Voy a empezar con una vista desde la ventana que todos conocéis. Se trata de Vista desde la ventana en Le Gras, es la primera fotografía de la historia realizada por Niépce, fueron ocho horas de exposición para conseguir esa imagen y por ello le criticaron con argumentos técnicos como que en ocho horas el Sol hacía un recorrido muy amplio y entonces iluminaba por la izquierda y por la derecha y era, por tanto, una imagen poco realista. Sigue la fotografía avanzando y sigue la obsesión por las ventanas y en este caso es Daguerre, el padre del daguerrotipo, que se asoma a su ventana del Boulevard du Temple en París y toma otra imagen, también con una larga exposición, una exposición tan larga que hace que el boulevard que está lleno de coches y de gente aparezca desierto, sólo hay una figura humana detenida mientras le lustran las botas. Es esta detención del humano la que permite que la tecnología capte su imagen.

Hago un triple salto mortal y desde estas ventanas me vengo a la actualidad, donde nos encontramos con el ahora, que es la cámara de fotos digital. Datos de El País nos dicen que en 2005 se vendieron en España más de 10.000.000 cámaras fotográficas digitales, que sumadas a los más de 8.000.000 que se vendieron hasta entonces, para una población de 44.000.000 de habitantes. El 70% de esas cámaras van con el teléfono móvil, las llevamos siempre encima. Del resto, la mayoría son compactas, tamaño bolsillo, algunas incluso tamaño tarjeta de crédito. Esto hace que de cada tres testigos de cualquier acontecimiento al menos uno pueda inmortalizarlo. Según este mismo reportaje, se barajaba este dato, probablemente se estén tomando más fotos en un año que en los últimos 160 años de

historia de la fotografía, gracias a este avance tecnológico. Mi pregunta es: ¿Esto implica mayor calidad? Esta mayor disponibilidad tecnológica, puede muy bien servir para fomentar la experimentación técnica y estética por parte del usuario. En este sentido, estaríamos ante una mayor democratización de estrategias de uso, utilizar la cámara para experimentar, hacer fotos en distintas circunstancias y repetir e investigar.

Más preguntas: ¿Cómo cambia esta mayor facilidad de uso las circunstancias de la toma?

Otra idea que me planteaba: ¿Cómo nos ha puesto a todos esta tecnología en condiciones de conservar todas las imágenes que nos rodean, de preservar lo que ven nuestros ojos al tiempo que lo miramos?

Estas cuestiones me remiten a una corriente teórica muy amplia y compleja y me lleva a pensar en Baudrillard cuando habla del asesinato simbólico en el acto fotográfico, o en un relato de Italo Calvino, La aventura de un fotógrafo, que trata también sobre este tema del asesinato que forma parte del acto de retratar.

A raíz de todo esto y enlace con el principio: ¿Cuántos ordenadores habrá en el mundo guardando imágenes similares a la de Niépce? Una imagen tomada desde la ventana.

No era fácil responder, así que me dije, « voy a hacerme una idea aproximada, propongo un juego e invito a la gente, a ver qué pasa». Esto empezó el 2 de marzo, cuando me invitaron Montse y Joseba, hasta el 27 de marzo. Hice un pequeño mailing, a cincuenta personas de mi agenda con la consigna de que lo rebotaran si conocían a alguien que le pudiera interesar y les pedí que hicieran eso tan sencillo como un click y sacaran una foto desde sus ventanas y empezaron a llegar, 78 fotografías de momento. Además del mailing, he abierto también un blog. La experiencia, desde el punto de vista personal, es muy gratificante e interesante.

Esto se ha conseguido con un mail y con un blog, una tecnología completamente simple, comunitaria, de fácil uso, al alcance de todo el mundo. Instalé el contador en la última semana, tuvo 142 visitas con 348 páginas vistas. No es una cifra espectacular pero es una cifra importante; 350 personas que han visitado el blog de las cuales un porcentaje importante ha enviado una fotografía.

A raíz de esto, empecé a hacer pruebas, me hice un blog con mis fotos y lo publicité en un grupo de fotografía de las news. En 24 horas había tenido 157 visitas con 257 páginas vistas, con un solo mail.

Con esto pretendo hacer realidad mi propuesta inicial que está en el blog, construir nuestra propia versión del Google Earth, en este caso, limitado a A Coruña, sería una versión subjetiva, arbitraria y, por encima de todo, profundamente humana.

Juan Romero.- Estoy del lado de la tecnología y de la ciencia, pero de alguna forma siempre estuve obsesionado con trabajar en arte y como no tenía ninguna excusa intenté mezclar los dos conceptos. Trabajo en un grupo de investigación formado por tres equipos del ámbito universitario internacional que se dedica a temas de inteligencia artificial.

Cuando se habla de arte digital, la tecnología básicamente tiene un papel utilitario, en un proyecto multimedia los artistas «utilizan» tecnología, yo estoy intentado que la tecnología cree arte. Por supuesto, es un intento complicado, pero se han hecho bastantes avances en los últimos diez años.

El arte artificial está creado por computadoras, se incluye también la crítica de arte realizada por computadoras e incluso tareas quizás menos relacionadas como la falsificación de piezas de arte. El hecho de que un ordenador, automáticamente, pueda hacer falsificaciones e identificar al autor de la obra, no tiene nada que ver con el arte digital. Ada Augusta Byron, hija de Lord Byron, es la primera persona que planteó un programa de ordenador cuando no existían ordenadores, lo cual tiene su mérito. En una de sus cartas comentaba que sería una idea muy interesante que los computadores algún día pudieran crear música, estamos hablando de hace más de cien años.

Una de las personas más importantes dentro de la informática, Turing, en un artículo del año 1950 -estamos hablando del año en el que se creó la informática y la inteligencia artificial- hablaba de ese tipo de cosas relacionadas con la inteligencia artificial, de máquinas que pudieran cometer errores, que pudieran elaborarse, que tuvieran un comportamiento diverso como el ser humano, máquinas que hicieran algo nuevo. En aquel momento se estaba planteando un concepto que se denominó después inteligencia artificial, pero que muchos de los padres de la informática estaban más cerca del concepto de humano artificial que del de inteligencia artificial que tiene más que ver con el razonamiento, más habitual en un computador.

En este contexto, se nos ocurrió trabajar en inteligencia artificial. Nuestra idea es llegar a crear algo parecido a un humano y quizá, separarnos de la corriente tradicional que trata de hacer ordenadores que razonen. Desde el principio me planteé que si pudiéramos construir un ordenador con capacidad creativa, un ordenador que fuera un artista, estaríamos muy cerca de crear un ordenador que se enamorara y lo siguiente sería un computador que fuera humano. Una de las cosas que más interés me produce del arte es el hecho de ser absolutamente humano: es subjetivo; es social, la percepción del arte depende de la sociedad, del contexto social; es cultural; es cambiante e incluso los valores estéticos cambian con el tiempo, cambian las modas, dentro del individuo y dentro de la sociedad cambian las corrientes; tiene un componente muy importante irracional, el arte se aprecia, no necesariamente se

entiende; tiene un aprendizaje sociocrático y es creativo.

En un momento dado, un grupo de personas nos planteamos crear lo que llamamos posteriormente un artista artificial completo. Un artista que sea, a todos los efectos equivalente al ser humano, salvo que no tiene por qué poseer un cuerpo, lo del cuerpo es práctico, pero muy complicado, entonces eliminamos este pequeño detalle. En el resto de los condicionantes tiene que comportarse de una forma equivalente al ser humano. Alan Turing definió un test para la inteligencia artificial que se llama Test de Turing: una persona tiene que comunicarse a través de un mecanismo telemático, un chat o lo que sea, con un computador y una persona. Si esa persona, que se está comunicando a la vez con una persona y una máquina, es incapaz de distinguirlos, en ese momento se puede decir que esa máquina es inteligente. Como se ve es un test basado en el concepto de que nosotros somos inteligentes, pero es bastante útil su aplicación al arte, porque, teóricamente, si alguien es incapaz de saber si una pieza de arte está creada por un computador o por una persona, quizás eso sea arte.

Personalmente, tengo casi la completa seguridad de que es imposible construir un artista, es imposible crear un algoritmo que de lugar a un artista. Optamos por el camino del medio, nos convertimos en biólogos y utilizamos una serie de técnicas basadas en los mismos principios que utilizó la naturaleza para crearnos a todos, como la mutación evolutiva, modelizarlos dentro de un computador y esperar mucho. Entonces, nosotros criamos artistas, no los creamos, tienen autonomía absoluta para hacer lo que quieran dentro de su margen de maniobra.

A priori, nunca sabemos qué es lo que va a hacer uno de los artistas que criamos. También nos dedicamos a creadores artificiales de arte. Fundamentalmente, es un sistema que crea arte con la ayuda de seres humanos. El papel del ser humano es la selección de una serie de piezas, nunca puede hacer nada más. A día de hoy, se está trabajando a nivel mundial con este tipo de tecnologías en artistas completamente autónomos.

El segundo aspecto que trabajamos y que es obviamente innecesario para crear el día de mañana un artista creador completo, es un crítico.

El tercer punto que necesitaremos, cuando todo esto esté hecho en una sociedad compuesta por máquinas y seres humanos, es que éstos aprendan de forma socrática. Si algún día se puede crear un ente artificial que cree arte, la única forma que ese ente artificial se adapte a una cultura artística que existe, es integrarlo en la sociedad, pero probablemente, será una sociedad modelada. Podéis pensar en Internet, cread una especie de micromundo en Internet donde hay una serie de reglas equivalentes a las que existen en el mundo real, en la que haya personas y máquinas y ambas produzcan arte y las otras personas y las otras máquinas valoren. Parece ciencia ficción.

Las técnicas que se emplean para hacer todo esto son técnicas basadas en computación evolutiva. Pones un conjunto de artistas artificiales a crear arte, seleccionas los que más te interesan. Básicamente, hay un selector externo que, en muchos casos, puede ser un ser humano o puede ser un crítico artificial. El selector define qué piezas son interesantes para él. Los artistas que hacen piezas que no son interesantes son automáticamente eliminados y los que crean obras interesantes, además de tener la oportunidad increíble de seguir creando obras, son obligados a reproducirse, por lo tanto, la siguiente generación son hijos de estos artistas.

[Laura Fernández](#).- ¿Cómo se reproducen, si se puede saber?

[Juan Romero](#).- Estas piezas de arte tienen un ADN por decirlo de alguna manera y ese ADN es el que se reproduce. No hay artistas artificiales, no hay contacto, se intercambia ADN, hacen cuatro o cinco cosas informáticas y aparece una nueva generación.

El padre de esta criatura es uno de los que trabaja con nosotros desde la Universidad de Coimbra, un día hablando de estas cosas, le dije «esto se ve a dos leguas que es arte artificial porque básicamente es abstracto, es imposible que saque nada parecido a la naturaleza». Entonces se puso a trabajar y consiguió una imagen que se parece a una mujer, él actuó sólo como seleccionador.

Básicamente, el papel asignado al humano es hacer de público respecto a la obra. Pero si hace de público no queda nada claro si el sistema es un artista o es una herramienta. Para nosotros es una herramienta. A esta etapa la denominamos herramienta para crear arte.

Una de las ventajas es que la puede usar cualquiera, pero no es un artista, es un paso necesario porque necesitábamos dominar la construcción, la creación de una pieza y su crítica. Nos pusimos a trabajar hace tres años en los críticos artificiales de arte. Fundamentalmente, nosotros somos científicos y para que nos sigan apoyando y desarrollar proyectos, necesitamos saber si lo que estamos haciendo tiene sentido o no. Empezar creando un crítico nos parecía un poco fuerte, más que nada porque no podíamos validarlo. Todos sabéis que un crítico, aunque lo único que tenga que hacer es dar una opinión, una valoración artística puntual, numérica, cuantitativa, saber si ese crítico está haciendo su trabajo o no, es complicado. Después de darle muchas vueltas, nos dijimos: «vamos a

empezar por un sistema que pueda identificar al autor o el estilo de una obra pictórica o musical». Un sistema que pueda identificar, por ejemplo, una obra de Goya. Hicimos un experimento con imágenes de Internet de distintas calidades no es nada definitivo y de hecho quiero aprovechar para decir que necesitamos la colaboración de artistas y museos para trabajar con una base de datos de obras escaneadas correctamente y después de darle vueltas y entrenar nuestro sistema conseguimos resultados de más del noventa por ciento.

Básicamente, estos resultados se obtienen de la siguiente forma. Se cogen 800 obras, se separan 600 al azar, esas 600 se usan para entrenar el sistema, después se cogen las otras 200 que el ser artificial no ha visto nunca, se le ponen delante y el sistema tiene que adivinar si es Goya, Kandinsky, Monet...

¿En qué punto nos encontramos ahora? Estamos cansados de hacer siempre lo mismo, queremos hacer estos experimentos con datos más serios, pero sobre todo nos interesa pasar al siguiente nivel, proponer a una serie de personas que valoren obras de arte.

Con este fin, estamos organizando unas jornadas en la Facultad, incluimos un experimento destinado a los alumnos y público en general. Unas máquinas registrarán sus gustos. A continuación, intentaremos entrenar a estos sistemas para que sean capaces de adaptarse a la estética de una persona determinada o de una colectividad.

Laura Fernández.- ¿El futuro será esto...?

Juan Romero.- Nuestra idea es crear un modelo de sociedad con una serie de reglas. Creo que no falta mucho para la integración de estas herramientas en la práctica, por ejemplo para buscar cosas que nos gusten, en colecciones de museos y otros lugares. También se está creando con estas herramientas, es un campo que en poco tiempo tendrá una fuerza relevante.

Lola Dopico.- En los últimos años ha habido avances muy importantes. Si pensamos en las primeras experiencias del net art desde el 94, los procesos no se deboran, las estructuras museísticas y académicas no se han distinguido por ser vanguardia. Sin embargo, asistimos a un auge de Encuentros, Jornadas y Congresos y, a pesar de que son cuestiones difíciles de asimilar, ya que a pesar de que utilizamos el móvil, los usos sociales de asimilación son lentos, estamos en un momento muy importante, con muchas aportaciones.

Aún así, los proyectos de investigación como el de Juan, son más accesibles si trabajas en ámbitos académicos que ayudan a visualizar esa parte artística también. Las experiencias formativas y divulgativas son muy útiles y fundamentales, a pesar de no tener una gran tradición en estos campos como Alemania por ejemplo, iniciativas como esta de Art Tech Media y otras que se están sucediendo, son importantes para encontrar interlocutores válidos con los que debatir y colaborar. Hasta hace muy poco, esta situación era impensable.

Laura Fernández.- No crees que el arte contemporáneo tiene menos credibilidad que la ciencia? De la ciencia nadie duda a pesar de que últimamente se están cuestionando muchas investigaciones, pero el arte contemporáneo despierta una cierta sospecha y por eso, el encuentro entre arte y ciencia es complicado.

Lola Dopico.- Creo que no, la ciencia ha hecho más para generar desconfianza. El arte te puede gustar más o menos, pero la bomba atómica es otra cosa. No creo que sea una cuestión de confianza, si no de disciplinas y ámbitos diferentes.

Laura Fernández.- Pero como comentaba Pablo, son caminos divergentes...

Lola Dopico.- Sí, eran divergentes, pero se están dando pasos que propician esta colaboración. No hace mucho, la fotografía no tenía espacio en el museo. No sólo estamos hablando de arte y tecnología, hay una serie de disciplinas de interrelación, sociales, que son difíciles de gestionar por la institución.

Marisa González.- Respecto al arte contemporáneo, todo el mundo se siente capacitado para opinar aunque no estén preparados. Leemos en la prensa a Javier Marías, Manuel Vicens, etc. y todos ellos generan opinión clásica. Vicente Verdú, en la presentación de un libro de fotografías comisariado por Rosa Olivares dijo: «...el libro está muy bien, pero no entiendo por qué queréis que esté en los museos y galerías, la fotografía es útil y práctica como herramienta de comunicación».

Rosa y los artistas que nos encontrábamos allí nos quedamos horrorizados al comprobar que, incluso intelectuales, manejan este tipo de opiniones.

Joseba Franco.- Sus opiniones son conocidas, ¿por qué no se invitó a una persona más adecuada?

Marisa González.- Posiblemente porque es buen comunicador.

Joseba Franco.- Y quizá también porque escribe en El País y podía informar de la presentación...

Marisa González.- Todavía tenemos unos profesores anclados en el pasado y sobre la ciencia, la mayoría de los ciudadanos no nos atrevemos a opinar.

Laura Fernández.- Pero las nuevas generaciones son otra realidad. Sin embargo, es más fácil ver un cuadro o una fotografía que navegar por las obras de net art.

Pablo Berástegui.- Eso no garantiza nada, la fotografía lleva mucho tiempo y sigue existiendo mucha gente que no la asimila como arte. Recientemente he participado como jurado en los Premios de las Artes de la Comunidad de Madrid, éramos doce y se valoraban todas las disciplinas, cuatro miembros del jurado, entre ellos dos directores generales de cultura de la Comunidad, comentaban que no tenían argumentos para valorar y votar a la fotografía como expresión artística a pesar que los seleccionados eran Cristina G. Rodero, Javier Balandra e Isabel Muñoz. Esas son las personas que están rigiendo la cultura.

Montse Arbelo.- A pesar de que llevamos cien años de cultura visual a través del cine y más de cincuenta con la televisión.

Público 1.- Además de enseñar a usar la tecnología, es necesario aprender a interpretar las imágenes, no es lo mismo el discurso del cine que el del videoarte.

Pablo Berástegui.- Hay falta de cultura y codificación por parte del espectador, también he comprobado que en ocasiones, el propio uso de la tecnología, justifica la obra. Antes comentábamos sobre la democratización que conllevan las nuevas tecnologías, sin embargo, el papel y el lápiz lo son más y no implica que cualquiera que los utilice pueda crear.

Joseba Franco.- En realidad sabemos que el arte es arte o no, independientemente del soporte. La tecnología en sí misma, por sí misma no es, ni hace arte.

Lola Dopico.- Sin embargo llevamos mucho tiempo considerando el arte como proceso y con las tecnologías puede ocurrir que el proceso sea más importante que el resultado y todos estos frentes se han abierto desde el arte.

Montse Arbelo.- También los nuevos lenguajes implican nuevas miradas y aproximaciones. Estamos hablando de desarrollo de proyectos multimedia y desde la perspectiva del artista, es importante implicar a las empresas tecnológicas y ampliar la estructura institucional.

Joseba Franco.- Estamos asistiendo a un cambio de paradigmas, como una gran ola en la que puedes subirte a ella y disfrutarla o contemplarla desde la orilla. Durante la preparación de estos Encuentros comprobamos la actitud positiva, generosa, abierta y expectante del mundo del arte y con capacidad de generar debate y reflexión en torno a esta era digital. Cada día surgen nuevas propuestas, foros, festivales y los centros expositivos dedican espacios crecientes al new media art. No hay respuestas generales, pero sí deseos de conocer y comprender estas transformaciones.

Público 2.- Cada ciudad quiere un museo de referencia buscando modelos que sean considerados de vanguardia, los políticos no tienen idea y se rodean de asesores que son pagados generosamente por una información que está al alcance de cualquiera en Internet.

Pablo Berástegui.- Volviendo al tema del debate y la complejidad que tiene, uno de los grandes problemas es la precariedad de los presupuestos y la cortedad con la que se trabaja. En este país, para desarrollar un proyecto multimedia serio, es difícil encontrar recursos.

Lola Dopico.- Esos recursos, en gran medida, se están derivando a la arquitectura. También tenemos centros con buenos recursos técnicos y humanos, pero de difícil acceso para los artistas.

Marisa González.- La AVAM, Artistas Visuales Asociados de Madrid, están creando una red que informa a los artistas de la disponibilidad de centros de producción.

Lola Dopico.- El problema del artista es de sostenibilidad en el desarrollo de proyectos a largo plazo. Puedes disponer del equipo, pero si necesitas un largo periodo de investigación, ¿cómo puedes mantenerte?

Montse Arbelo.- Y ¿qué podemos proponer para mejorar esta situación?

Pablo Berástegui.- Falta tiempo, casi todo se hace a corto plazo. Es importante la investigación en la universidad. El MIT, quizá el centro de investigación más importante, tiene unos recursos impresionantes que aquí nos faltan.

Lola Dopico.- La formación y recursos. Por muchas infraestructuras que tengamos, hace falta el proceso de sedimentación, tenemos mucho contexto que aquí no ha penetrado todavía.

Antonio Sanjuán.- Escuchando vuestros comentarios, soy tremendamente optimista. Incluso el concepto de país se me queda corto. Podemos estar más próximos a New York que a Madrid. Habéis dicho cosas muy importantes, pero a veces no somos conscientes que estas cuestiones se desarrollan a gran velocidad, incluso aunque tratemos de asimilarlas. Sin duda, con la democratización de las herramientas tecnológicas, el número de artistas es exponencial. En pocos años se está creando mucho más que en todas las épocas anteriores. Estaba pensando en los medios actuales como el mp3 para difusión de obras y los millones de personas que trabajan en red. Estos mecanismos están alterando todo de tal manera que nos están superando, afortunadamente. Pero llegará de nuevo la institución y determinará qué es arte y qué no lo es.

También nos encontramos con el arte y la comunicación y como la ola que comentaba Joseba, aunque no tengamos periódicos podemos convocar grandes manifestaciones al margen de las estructuras institucionales. Todo se está moviendo.

Olga Osorio.- Me gustaría destacar el blog, tanto como medio autónomo de comunicación como para nuevas experiencias artísticas. En estas comunidades se rompe el sistema de autoridad y jeraquía.

Montse Arbelo.- Nosotros también somos optimistas y tenemos muchos ejemplos que refuerzan esta consideración.

Joseba Franco.- La felicidad surge del encuentro con personas y experiencias distintas con las que podemos comunicarnos y establecer vínculos de colaboración. Aquí hemos podido practicar durante unas horas y estamos muy agradecidos de vuestra participación.

MACUF

Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa
A Coruña

24 de marzo de 2006

Debate: [COMISARIADO Y EXHIBICION ARTE DIGITAL](#)

Presentación:

[Carmen Rivera](#)

[Directora Gerente MACUF]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[José Luis de Vicente](#)

[Periodista y comisario Art Futura, Sonar, Off]

[Younes Bachir](#)

[Ayte. Dirección La Fura dels Baus]

[Miguel Rubio](#)

[Desarrollador tecnológico]

[Marisa González](#)

[Artista]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Montse Arbelo.- Gracias por vuestra presencia en esta segunda jornada de debates. Hoy hablaremos de Comisariado y Exhibición de Arte Digital. Como en otros ámbitos del arte, la utilización de los nuevos medios por parte de los artistas, implican una revisión de modelos anteriores.

José Luis de Vicente.- Me cuesta incluso utilizar el término comisario, porque parece llevar tras sí toda la carga de los mecanismos de funcionamiento de las estructuras de lo que llamamos muy pedantemente -otro término que también odio- la institución arte, la estructura académico-museístico-galerística que construye los significados y canaliza. En cierto sentido, en este contexto, sería algo así como ignorar la propia manera en la que se ha construido este discurso, se ha elaborado, o cómo hemos leído lo que llamamos nuevos medios, artes digitales, arte y tecnología, intersección entre arte, ciencia y tecnología. Dejémoslo en nuevos medios que es la etiqueta en la que más o menos nos hemos quedado tranquilos. Si repasamos de manera muy vacua la relación de esta institución, de esta estructura, y las formas de expresión de los nuevos medios, estamos hablando como si no tuviéramos ninguna clase de perspectiva histórica y es fundamental considerar, como mínimo, dos décadas de encuentros y desencuentros.

Este momento es muy interesante para hablar de lo que podríamos llamar la Historia del Arte Digital y del Arte Digital dentro de la Historia. Estamos revisando cuál ha sido la relación a lo largo de estas dos décadas, para mí, claramente, ha sido de ignorancia y desconfianza mutua.

Si pensamos en cuál ha sido a lo largo de las últimas grandes citas, las grandes bienales, las Documentas, las bienales de Estados Unidos que marcaban la progresión de la lectura y de cómo se entendía el arte contemporáneo, durante mucho tiempo han prescindido, ignorado, malentendido o en cualquier caso tratado muy parcialmente y muy tangencialmente todo este cuerpo de producción y la escena digital se ha montado, en general, un circuito propio: Ars Electronics, Siggraph o ISEA, en el que durante mucho tiempo han existido muy pocos vasos comunicantes, muy pocos puntos de comparación. Los que hemos nacido, por decirlo de alguna manera, a la creación desde la programación o el comisariado dentro de este circuito, hemos vivido mucho tiempo, en buena medida, aislados de lo que estaban haciendo muchos compañeros. Pero además, durante mucho tiempo, el espacio común de discurso de artes digitales ha vivido también bastante de espaldas a la propia idea de su historia, de tener una historia, parecía que todos los días estábamos inventando y todos los días estábamos refundiendo desde cero y, realmente, nos hemos hartado de escuchar hasta la saciedad frases como «esto es algo completamente nuevo» o «estamos en una fase diferente, distinta de...» Resumiendo con una frase: «el arte contemporáneo ha sido durante mucho tiempo, básicamente, consciente de su historia, mientras que el arte digital ha sido ignorante de su propia historia».

En los últimos dos o tres años ha habido cosas que han marcado un momento de transición. El propio circuito de la creación digital reivindicando su historia y creando por primera vez eventos, conferencias, congresos, etc., para plantear de dónde venía, precisamente, esta forma expresiva y si podían reclamar una tradición propia.

Amsterdam tiene una tradición muy grande dentro del circuito del dj y de la expresión audiovisual más cercana a la cultura de club y los derivados que ha generado y en el Sonic Acts de este año han invitado a participar a quien fue comisario de la primera exposición que planteaba el primer trabajo derivado de los ordenadores como herramienta para la nueva generación de artistas. Esta exposición que se llamaba Cybernetic Serendipity tuvo lugar en Londres en 1963. Hasta principios de los 90 nadie tenía un interés especial en mirar de qué manera se habían ido desarrollando unas prácticas y unas estéticas; otra historia bastante interesante porque además tiene que ver con nuestro país, ha sido la ignorancia, durante mucho tiempo reivindicada sólo por algunas voces. Recientemente el MACBA de Barcelona, en el marco de la exposición Desacuerdos, mostró el trabajo del Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid de finales de los 60 en la España franquista. En un país prácticamente tercermundista, había una serie de locos encerrados en el Centro de Cálculo de la facultad de Madrid, trabajando con el primer IBM en España en plena dictadura. Era un programa interdisciplinar.

Tengo la sensación de que en esta nueva relación, lo que está cambiando, aparte de que los procesos de asimilación son lentos y hace falta una serie de cambios generacionales para que estos se produzcan, por un lado, el discurso por ambas partes está llegando a un grado de madurez que va más allá de unas preconcepciones, unas utopías y unos discursos con un cierto nivel de ingenuidad que ha dominado durante mucho tiempo y, por otro lado, hay una necesidad definitiva y clara por parte de la institución arte de empezar a sentar las bases de los discursos de los que se tienen que ir apropiando, paulatinamente durante los próximos años, porque es algo que necesita para su supervivencia; sencillamente, la institución arte necesita fagocitar, asimilar y actualizar permanentemente la serie de recursos que pone a disposición de la estructura para pervivir.

El problema que tiene esto, es de que se partiría de un par de premisas: el arte digital es, básicamente, igual que los anteriores, sólo que más moderno, más tecnológico, más actualizado y se puede asimilar, más o menos a través de los mismos canales, los mismos dispositivos; y por otro lado, lo entiende básicamente como una herramienta o como una estructura generadora de estética, la famosa frase: «computer is just a tool» («El ordenador es sólo una herramienta» o «El ordenador es el nuevo pincel»), estoy harto de escuchar esta frase.

Desde mi perspectiva, ni el ordenador es una herramienta, ni todas estas manifestaciones, ni todos estos códigos son asimilables de la misma manera, a través de los mismos circuitos y no se pueden materializar a través de estos espacios entendiendo que su especificidad no cambia radicalmente las cosas. Soy partidario de una tesis que formuló Ars Electronics, sobre el arte y la tecnología en 2001, la idea del «Take over» que podemos traducir como Relevo generacional, o más que generacional, «pasar el testigo». Y esta idea, venía a sugerir básicamente que si pretendemos entender que el único espacio y los mejores canales por los que circulan estos nuevos códigos, estos nuevos lenguajes y estas nuevas formas son los que la institución arte ha canalizado, vamos mal, porque en realidad, en buena medida, se han desplazado a otros ámbitos. Considerar lo que pasa dentro del espacio arte y quién está trabajando dentro de él sin hacerlo junto a los que están trabajando en estudios de diseño, institutos científicos, proyectos de ingeniería avanzada y diseño industrial especulativo en el campo de lo que se llama critical design o diseño crítico, el espacio comercial en todos sus ámbitos, compañías de videojuegos, etc., es una visión restringida y que no explica exactamente los mecanismos que están funcionando y que están desplazando en estos ámbitos.

Un ejemplo que me parece interesante, en el palmarés de los últimos años de los Golden Ars Electronics, los más conocidos, prestigiosos y, desde luego, los más rentables de las artes digitales, algunos de los proyectos que han recibido premios son Wikipedia, la enciclopedia global colaborativa construida por todo el mundo a través de Internet, una especie de proceso social, reflexivo, alrededor de la elaboración de un corpus de conocimiento sobre una herramienta técnica que es un wiki; o Creative Common, un conjunto de licencias legales que sirven para flexibilizar el marco actual de los derechos de autor y crear una nueva visión de la propiedad intelectual más adecuada a este espacio y estos tiempos, que entienda que tenemos que pasar de un modelo de todos los derechos reservados a un modelo de algunos derechos reservados, donde cada artista define en cada momento qué relación quiere mantener con esa creación intelectual; o el sistema operativo Linux, un proceso colaborativo probablemente el más poderoso dentro de lo que pueden ser las estructuras de red al generar procesos de cooperación de abajo a arriba o, por ejemplo, en la última edición de Processing, un lenguaje de comunicación diseñado por artistas para artistas y que pretende enseñarles a programar porque entiende que, mientras los artistas se limiten a usar aplicaciones, desplegando menús y seleccionando opciones que han desarrollado otros para ellos, están fuertemente limitados en sus posibilidades expresivas.

No suelo utilizar la palabra comisariado sino usar la palabra Arte porque en realidad sólo podemos hablar de un espacio de flujos que por mi definición es interdisciplinar y en el que, desde todas las formas de cualquier espacio discursivo que podamos generar para canalizar una idea, un proceso reflexivo o colaborativo acerca del estado de cosas en el que estamos, es válido y es interesante. Por eso cada vez más, mi visión particular del comisariado, no tiene que ver con el campo, los soportes o la denominación desde la que se lanzan los proyectos, sino en cómo éstos afrontan unas problemáticas determinadas, que esas sí tienen que ver totalmente y de manera muy definitiva con los procesos sociales, políticos, económicos y culturales desencadenados por el impacto brutal de la revolución de las tecnologías de la información y la comunicación. Si hablamos de unas estructuras sociales que posibilitan procesos como derribar un gobierno a través de mensajes de sms, que crea una estructura de red o crear una gran crisis política porque una cámara de fotos digital permite que lo que está en el bolsillo de un soldado en Irak esté en 24 horas en todas las televisiones del mundo, o sencillamente crear estructuras, interfaces que te permiten comprender de manera instantánea y poderosa procesos muy complejos, por ejemplo un proyecto que me parece uno de los más importantes desarrollados en los últimos años The rule is your song, es un sistema de visualización de datos para entender de manera intuitiva e instantánea de qué manera los intereses corporativos de las grandes empresas están entrelazados los unos con los otros. The rule es un cuento que te permite ver quienes son todos los componentes que hay sentados en el consejo de administración de una empresa concreta y desplegar por menús en qué otras empresas está esa misma persona sentada, creando una especie de mapa global de intereses. Otro ejemplo, los científicos que plantean tesis escépticas sobre el cambio climático tienen relaciones con programas de financiación participados por Exxon u otras grandes compañías petrolíferas.

Estas estrategias de crear procesos colaborativos de abajo a arriba o de crear herramientas de visualización son, por definición, interdisciplinarias, ejercicios de diseño que se asientan en trabajos muy sólidos con un gran recorrido y son actos de comunicación con grandes capacidades de afectar a los que se relacionan con ellas y se enfrentan a ellas. Y esto es lo que caracteriza y hace interesante a este espacio cultural en un momento como este.

Voy a acabar mencionando de qué manera me planteo estas cuestiones a la hora de abordar problemas

concretos. Ahora mismo lo que más me interesa es hablar de las arquitecturas políticas y las infraestructuras técnicas que sustentan a esta estructura de la sociedad de la información y de qué manera se configuran estos procesos políticos que determinan la manera en que se ha extendido el acceso a Internet, a la telefonía móvil, etc. Los procesos que podemos generar son hijos de cómo se ha gobernado y estructurado este acceso, por una infraestructura técnica, pero también por una gestión política y legal.

Dos proyectos que he detectado últimamente en esta línea han sido, por un lado, uno bastante ambicioso realizado por un colectivo del que formo parte, Elástico, que es también un blog en Internet y el otro, de un comisario de Barcelona, Óscar Abril, que quería hablar sobre un fenómeno, para mí es lo más importante que está pasando en el ámbito en el que se enfrentan, en el que se superponen la sociedad y la interacción con los creadores y cómo se están produciendo cambios muy importantes como el de la redefinición de la propiedad intelectual, la necesidad de reinventarla y replantearla y la advertencia de unas nuevas estructuras de conocimiento y de procesos que por ponerles una etiqueta se les ha puesto el nombre de cultura libre.

La guerra que se ha desatado alrededor de los intereses de las sociedades de gestión de derechos por un lado y el fenómeno social de las redes, oculta detrás de sí uno de los procesos y unas de las dinámicas sociales más interesantes que han pasado en muchas décadas, que es la de asumir el control, apropiarse y mostrar que los usuarios, es decir, todos nosotros estamos capacitados para crear nuestras propias estructuras de fusión del conocimiento e, incluso, de clasificación, de categorización y creación del conocimiento y del contenido en cada vez más niveles.

Este proyecto Copyfight, a lo largo de todo el 2005, ha tenido diferentes ramificaciones como un gran simposio en el CCCB, posteriormente toda una serie de actividades en el Centro Santa Mónica, ambos en Barcelona, ahora estamos trabajando en un libro que saldrá, en los próximos meses. Y nos ha puesto en situaciones muy complicadas y en contacto muy directo con la industria y la gestión de los derechos, básicamente, la SGAE y VEGAP, pero ha generado mucha interacción y mucho pensamiento entre mucha gente y eso para nosotros ha sido muy importante e interesante. El ver que hay una fractura social entre los que siguen entendiendo que las cosas no han cambiado y que las estructuras son inamovibles y los que desde Internet, básicamente, desde cientos de blogs, desde foros, etc., están tomando el control, nuevas estructuras y proponiendo cosas nuevas con ellas, nos parece muy revelador de lo que está pasando y de la manera en la que estas dinámicas y estos procesos están cambiando las cosas de manera irremisible.

Y, finalmente, un proyecto que acabo de hacer en Sevilla, es una exposición llamada Reclaim the Spectrum, (Reclamar el espectro) y tiene que ver con ese otro caso de las arquitecturas políticas de la sociedad de la información y del grado, que lo desconocemos y no nos interesamos lo suficiente por ellas, de la gestión y el uso del espacio radioeléctrico, del sistema de frecuencias por el que canalizamos llamadas de móvil, emisión de radio y televisión, redes wireless, comunicaciones, policía, ambulancia, etc. En un momento en el que corremos serio peligro de perder el espacio público, en el que las plazas están siendo sustituidas por centros comerciales y las cafeterías por Starbucks, estamos cada vez más, canalizando los procesos sociales a través de las ondas. Y, sin embargo, no estamos entendiendo la importancia que tiene este espacio de las ondas como espacio público porque sabemos muy poco sobre cómo se gestiona, de qué manera se utiliza, quién decide para qué se usa, quién lo puede usar. La mayor parte del espectro, está fuertemente regulado y sólo lo puede usar quien haya obtenido licencias para ello, como la televisión, compañías de telecomunicaciones, los militares... Y hay una parte muy pequeñita del espectro que está abierta al uso público y es precisamente en esta parte pequeña donde se han producido algunas de las innovaciones socialmente más fuertes, como las redes wireless, las redes inalámbricas. Este espacio es una infraestructura básica de todos y lo que permitamos que se haga en él, la manera que se configure y se construya va a determinar mucho lo que vamos a poder hacer cada vez más. Me parece una conclusión muy importante y particularmente es la línea que quiero seguir desarrollando.

[Marisa González](#).- Voy a hacer una presentación de mi trabajo como comisaria y principalmente como una artista que ha estado investigando y exponiendo sus obras realizadas siempre con medios tecnológicos. Me licencié en Bellas Artes en el año 1971 en Madrid, inmediatamente me fui a EE UU a hacer un Master en el Art Institute de Chicago. Allí tomé conciencia de los lenguajes de mi tiempo y estudié fotografía, performance, vídeo y nuevas tecnologías en el departamento que entonces se llamaba Sistemas Generativos.

Empiezo mi presentación con una cita de Baudrillard que dice «La revolución contemporánea es la de la incertidumbre». Me parece que estamos en ese momento social y político. El desarrollo de las comunicaciones ha propiciado la revolución digital.

Las nuevas herramientas de la comunicación han influido radicalmente creando nuevos lenguajes, códigos, hábitos de trabajo y forma de relacionarnos con el entorno físico. Internet ha generado la desmaterialización y desubicación y ha creado nuevos métodos de comunicación y de producción artística. El arte contemporáneo se ha visto afectado por los imparables avances del mundo de la informática, que ha modificado no sólo conceptos teóricos,

sino la praxis de la creación artística y la concepción de los espacios museográficos, tanto los físicos como los virtuales, los modos de exponer, almacenar y conservar las obras. Los centros de exhibición tienen que adaptarse a los nuevos requisitos de los nuevos lenguajes.

Mi vinculación con el arte tecnológico nace en el año 1971 de la incorporación de las herramientas de la comunicación en el arte, y su uso como instrumentos de creación. Mi trabajo ha sido una imbricación entre arte y tecnología, cuyo resultado ha generado un híbrido formado por las diferentes herramientas y elementos que configuran el proceso de realización de una obra denominada multidisciplinar por su diversidad de recursos técnicos, su concepto y su proceso. El proceso es fundamental en el desarrollo de mi trabajo. He utilizado la tecnología como lenguaje y como instrumento. Mis obras se han visto siempre mediadas por el lenguaje intrínseco a la máquina utilizada. Hay tres constantes en mi trabajo: la utilización de la tecnología, la conciencia social, y el reciclado. Reciclo máquinas, fábricas, frutos, objetos, aquello que va a perecer me despierta un interés de recuperación, de retenerlo, preservarlo y manipularlo, recuperar su memoria. En todos mis trabajos hay unos parámetros formales que se originan precisamente por utilizar nuevas tecnologías: el ritmo, el tiempo, el espacio, la metamorfosis y la secuencia: Siempre, consecuencia del uso de estos recursos, he generado mis trabajos en una sucesión de imágenes producidas mediante una herramienta tecnológica específica en cada proyecto.

El Departamento de Sistemas Generativos fundado por Sonia Sheridan en el Art Institute de Chicago, fue uno de los centros pioneros en el mundo en la incorporación de las nuevas tecnologías al arte. Se vivió una innovadora etapa de experimentación con todos los soportes y máquinas, indistintamente nuevas o caducas, que en manos de los artistas se convirtieron en herramientas de creación, no meramente de reproducción. Me incorporé a este departamento en el año 1971 cuando se empezó a trabajar con fotocopiadoras analógicas. Por primera vez, al pulsar un botón la máquina devolvía el resultado casi al instante, por lo que el proceso de intervención, manipulación o de hacer modificaciones, se producía de inmediato y según los resultados se generaban nuevas propuestas, variantes y vías cuyos resultados consecutivos se desencadenaban hasta llegar a la solución final planificada o encontrada. El copy art define los trabajos hechos con las fotocopiadoras; pero un teórico francés lo denominó electrografía, porque copy art, según la etimología del término, no es la definición apropiada ya que nuestros trabajos no sólo consistían en hacer copias de un original sino que utilizábamos la fotocopiadora como lenguaje, no sólo como instrumento, porque modificábamos los parámetros, cambiábamos los tiempos, interveníamos en la máquina, de esta forma hacíamos nuestras propias obras. Los nuevos instrumentos son nuevos recursos para la creación, cada uno con sus propiedades, identidad y limitaciones, han generado un diálogo permanente en mi trabajo, incorporando su impronta y su huella en una evolución paralela con la máquina.

He participado en diversos comisariados: en la exposición inaugural del Museo Reina Sofía Procesos, culturas y nuevas tecnologías en el año 1986. Fue la primera gran exposición que se hizo en España de nuevas tecnologías. Comisaré tres secciones de dicha exposición, una internacional de Electrografía; otra de revisión del Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid a finales de los 60 y la exposición de Sonia Sheridan con sus principales obras y un taller participativo con el nuevo equipo de foto video computer LUMENA con Paleta Digital, consiste en la captura analógica mediante una cámara de vídeo de circuito cerrado, de las que se usan como medida de control y de seguridad y mediante este programa de software Lumena, se digitalizaba la imagen. El inventor que creó este sistema de software para los artistas, John Dunn, fue uno de los alumnos de Sonia Sheridan, la creadora y directora del departamento de Sistemas Generativos.

Los 80 y los 90. Sistema Lumena. Este fue mi primer trabajo de computer en el año 1986, era un autorretrato realizado con este equipo e impreso con la impresora de color Diablo Printer, la primera que entró en España, Sonia Sheridan me donó este equipo para que yo siguiera trabajando con él y lo difundiera en España. Con este sistema que permitía la captura al instante construí la serie «clónicos», múltiples series fotográficas e instalaciones. Se expusieron en el MEIAC de Badajoz, el Festival de Tarazona Foto, etc. En el ISEA, International Symposium Electronic Art en el año 1995 en Montreal, en Canadá, hicieron una exposición que se titulaba What happen to the pionners? (¿Qué ha pasado con los pioneros?). Nos invitaron a unos cuantos artistas que empezamos en los 70, con obras de entonces y actuales para mostrar la evolución tecnológica.

El fax fue el precursor de Internet porque transmitía información en tiempo real. Por primera vez entre diferentes ubicaciones físicas se transmitía información visual simultáneamente. Hicimos grandes convocatorias de estaciones fax a lo largo de los años 80 y 90. En la serie de clónicos, cuerpos programados, reciclados, clónicos, mediante los moldes de la fábrica de muñecos, utilicé la idea del cuerpo reciclado, como denuncia de la globalización que intentan diseñar a los niños con los mismos parámetros, los mismos programas de cine y TV, los mismos videojuegos, de esta forma se produce la masificación y despersonalización del individuo en la sociedad actual. Gran exposición de arte y tecnología titulada Bilbograph 95 en la Sala Rekalde de Bilbao. Presenté una serie de retratos de paleta digital, la misma

técnica que he venido utilizando de photo video computer Lumena en la década de los 90.

Transgénicos. 1998-2000, frutos deformes fotografiados en sus diferentes estados de putrefacción o de deshidratación mediante cámaras fotográficas analógicas y digitales. Siguiendo mi interés por aquello que va a desaparecer por su inutilidad, en el estudio se convirtieron en mis protagonistas para muchas series. Partiendo de la serie de limones expuesta en múltiples galerías, creé la serie fresas que se presentó en ARCO 2000.

Los 2000. Interacción e imbricación de las diferentes técnicas. El arte de hoy ya no se clasifica por la técnica utilizada. Interactúan diversas técnicas y dialogan desde la fotografía analógica hasta el arte electrónico, videoinstalación, CD-ROM, fotografía digital, imagen 3D y net art, entremezclándose a partes iguales el avance técnico del hardware y el desarrollo del software. Hoy necesitamos de los dos para hacer nuestro trabajo.

Netart. Son tres los net art colgados en mi web. La Fábrica, Memoria y destrucción y Stop the war.

La Arquitectura industrial es el tema que estoy trabajando en la actualidad mediante el registro del proceso de desmantelamiento de fábricas caducas o abandonadas. El primer trabajo que realicé con este tema fue con una fábrica de Bilbao, la macro fábrica de producción de harinas y pan construida a finales del siglo XIX por la oligarquía vasca y demolida en el año 2000. Con el material capturado de la destrucción, creé la exposición y vídeo a tres pantallas sincronizadas. Se expuso en 3 espacios muy diferentes, la Fundación Telefonica de Madrid, el Antiguo Depósito de Aguas de Vitoria, el espacio Ilgner Cedemi de la sala Rekalde de Bilbao y el horno de La Ciudad de Pamplona.

Central Nuclear de Lemoniz, Vizcaya. La Central se construyó en los años 70 en la costa cantábrica y finalizó su construcción en los 80. Nunca se puso en marcha por motivos político-sociales. En el año 1984 empezó la moratoria de paralización total de la Central. Cuando se inició el desmantelamiento en el año 2002 conseguí acceder en múltiples jornadas a este macro complejo industrial a orillas del mar. El resultado se expuso, entre otros centros, en el CAB de Burgos.

En la actualidad estamos realizando, junto a Nekane Aramburu, un proyecto internacional de producción y exhibición on-line de net art para el Instituto Cervantes. El proyecto se llama Palabras corrientes y trata de la utilización del lenguaje castellano en la web. Pretendemos contribuir a que el idioma español no se abandone en la red y quede relegado por la lengua dominante, el inglés. Los seis proyectos que tenemos ya concluidos son de los artistas Dora García, Francisco Ruíz de Infante, Daniel García Andújar, Grupo mmm, Ricardo Iglesias y Marisa González.

A la hora de exponer los trabajos realizados con los nuevos medios, nos encontramos con las dificultades técnicas que conlleva el adaptarlos a los espacios expositivos tradicionales construidos normalmente como white cubes. Para alojar las obras inmateriales existen los museos virtuales. En la mayoría de los casos consisten en una sección paralela a los espacios físicos del museo espacial. El Whitney de Nueva York tiene un portal del net art. El problema del net art cuando lo exponen algunos centros no habituales del medio, es que lo conciben como una exposición temporal, cuelgan los net art en su web y a los tres o seis meses, igual que una exposición física, la retiran de su alojamiento. Nosotros pretendemos que se conviertan en piezas permanentes siendo actualizados sus formatos con la periodicidad requerida según la evolución del medio.

Por último, quiero comentar la gran exposición multimedia que para mí es una de las paradigmáticas del arte contemporáneo. En la Sala de Turbinas de la Tate Modern de Londres, Olafur Eliasson en 2003 construyó un sol que ocupaba todo el monumental espacio de dicha sala. Consiguió crear un espacio sensorial único con una instalación lumínica y la participación del espectador. El espejo en el techo servía para completar la otra mitad del sol, generó una instalación interactiva ya que el espectador por iniciativa propia creaba en el suelo diversas formas que se reflejaban en el «cielo». Hoy en día las formas de comisariar y mostrar los nuevos trabajos, requieren nuevos modos de concebir su exhibición ya que se utilizan unos medios siempre diferentes dependiendo de la obra que se quiera representar. El artista se vincula muy directamente en todo el desarrollo procesual del montaje con el comisario para que su obra pueda ser mostrada con los requisitos técnicos necesarios en la institución que lo acoge. www.marisagonzalez.com

Younes Bachir.- Hace un par de meses, cuando empecé a hablar con Montse y Joseba sobre mi participación en Art Tech Media, me di cuenta de que llevo once años con la compañía La Fura dels Baus.

Estudí en el Conservatorio de Bruselas, donde hacemos un trabajo sólo de texto y corporal, hemos entrado con una obra de teatro en la mano y salido sin obra de teatro, sólo con el cuerpo.

La Fura dels Baus, es para mí, un ejemplo para otros artistas, actores, compañías de teatro, etc. Los directores de la La Fura han sabido adaptarse a su tiempo, al lenguaje de su tiempo, han sido ojos de su tiempo. Empezaron con espectáculos de teatro de calle, en los años 1973-1983, un teatro bruto, sin elementos, con el cuerpo; poco a poco entraron en el espacio no convencional, haciendo teatro de calle en espacios cerrados. Han sido transgresores rompiendo moldes tradicionales. Los Juegos Olímpicos hacen mundialmente conocidos a la Fura, quinientos millones

de personas mirando en el mismo momento ese espectáculo, y desde ese momento La Fura va a cambiar, va a coger un nuevo camino, adaptándose a su tiempo con las nuevas tecnologías.

En 1995 entro en la Fura. Empezamos con Manes y con MTM. ¿Qué es la nueva tecnología en ese momento para ellos? Sólo unas cámaras de vídeo y unas pantallas. ¿Qué se puede hacer con esto y con los músicos que trabajan con creación digital y música electrónica de discoteca? Pues van a hacer un espectáculo sobre la manipulación de los medios. Con una cámara y unas pantallas van a crear un nuevo lenguaje. Una secuencia de este espectáculo consistía en dividir el espacio en dos partes, por medio de cajas altas. En cada pantalla se enseña lo que sucede en el otro lado. Pero las pantallas muestran que en cada lado se está produciendo una megafiesta. Muestra la manipulación porque piensas que estás en el lado equivocado, que del otro lado hay una fiesta y no es verdad, no hay ninguna fiesta en ninguno de los dos lados. Hay una referencia a la televisión con la manipulación, el mundo de las discotecas, el poder, los temas tradicionales de La Fura. Ahí hay un gran trabajo de vídeo.

En 1995 hemos hecho F@ust 3.0 el primer espectáculo a la italiana con texto, donde por primera vez La Fura pidió a los músicos, por Internet, enviar partituras, trozos musicales para la banda sonora del espectáculo. Esto se hizo también después con Don Quijote en Barcelona. Quiero decir, que La Fura ha tocado el mundo de Internet, el mundo colaborativo de los internautas, adhiriéndose cada vez más a las nuevas tecnologías.

Vamos a acabar con Naumon. Es el último espectáculo, su último riesgo, un barco que han comprado con el que hemos empezado hace un par de años una gira por el Mediterráneo y ahora, probablemente, seguirá por Sudamérica con un trabajo de investigación, con talleres en cada ciudad donde vamos para crear una memoria digital. Esa memoria digital es un cerebro donde se recuperan todos los datos de todos los viajes, ya sea artístico, social, donde vamos para que los internautas y cualquier persona del mundo podrá interaccionar con ese cerebro y alimentarlo y crearse una comunicación a nivel mundial. Es un proyecto bastante difícil, que cuesta mucho dinero. La Fura recibe subvenciones para algunos espectáculos, no para todos, a veces se piensa que son una compañía que está sobrada de dinero para crear sus espectáculos y no es verdad, pero es ejemplar porque empezaron en la calle. Todo esto porque han sabido transgredir los espacios, el tiempo y los lenguajes y adaptarse a su tiempo.

Yo salí del conservatorio sin nada, sin medios, sólo con mi cuerpo y mi voz y creo que hay que ir al origen del problema para que cambien las cosas en las instituciones y en las escuelas y preparar a los alumnos, los actores, los artistas, los bailarines o los cantantes a las nuevas tecnologías. No puede ser que en los institutos de teatro españoles, los actores no tengan acceso a trabajar con las nuevas tecnologías. Si empezamos a solucionar el problema desde el principio, hoy, seguro que dentro de unos años no nos encontramos debatiendo para saber dónde estamos y qué hacemos. Y también los museos, las galerías, los teatros, los espacios no convencionales, las plazas, todos estos espacios que ahora son mundos diferentes, cerrados, que sean espacios abiertos a todos, que éstos se fusionen.

Con Miguel Rubio, estamos desarrollando un proyecto Europea Molécula, es un work in progress con jóvenes que acaban de salir de las escuelas para trabajar con todas estas tecnologías, ya sea la tecnología doméstica o las nuevas tecnologías, en museos, galerías, escuelas de teatro,... Juntar gente de ámbitos diferentes para fusionar y crear lo que tiene que ser la creación hoy. Lo que está pasando en Alemania, en Inglaterra, en Estados Unidos, esto tiene que ser el futuro; el futuro tiene que ser el presente y el presente tiene que ser esto, fusionar gente diferente en un mismo espacio sobre el mismo tema y cada uno trabajar a partir de esto. Ahí podemos cambiar las cosas.

Miguel Rubio.- Antes que nada agradeceremos vuestra invitación. Este es un lugar donde me encuentro especialmente a gusto porque Galicia es muy importante para mí y el sitio donde estamos, zona de polígonos industriales, también, mi actividad la desarrollo en un lugar parecido. Me resulta familiar. Trabajo en el ámbito del teatro tecnológico, por llamarlo de alguna manera, que está relacionado con las nuevas tecnologías y los nuevos medios. Trabajo como freelance haciendo dirección artística para diversas compañías. Los artistas con los que trabajo son La Fura dels Baus, Roanól Beter, Javier Mariscal, que es un fanático de las tecnologías y con Marcel.Í Antúnez. Con ellos hemos hecho pequeñas instalaciones, medianas, grandes y muy grandes y macrospectáculos. La actividad que desarrollo con ellos es la dirección artística. El autor tiene una idea y yo intento realizarla. Cada uno de estos artistas tiene un criterio y un carácter propio, pero todos tienen cosas en común. Una de ellas, es el uso creciente de la industria y la otra, la valoración de la idea.

La industria, probablemente, sea el terreno, por principio y por naturaleza, de la tecnología ya que el mundo de la producción es el ámbito donde siempre se producen los avances más importantes. Si la Nissan consigue insertar 5.000 tornillos en vez de 4.900, se romperá la cabeza para conseguirlo y para ello desarrolla un ámbito de gran eficacia y funcionalidad, es el mundo del uso. Algunos artistas han sido capaces de ver esto, apropiarse de ello y llevárselo a su terreno. Muchas de las cosas que acabamos de ver de La Fura, de Marcel.Í o de Roland que son el cogollo tecnológico

de la gente que trabaja en arte escénico en Barcelona, lo han visto y nos pasamos la vida yendo a los talleres del Vallés, a Sabadell y a otros sitios y empieza a haber una generación de gente que es más colaboradora.

La industria, como decía, busca eficacia en el uso, y en la herramienta digital ha encontrado su mejor aliado. Los ejemplos que tenemos de la industria que a nosotros nos son realmente de ayuda son la automatización. La Fura dels Baus, por ejemplo, algo muy propio de su lenguaje es que estás viendo una cosa y por detrás te aparece otra, te das la vuelta, pero cuando ya tienes que estar pendiente de dos, algo cae del techo y te aplasta. Los eventos simultáneos, muchas veces los confiamos a la automatización, viene un señor con un ordenador industrial y lo programa, son siempre procesos complejos. Otros ejemplos sería la mecanización. Para que lo entendáis: tenemos un platillo de una batería, un palo que lo tiene que golpear y esto tiene que suceder en un momento muy determinado, cuando se hace el oscuro en la sala y hay un gran silencio. Entonces damos la orden, el brazo la recibe, pega el golpe y suena. Toda la construcción de robots o de maquinarias que hacemos tienen este principio: una acción, un ordenador, un efecto final y algo que lo controla. Esto es algo muy usual en industria; en arte, por lo que ayer y hoy he visto, mucho menos porque el territorio del arte digital electrónico es muy diverso. También la industria se ha incorporado a nuestras vidas, todo esto es muy estándar en realidad, si se rompe un autómatas, bajamos a la ferretería y lo reparamos.

Conceptos como la puesta en marcha, la repetitividad y el tener una máquina, hace cuatro o cinco años en teatro no se hacía, es algo nuevo, cosas que estamos aprendiendo del mundo de la industria. El tener una máquina 48 horas funcionando en repetitividad para buscarle esa eficacia porque lo mismo es una máquina de la que al día siguiente colgamos a cien personas a 80 m. de altura y tiene que ser una máquina que no te de problemas porque a veces hay riesgos importantísimos y, por tanto, hay que hacer evaluaciones del riesgo.

Estas máquinas son prototipos siempre y a veces dan problemas, pero eso es el periodo de infancia, luego entran en un periodo de dilatación, de madurez, llamémoslo, en el que pueden estar cincuenta años sin tener que cambiar ni un solo tornillo. Ahora estamos muy pendientes de qué hacen los chinos; hasta hace poco copiaban. Nosotros siempre estamos con el tema de los proveedores, los materiales, qué ha salido nuevo. Los chinos tienen esos tres momentos de desarrollo industrial en el que hasta ahora copiaban pero no mejoraban porque no investigaban; ahora ya están copiando, pero aportan investigación. Dentro de poco está previsto que mejoren porque como investigarán e innovarán, mejorarán y, además, más barato.

Otros conceptos de la industria que hemos tomado prestado, digamos, es el concepto de calidad, excelencia, repetitividad, mantenimiento, son cosas que aunque estemos hablando de arte también nos afectan directamente. La industria permite la introducción de lenguajes y protocolos ultraeficaces como el 485 Profibus multibanda, son cables normales y corrientes, pero por los que van muchísimas más capas de información, con sólo un cable, cableas todo el robot o la máquina que subía a las personas y se simplifican las cosas. O el mundo de los relés: hay que dar una orden al robot para que se de la vuelta, baile y uno se suba, con un impulso eléctrico, todo funciona.

El otro punto que quería comentar es la importancia creciente de la idea desde dos perspectivas: La economía de medios y la ocultación del esfuerzo.

La economía de medios. Viniendo en el avión con Younes, leía Las seis propuestas para el próximo milenio de Italo Calvino, seis lecciones que dio en Harvard, una frase decía: «¡coño, con menos habría sido más!». Hacer una ópera que vale 5.000.000 de euros, a veces es antiético porque lo van a ver muy pocos, una élite. Es decir, la economía de medios para mí es un aspecto esencial. La cita que quería hacer de Italo Calvino es la primera y la que más importancia tiene para él, es la contraposición de dos conceptos como «levedad» y «pesadez». Elige por principio la levedad para el próximo milenio, para nuestra época, para este momento, pero no excluye la pesadez a pesar de que dice que no vivimos ya en la época del tonelaje, de la pesadez y pone un par de ejemplos que me parecen curiosos. El mito literario es una narración que considera perfecta por su esencialidad, es decir, nosotros no podemos añadir nada y por eso ha traspasado los siglos hasta nosotros; pone el ejemplo de Perseo y La Medusa y dice que nosotros no podemos añadir nada a una escritura tan esencial, es la levedad lo que la hace ser tan esencial, tan sintética, tan concisa y tan potente. El otro ejemplo que pone, tal vez sea más apropiado para el caso y dice que nosotros contamos con el software y el hardware; sin la pesadez de la máquina, del tocho, del aluminio, el software no podría operar, pero quien piensa, dirige y opera es el software. Es aquello de lo pequeño es hermoso.

Y por otro lado, la ocultación del esfuerzo. Trabajando con Marcel.Í nos hemos dado cuenta de que la técnica al espectador le importa muy poco. Este último año hemos dirigido un documental juntos. En el momento de afinar el montaje, se lo enseñamos a unos amigos y nos dijeron: «vaya rollo que nos metéis en esta película», la técnica, cómo pones los sensores, no me importa. Nosotros tenemos el espectador siempre ahí y en tiempo real, tienes que estar pendiente de qué piensa, cómo reacciona y recibe las ideas. La técnica, después del hightech de los 90, ya no es un problema en sí mismo, es decir, nadie esperaba el impacto que ha causado la tecnología en nuestras vidas tan descomunal.

Sin embargo y cito a Marcel.Lí en el documental que se titula El debuchant, «La tecnología ya no es importante por sí misma, entramos ahora en el mundo de las ideas, lo que importa es la idea y cómo es explicada». Es decir, siempre lo ha sido, pero ya la técnica no media tanto, ya se pueden hacer cosas, se empiezan a ver resultados.

Esto de la ocultación del esfuerzo, se lo escuché a un ingeniero con el que trabajo que construye puentes, me pareció sublime porque, claro, un señor que construye puentes que oculte el esfuerzo es bastante extraordinario. En cualquier caso y como es una conclusión personal fruto de estos dos días también de estar inmerso en estas charlas, desde mi punto de vista, estamos bastante perdidos. Yo acabaría mis palabras con la cita con la que ha empezado Marisa que voy a intentar repetirla: «Nuestra época contemporánea es la de la incertidumbre». Es bastante legítimo que estemos despistados, es decir, no nos tiene por qué preocupar, me refiero a las personas que trabajamos con nuevos medios, porque no existe la perspectiva, lo que estamos haciendo es experimentar.

El reto que supone la integración de lenguajes es la dificultad a la que nos enfrentamos. Younes es un gran actor, se sube al escenario, se le ilumina y él hace algo, pero esto era hace unos años porque ahora a Younes le piden que se suba encima de un gigante de 15 m., que está accionado por cinco manipuladores, más iluminación, hay que proyectar el vídeo y en ese momento el barco se mueve y el director te pide que eso se retransmita a Canadá en tiempo real con una webcam y... Es un reto de integración de lenguajes.

Tenemos dos opciones: quejarnos porque no podemos hacer cosas o hacer las cosas que podemos hacer. Desde la segunda perspectiva que es la que más me interesa, la posibilista, es más la del mundo privado. Me encanta que esto lo hagamos en el Museo Fenosa y me gustaría preguntar qué opinan de la sponsorización, me parece una fórmula tremendamente interesante que en otros lugares se utiliza. A donde voy es que hay maneras de producir a cualquier nivel. Es un punto de vista positivo que quería traer aquí.

Joseba Franco.- El comisario de exposiciones está adquiriendo una importancia cada vez mayor, convirtiéndose en las nuevas estrellas de este firmamento «espectacular», de Harald Szeeman a Dan Cameron. Es el mediador entre el artista, el museo y el público y su función medial convierte lo invisible en visible. Es uno de los agentes legitimadores de la institución arte, certificando lo que es arte de lo que no lo es, gracias a la confianza que museos, centros de arte, galerías, bienales, etc. depositan en su conocimiento y criterio. Es una figura cuestionada, alabada y buscada por los artistas dependiendo del interés que estos tengan en participar, en última instancia, del mercado del arte.

Actualmente asistimos a un intercambio de roles entre el comisario artista y el artista comisario. Si el comisario considera «su» exposición las obras seleccionadas por él, el artista, cada vez más, ejerce la función de comisario y crítico de su propia obra.

Algunas aportaciones más o menos recientes apuntan tímidamente hacia la participación y la transformación del papel tradicional del comisario o crítico. Sin embargo no parece que la respuesta de la comunidad artística sea del todo receptiva.

¿Hemos superado la figura del comisario? Ni de lejos, pero puede ser un paso. Un paso que se mueve más en la dirección del paisaje que en la del museo. Que alguien diseñara alguna herramienta de visualización gráfica tanto de los tags como de los enlaces transversales permitiría vislumbrar la forma de ese paisaje. Un modo de mantener la forma cerrada y evitar el riesgo de babelización puede ser el empleo de wikis.

Otra manera de afrontar el reto, Rhizome ofrece a sus usuarios la posibilidad de reunir obras de su ArtBase en Exhibits, de manera que cada cual pueda organizar sus piezas favoritas, descubrir líneas de trabajo concurrentes o enfrentar tendencias. La limitación está en que sólo pueden incluirse los trabajos recogidos en Rhizome.

El carácter fronterizo entre literatura, estética, historia del arte, crítica, comisariado y artista y el desarrollo de los instrumentos de difusión especialmente Internet, junto al auge de los eventos expositivos con la creación de museos espectaculares, bienales y festivales en todo el mundo y la generalización en el uso de herramientas tecnológicas por parte de los artistas, está produciendo importantes transformaciones que cuestionan la defunción del arte o «el fin del arte». Estamos en el umbral que nos permitirá franquear el «post» hacia un «new», de citar a construir un nuevo lenguaje artístico. Las nuevas tecnologías en el arte, no sólo introducen nuevos conceptos, discursos y estéticas, también condicionan su forma expositiva y los instrumentos necesarios para ello, se abarata el transporte, en general, pero resulta más costosa la producción y exhibición. Pasamos del white box al black box, de la importancia del foco que ilumina, al proyector y la pantalla de plasma. Por no hablar del museo inmaterial y todo lo que está sucediendo en la web.

¿Ha llegado el momento de plantear nuevas formas de reflexión sobre el arte y la cultura? ¿Estamos dispuestos a asumir la forma de la colmena más allá de puntuales acciones de swarming? La Web 2.0 es la representación de la evolución de las aplicaciones tradicionales hacia aplicaciones web enfocadas al usuario final. El Web 2.0 es una actitud y no precisamente una tecnología.

Cuando la web se inició, nos encontrábamos en un entorno estático, con páginas en HTML que sufrían pocas actualizaciones y no tenían interacción con el usuario.

El primero que utilizó el término Web 2.0 fue Dale Dougherty en una conferencia en la que compartió una lluvia de ideas junto a Craig Cline de MediaLive en la que hablaba del renacimiento y evolución de la web. Constantemente estaban surgiendo nuevas aplicaciones y sitios con sorprendentes funcionalidades. Y así se dio la pauta para la Web 2.0 Conference de 2004 y sucesivas.

Asistimos a una revolución tecnológica que desborda los compartimentos estancos. Las formas tradicionales de entender y explicar el arte se quedan obsoletas y nos obligan a una reflexión que se está produciendo no sólo de manera transversal, si no transfronteriza.

Público 1.- Habéis programado también sesiones de videoarte en monocal y net art accesible desde vuestra página web, cómo veis el panorama?

Montse Arbelo.- Art tech Media no lo hemos planteado como un festival, si no que por el contrario, nos interesaba destacar el debate que permitiera un tiempo para la reflexión, necesario antes de emprender otras acciones y decisiones. Nos parecía interesante programar una muestra de la creación visual y net art que se realiza actualmente en los cinco continentes, por varias razones. En primer lugar, hemos podido comprobar la efectividad de hacer una convocatoria a través de Internet a la que han respondido cientos de artistas de todo el mundo. Por otro lado, se puede ver esta muestra internacional de artistas, en general, menos frecuentes en los circuitos del arte, en el que dominan siempre los mismos nombres y los mismos museos. Por último, tenemos la praxis, el proceso por el cual una teoría o lección se convierte en parte de la experiencia vivida. Mientras que una lección es solamente absorbida a nivel intelectual en un aula, las ideas son probadas y experimentadas en el mundo real, seguidas de una contemplación reflexiva. De esta manera, los conceptos abstractos se conectan con la realidad vivida.

Público 2.- Desde el punto de vista del comisario, crees en la importancia y condicionamiento de la herramienta en el desarrollo del discurso artístico?

José Luis de Vicente.- Evidentemente, la fascinación por la herramienta es algo que se ha producido durante mucho tiempo, también como un proceso de indagación porque estas herramientas nos han venido, en buena medida, huecas, es decir, algunas se diseñaron con propósitos específicos pero casi nadie ha usado las herramientas sobre los propósitos específicos que se crearon. Photoshop se creó para retoque fotográfico en aplicaciones muy concretas y ha cambiado por completo cómo leemos la cultura visual, hay un antes y un después de la edición de imágenes. No es verdad que las herramientas no importan, las herramientas sí importan, porque construyen al final moldes, ventanas y te marcan los resultados y te trazan caminos en la misma medida que te abren posibilidades. Ahora estamos mucho más condicionados por la construcción de las herramientas y las implicaciones de su construcción son mayores. Es muy interesante pensar en lo poco que hablamos, en nuestra experiencia diaria de interacción con toda clase de dispositivos, de qué manera está condicionada por el hecho de que se construyan de una forma o de otra, quiero decir, los sistemas operativos, por ejemplo, no son neutros y vacíos. Windows trae una serie de cargas asociadas de significado y de opciones y por eso me parece que lo que se llama diseño de interacción, es decir, el círculo cerrado de interacción que se produce entre una persona y un sistema, ya no lo llamaremos ni tecnología ni nada, sino un sistema que genera, en buena medida, el efecto que se produce en ese ámbito.

Hay una cosa que has mencionado y creo que en realidad es nuestro reto y es el reto de todos los que trabajamos en este medio. Se repite mucho esa idea de «sí, vemos mucha fascinación por la tecnología, pero no vemos los resultados».

Creo que no se está siendo justo cuando se hace esa apreciación, los resultados, desde hace ya bastante tiempo, pero más concretamente en los últimos años, son muy importantes y, probablemente, no estamos haciendo un efecto comunicativo socialmente notable.

Joseba Franco.- El tiempo se impone y para terminar quería recordar que estos debates hay que contemplarlos en su conjunto, es decir, al final de estos Encuentros habremos debatido sobre las cuestiones más relevantes relacionados con el arte y las nuevas tecnologías.

Al final de este proceso, tendremos una visión actual y transversal que nos permitirán implementar propuestas que contribuyan a desarrollar mecanismos colaborativos.

ARTIUM

Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo

Vitoria

3 de abril de 2006

Debate: ARTE, TECNOLOGIA Y CAMBIOS SOCIALES

Presentación:

[Daniel Castillejo](#)

[Conservador Colección Permanente ARTIUM]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Beatriz Herráez](#)

[Crítica de arte]

[Pilar Albarracín](#)

[Artista]

[Carlos T. Mori](#)

[Director 1º Festival Internacional de Vídeo de Gijón]

[Natxo Rodríguez](#)

[Fundación Rodríguez]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Modera: [Nekane Aramburu](#)

[Comisaria y Directora Generación Digital]

Agradecimientos a:

[Javier González de Durana](#) [Director ARTIUM]

[Laura Fernández Orgaz](#) [Subdirectora Area Museística ARTIUM]

Nekane Aramburu.- Me gustaría introducir la mesa haciendo una pequeña retrospectiva de todo el trabajo que se desarrolló anteriormente, durante los años noventa, en relación a las nuevas tecnologías. La mesa tiene por título «Arte, tecnología y cambios sociales y todos esos cambios sociales» que se están dando ahora, tienen unos antecedentes que supusieron un trabajo importante por parte de artistas que en su momento apostaron de una forma totalmente personal e independiente por la creación contemporánea que utilizaba las tecnologías en la creación artística e intentó encauzar una serie de proyectos que en su momento no tenían cabida en el ámbito institucional. Ahora, este proyecto de Joseba y Montse que con tanto entusiasmo están llevando a cabo, está siendo acogido por un gran número de instituciones, museos, entidades de peso muy conocidas, pero hace unos años, cuando el arte español había entrado en crisis tras el boom del mercado del arte de los 80, apenas existían canales para el arte emergente y la creación experimental. Un contexto escaso en infraestructuras museísticas, galerías y espacios que apostaran por estas vías y con muy pocos agentes y artistas involucrados en este tipo de proyectos.

Estoy pensando en espacios alternativos y en gestores culturales que, de forma personal, apostaron por estos proyectos, personas que ahora son muy conocidas y que están dirigiendo instituciones o son críticos y comisarios actualmente en los top ten, pero que en aquel momento se enfrentaban a una situación complicada. El vídeo, por supuesto, venía de finales de los sesenta y setenta. Había sido impulsado en el Estado español por un sector minoritario, entre ellos Pedro Garhel y su equipo (Rosa Galindo, Karin Ohlenschlägen o Fernando Suárez) desde el Espacio P en Madrid. Pero fue a primeros de los noventa cuando se comienza a encauzar toda una serie de proyectos tanto de activismo político y social, como de un cierto activismo en la gestión cultural. En Barcelona surgió un espacio que se llamaba L'Angelot, que fue un centro privado dedicado a las nuevas tecnologías en España y que estaba impulsado por Claudia Giannetti o en el País Vasco estaba Trasforma, Abisal o Consonni. Ese también era el momento en el que José Luis Brea lanzaba proyectos como la revista Acción Paralela o comenzaba su andadura Aleph.

En aquellos años se vislumbraban las posibilidades de Internet como espacio de libertad, un ámbito intangible que podía permitir a colectivos sociales, organizaciones feministas y asociaciones artísticas varias, poder comunicarse y desarrollar proyectos en un nuevo medio. Y fue también en ese momento cuando el artista Mariano Maturana vino a hablarnos de las posibilidades que tenía la red Internet para los colectivos de creadores en Ciberría del año 1996. Él había creado Mundo Latino y un proyecto con un colectivo de artistas en Amsterdam que casualmente era uno de los nodos de Internet más ágiles y que pretendían hacer proyectos de activismo político y social. Desde entonces hasta ahora han pasado muchas cosas, tenemos en la mesa personas que nos van a poder hablar sobre estas cuestiones.

Joseba Franco.- En primer lugar, agradecer a Laura Fernández y al Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo Artium por habernos invitado a presentar Art Tech Media 06 en Vitoria. Por supuesto, también a los componentes de esta mesa de debate y por extensión a todos los participantes en Art Tech Media 06 y al público presente.

Sin duda y, estar aquí debatiendo estos temas son un claro síntoma, las nuevas tecnologías están propiciando grandes cambios sociales en todos los órdenes. Su utilización por parte de los artistas es la punta de lanza de los cambios de paradigmas sobre los que estamos construyendo nuestra realidad presente y futura. Las transformaciones se producen tan rápidamente que sólo nos permiten intuir los diferentes caminos que se abren para una humanidad con grandes desigualdades. No significan lo mismo para el Occidente rico que para el resto del mundo, a pesar que las tecnologías de la información están propiciando conceptos globales.

La riqueza de matices y posicionamientos a nuestra disposición, contrasta con la carencia, sin opciones, que sufren más de las tres cuartas partes de la humanidad. Nuestra realidad es la que nos importa y nos miramos, desconcertados, huérfanos de un marco referencial, ético, en el que sustentar nuestra necesidad de certezas.

Todo en nuestro mundo está sufriendo una mutación y desde el arte, los museos, galerías, artistas, comisarios, medios de comunicación, coleccionistas, etc., intentamos responder de diferente manera a una contemporaneidad excluyente. Utilizas las nuevas tecnologías, que nos han sido impuestas, o te quedas anclado en siglos pasados. Nuevos conceptos y soportes, de la pieza única a la reproductibilidad infinita. El espacio se transforma en tiempo, lo material en inmaterial. Hasta el término «nuevas tecnologías» está en cuestión. Lo cierto es que estamos viviendo un momento necesitado de respuestas.

Estos Encuentros están planteados para la reflexión y el análisis de los efectos que la vertiginosa evolución tecnológica están produciendo, desde la experiencia personal y el debate transversal, a partir del cual establezcamos una comunicación fluida y estable entre todos los ámbitos del arte, permitiéndonos focalizar las cuestiones esenciales y compartidas. Son necesarios cambios en las facultades de Bellas Artes, pedagogía que recorra todos los sectores incluido el público, más y mejores centros de producción, asimilación profunda de los nuevos soportes tecnológicos

y sus códigos que permitan establecer criterios creíbles para la exhibición, promoción y coleccionismo del arte español en el contexto internacional.

Por otra parte, la sociedad y no sólo la del primer mundo, está asistiendo más o menos conscientemente, a profundas transformaciones en sus modelos laborales y comunicativos. Howard Rheingold en su libro «Multitudes inteligentes» apunta algunos cambios significativos que se están produciendo por la implantación imparable de nuevas tecnologías. Después del desarrollo mundial de conexiones por cable, asistimos a un proceso inverso, la supresión de cables en todo el mundo durante las próximas décadas, modificará el orden social. La ciencia y la tecnología nos preparan sorpresas difícilmente imaginables. Podemos pensar en el futuro, pero el futuro es nuestro presente.

Montse Arbelo.- Posiblemente lo más significativo de estos debates es su idoneidad y oportunidad para establecer vínculos personales, iniciados con las tecnologías de la información, pero necesitados de mirarnos a los ojos y reconocernos como integrantes de un mundo compartido.

Carlos T. Mori.- La voz de mi madre fue un colectivo de artistas que se generó en Valladolid en 1989 y posteriormente en Salamanca. Al principio éramos simplemente artistas plásticos que se fueron decantando, por inquietudes personales, hacia el vídeo. La aceleración de los proyectos se produjo a partir de conocer otros colectivos como el nuestro en los Encuentros de Colectivos de Arte en 1994 y eso hizo que nos percatáramos de que trabajábamos desde la independencia. Llevábamos una asociación de vecinos, nos proporcionaban una sala y a partir de ahí generábamos actividades con la única subvención de Caja Duero que pagaba la postal promocional.

Conocer otros colectivos a nivel nacional interesados también en mover el arte contemporáneo con premisas similares, nos dio bastantes ánimos a la hora de embarcarnos en proyectos más importantes. Por un lado fue el vídeo, tarea que teníamos pendiente, y montamos una pequeña productora de amigos llamada Los niños de la montaña. Yo tenía material, cámaras, mesas de edición, etc. y los artistas pasaban por mi casa a montar sus vídeos. Editamos seis cintas con recopilaciones de vídeos de artistas de la zona, gente que había estudiado Bellas Artes en la Universidad de Salamanca. Esto nos llevó a plantearnos un problema, a diferencia de otros países como Holanda, EE.UU., Alemania, Austria, etc., en España no existía una fórmula de distribución, ni siquiera las galerías (porque las galerías se han apuntado hace tres o cuatro años a la moda del videoarte).

En aquel tiempo empezamos a trabajar en Elektronova, el año pasado ya se ha independizado de «La voz de mi madre» y se ha formalizado como asociación cultural, cuyo único propósito es distribuir vídeo experimental, de creación, independiente o raro, como queráis llamarlo. Es un proyecto que nació con unas miras demasiado amplias, en el sentido de que hay muchos artistas en España que generan vídeo imposible de distribuir, entonces empezamos a contactar con diferentes artistas y a profundizar en todo lo que implica la distribución de la videocreación: derechos de comunicación pública, derechos de exhibición, contratos, etc. Empezamos simple e ilusamente, con la intención de distribuir unos vídeos, pero vimos que la cuestión no era tan simple y nos paralizó. Ahora que ya conocemos estos temas es cuando volvemos, otra vez a la carga, optimistas porque está naciendo una distribuidora de vídeo en Barcelona que se llama Hamaca. Se encargan del trabajo duro, de llevar a diferentes artistas de vídeo de distintas tendencias y sin ninguna relación, sólo una relación histórica y nacional. Esto nos permitirá mover exclusivamente a los artistas de vídeo afines a nuestra idea de arte electrónico, con un criterio de calidad particular y sin la necesidad de tener que distribuir a figuras históricas o artistas que simplemente son importantes por una proyección en el mercado. Pues no, simplemente piezas que nos gustan. Y eso nos ha llevado también a que Elektronova sea la promotora del FIV, el Festival Internacional de Vídeo de Gijón, un festival a propuesta de los galeristas de la ciudad, anexo al Festival Internacional de Cine de Gijón, con el problema de no poder crecer más allá de las pequeñas fronteras que nos deja el Festival de Cine.

Natxo Rodríguez.- Entiendo muchas de las cuestiones de las que habla Carlos. Hemos nacido en el mismo contexto y hemos tenido los mismos problemas y todo lo que hemos intentado o hemos querido hacer se entendía muy bien ahí, en dificultades de producción y distribución, a lo que se añade la aparición de nuevas tecnologías.

En un principio creíamos que estábamos haciendo algo alternativo e independiente, activismo social o con preocupaciones sociales y ahora al ser un poco más maduros, este tipo de palabras no las utilizamos tan libremente.

Hemos intentado trabajar siempre desde esas problemáticas, en el contexto del Estado español, en el que la producción y la distribución eran un problema, con «búsqese usted la vida», porque las mínimas estructuras que existían y las actuales, están enfocadas a mostrar cosas que ya existen. Todo el sistema de galerías, de museos, incluso la crítica, está enfocada a distribuir obras que ya están hechas y esto es una de nuestras principales preocupaciones.

Si añadimos que era un momento muy activo en las reclamaciones de artistas y asociaciones a las que muchos hemos estado vinculados y de las que hemos salido, creo que con cara triste, en todos los proyectos en los que hemos participado, promovido o que hemos intentado llevar a cabo, se ha tenido muy presente trabajar en unas condiciones mínimamente dignas, no sólo nosotros sino todo el mundo que estaba implicado. Es decir, que si trabajaban músicos, diseñadores, programadores, todo el mundo tenía que, de alguna manera, cobrar.

Podríamos mencionar muchos proyectos que empezamos en el año 1994, pero me voy a referir a cuatro de los cuales ahora se mantienen vivos dos: Arte y electricidad, fue un proyecto que se desarrolló por el 2000 y que hacía especial hincapié -estaba producido por Arteleku- en la producción. Queríamos reunir a artistas para realizar obras específicas con temas concretos, temas que no eran tanto para definir los trabajos sino para plantear unas cuestiones sobre las que queríamos trabajar; cuestiones que estaban relacionadas con la tecnología, con «háztelo tú mismo», «hazlo tú en casa», «bricolaje digital» La participación fue numerosa dando como resultado un trabajo que duró tres años. A&E en un principio tenía una ligera noción de taller. Quisimos invertir los recursos en la producción de obras, cobrando por ello, aunque mínimamente, hay que reconocerlo. Ya que gracias a las nuevas tecnologías, este tipo de artista podía producir en casa con sus propios medios, dedicamos todos los esfuerzos a la distribución, después de la edición en un doble CD-Rom, página web o programa de vídeo, etc.

Este tipo de intervenciones también se repiten en un proyecto que se llama Intervenciones televisión, producido por el Centro Cultural Monte Hermoso de Vitoria y cuyo material digitalizado se encuentra en Internet. Queríamos aprovechar los recursos, no sólo las máquinas y el personal que podía editar y grabar en buenas condiciones con una cámara Betacam -hablo de la prehistoria- que se encontraban en Vitoria, y estaban en desuso. Venían del Festival de Vídeo de Vitoria. No pretendíamos mostrar trabajos ya hechos en el Festival, sino utilizar y hacer una difusión por la televisión local y en Internet posteriormente.

El siguiente proyecto se llama Webside y es una iniciativa de La Caixa a través de Caixa Forum y la Mediateca. De nuevo queríamos insistir en esos temas. Vamos a intentar crear un ecosistema que dé lugar a obras nuevas. Era una plataforma de producción en la que se hacía una convocatoria abierta, se seleccionaron seis proyectos y se pagaba su realización, posteriormente nos encargábamos de aderezarlo y condimentarlo para que se pudiera colgar en la web y que funcionara.

Y el último proyecto se denomina Tester. Quizá en los anteriores proyectos la tecnología tiene una presencia más formal. Esta vez ha primado que el proyecto sea factible. Es un proyecto en red en el que han participado casi cien personas, dando lugar primero a un libro al que se ha añadido un doble DVD, textos y colaboraciones. Han participado unos sesenta autores gracias a la tecnología y al aporte de Arteleku, Gobierno Vasco, etc., gastando mucha energía en conseguir la financiación. Hemos creado una especie de mapa en el que se ve qué tipo de red se ha tejido gracias a la tecnología pero no tanto para la tecnología.

La tecnología tenía más una función social que estética, de uso, de acceso, de poder tener lugar, de poder suceder, de producir, de distribuir. El problema son las escasas iniciativas que se preocupan de los verdaderos problemas del arte contemporáneo que son la producción y la distribución.

Al trazar el mapa, lo que hicimos fue centrar nuestra atención en la experimentación de otras fórmulas de producción. Queríamos también hablar de la idea de periferia. La fórmula es muy sencilla, nosotros funcionábamos como comisarios e invitamos a dos personas más y les encargamos que esas dos personas invitaran a dos personas más y ése era el grupo, vamos a decir, comisariar y éstos, a su vez, invitaban al resto de gente que estaban trabajando en toda esta historia. Y la idea de periferia pretendía eso, buscar zonas ensombrecidas que no tienen demasiada presencia en los circuitos contemporáneos. Nosotros pensamos en una periferia, pero sobre todo con las dos primeras personas a las que llamamos, Marina Grznic de Ljubljana y José Carlos Mariategui desde Lima, nos hicieron ver que la periferia no es una cuestión geográfica, sino que la periferia existe en Vitoria, en Bilbao y en Berlín. Que el primero y el tercer mundo ya no son una distinción geográfica, aunque sea más acusada por la geografía.

Pilar Albarracín.- Todo lo escuchado anteriormente me resulta una realidad bastante cercana aunque yo trabajo de forma más individual y vinculada al mundo de las galerías. Comencé con el vídeo y la performance y fue más tarde, cuando entré en ferias como Arco y Basel a través de las galerías, cuando mi trabajo comenzó a tener mayor visibilidad. Al principio pensaba que una galería iba a resolver los muchos problemas con los que me encontré, pero gran parte de ellos los tenía que resolver tú misma. No tuve más remedio que empezar a estudiar cuestiones como la definición de videoperformance, vídeo como documentación de performance, etc. y sobre todo, cuál era la forma, no se si más correcta o mejor para poder trabajar en un medio al cual tiene acceso mucha gente, pero que a la vez produce obras exclusivas. Cómo hacer posible esa contradicción que también se convertía en un arma de doble filo.

Por un lado está muy bien trabajar con el vídeo porque puedes hacer una copia en el ordenador mandarla a la otra punta del planeta por 50 euros y, sin embargo, también tiene el inconveniente de que al poder estar en diferentes

contextos de una forma tan económica, es más barato exponer un vídeo que traer una escultura de no sé cuantas toneladas, embalaje, transporte, seguros, montadores, a veces se utiliza para cubrir espacios.

Las obras de videocreación son económicas para transportar y en general no suelen ir aseguradas porque son copias en DVD. Todas estas ventajas pueden convertirse en problemas si no existe una regularización.

Por otro lado, he podido ver cómo se han ido, en algunos casos, haciendo más complejas las producciones y cómo hemos ido evolucionando desde los primeros vídeos que los hacías tú con la cámara y editando al corte como podías, hasta hoy que has de estar informado de multitud de cuestiones. Al final, la producción del vídeo artístico se convierte en algo muy sofisticado que termina en la venta, y ésta se resume a un puro contrato. Un contrato que cuanto más completo sea más protección tiene tu trabajo, ¿protección de qué?

A veces me da un poco de pena que algo que está pensado para el disfrute de la gente y que tiene esa gran versatilidad para poderse exponer, no se use de forma adecuada. Desde hace unos cinco o seis años, ha empezado un interés creciente por la presentación de los vídeos y, por supuesto, no podemos desvincularlo de que se comercia con él y tiene un valor en el mercado. Los comisarios han ido incorporándolos a las exposiciones al igual que otros tipos de nuevas tecnologías. Hasta que las obras de arte no se traducen, de algún modo, a un valor económico, no empiezan a tomarse en serio.

He trabajado con muchos materiales desde los más tradicionales como el bordado hasta los que incorporan nuevas tecnologías, electrónica, robótica, programaciones, etc., en colaboración con equipos de personas que proviene de distintos campos. Me parece que los nuevos medios nos dan la posibilidad de completar reflexiones desde otras perspectivas más contemporáneas permitiendo más libertad a la hora de trabajar.

También es difícil, en el mundo de las galerías tradicionalmente asociado a la pintura, escultura, a objetos tangibles, meter la idea de las instalaciones o la interactividad del público. De esta manera la ganancia no es la traducción de la venta de la obra, sino la apertura que el espectador-visitante tiene. Entonces se produce esa comunicación entre el espectador y el artista que es lo que realmente enriquece nuestro trabajo.

Pienso que hay que probar de todo en la vida y que cada uno puede elegir, pero está bien aprovechar todo lo nuevo que va apareciendo.

Nekane Aramburu.- Empezaste con la performance en la universidad con diversas acciones y a la vez has ido investigando en diferentes soportes, por el tipo de obra que haces social y feminista ¿te sientes cómoda con uno u otro soporte?, ¿crees que para transmitir e incidir socialmente es más fácil así llegar al gran público y ponerles sobre la mesa las cuestiones sobre las que gira tu obra?

Pilar Albarracín.- El artista tiene que adaptarse, una obra tiene que estar preparada para estar en un museo o en otro contexto. Todos los contextos son dignos si sabes buscar tu espacio con las mínimas condiciones. En muchas ocasiones a mi lo que no me convence, más que los espacios en sí, son las agrupaciones que se tienden a hacer de las cosas. Por ejemplo, la tecnología lo que me ha aportado es mucha libertad de trabajo, también me ha quitado mucha tranquilidad porque tienes que estudiar cómo funcionan, pero siempre aprendes algo nuevo y te das cuenta de que lo importante es conseguir decir lo que quieres con el medio que tienes a mano. La tecnología te ofrece muchísimas posibilidades y no te resta, te da. Todas las nuevas cosas que tenemos ahora como los laboratorios digitales -que conste que yo soy muy partidaria de lo manual todavía- nos hacen mucho más cómodo y económico el trabajo.

Nosotros vivimos en la era de la televisión, del cine, del ordenador y claro, la gente cuando ve un vídeo quiere calidad de imagen y sonido Dolby Surround, pero no podemos comparar una película de gran producción con la que hace un artista con tres colegas regateándose el dinero. El vídeo comienza a venderse, pero cuesta bastante que lo produzcan. Para que la estructura se mueva tienes que empezar a tomar una actitud en tu vida. Es decir, si se quiere ver mi vídeo se ha de ser consciente que el trabajo no es sólo lo que ves en la pantalla, es toda la estructura que lo mueve. La tecnología al final es dinero. Siempre caemos en la misma cosa: si tienes buenas ideas y no puedes realizarlas es muy frustrante. Aquí tendremos que sobrevivir cada uno como podamos. Con galerías o con subvenciones, lo importante es que al final estemos ahí, sin olvidar de dónde venimos.

Beatriz Herráez.- Voy a hablar de las nuevas tecnologías desde un punto de vista utilitario y como fuente de la que surge información, en ocasiones, sobre-información. Desde el comienzo me gustaría hacer hincapié en la diferencia entre esta información y el conocimiento.

Por un lado, desde el punto de vista de la investigación, creo que las nuevas tecnologías sí que han tenido un efecto muy positivo y han cambiado el panorama general del sistema del arte. Me gustaría recordar los numerosos archivos y bibliotecas digitalizados desde hace muchísimos años en universidades americanas o instituciones francesas,

de librerías enteras, que han permitido un acceso gratuito, en muchos casos, a fondos documentales y bibliográficos de gran valor. Y es algo que en el Estado español está aún por hacerse. Comencé mi trabajo de investigación y mi tesis en Vitoria y, en esta primera fase de investigación, Internet fue una herramienta de gran valor. Y hablo de un momento en el que bajar información era muy difícil y había que tener mucha paciencia porque las conexiones eran lentísimas.

Respecto a la problemática de la sobre-información que he apuntado al inicio de mi intervención y de sus consecuencias inmediatas, me gustaría mencionar el modo en que ha variado la fisonomía del arte actual, en concreto del mundo del arte -que no es el arte- a través de un ejemplo como E-flux; en un principio se plantea como proyecto artístico, hace diez años, por Anton Vidokle desde Nueva York. Una iniciativa que se basa en el flujo -y control- de la información. Es decir, el distribuir y tener información, que no es, en ningún caso, conocimiento. E-flux se inicia alrededor de un listado de direcciones de instituciones, museos, galeristas, artistas, proyectos, de críticos de arte, etc. y se pone en marcha un espacio de «publicidad» y flujo de información en la red. Un proyecto que consiste en anunciar por Internet ciertas actividades -previo pago- a su base de direcciones, aquí de manera gratuita.

El empleo de las nuevas tecnologías ha cambiado el paisaje del sistema del arte; para bien y para mal. Trabajo en medios de comunicación, una de las fuentes importantísimas de conocimiento que tenemos y que consultamos todos es lo que te llega por E-flux. Te proporciona información que es necesario discriminar, porque con demasiada frecuencia, esa información lo que hace es anular otras actividades.

En cuanto a las posibilidades del activismo también existe esta otra vertiente. A mí me parecía interesante confrontar la visión optimista que hemos proporcionado hasta este instante con un ejemplo como el descrito. En cómo esta circulación frenética de la información tiene, asimismo, consecuencias que quizá no son tan positivas. Por ir un poco más allá, mencionar que existe un proyecto, enmarcado en el interior de E-flux, que se denomina E-flux vídeo-renal y es un archivo seleccionado por casi 50 comisarios de trabajos y artistas contemporáneos internacionales. Mi gran duda al respecto es, cuando contrastamos los nombres de los selectores y los seleccionados, se detecta una presencia que siempre cuenta entre sus listados con los mismos nombres de artistas y comisarios y que además se está convirtiendo en un abc muy peligroso, un name-dropping asfixiante.

Cómo ha cambiado la tecnología el mapa social o la circulación de la información y, en este caso, de una muy determinada manera. Es lo que hablamos de la distribución. Antes era difícilísimo mantenerse informado. Eso ha cambiado sustancialmente. La cuestión es si tenemos las herramientas necesarias para llevar a cabo esa discriminación y en qué medida esta homogenización ha afectado a las prácticas del arte.

Natxo Rodríguez.- E-flux y otros proyectos, lo que realmente han permitido es que sean posibles otros sistemas. Es decir, cuando hablamos de arte, ya no hay necesariamente que hablar de museos. Para mí están más relacionados con el boom de las .com, ¿Qué ha hecho el arte por adaptarse a ese mundo? Cuando lo realmente rico es que se pueden dar otras estructuras, otras fórmulas, otro tipo de cosas, aunque fracasen. Me parece que eso es lo verdaderamente enriquecedor de las tecnologías, aunque el primer tema que las tecnologías ponen encima de la mesa son a ellas mismas. Es decir, que el principal problema es que las tecnologías suponen un problema cuando el problema es el acceso a la tecnología. Pero bueno, asumido eso, desde nuestro punto de vista eurocentrista creo que afortunadamente se han creado mundos paralelos. No sé si hay más artistas, pero es más asequible la visibilidad, la comunicación, la información, los contenidos.

Montse Arbelo.- Dentro de los cambios sociales, asociados a las nuevas tecnologías, se han desarrollado las redes colaborativas. Estamos hablando desde la perspectiva del arte, pero ¿qué incidencia tienen en la sociedad?

Carlos T.Mori.- Cambio social con respecto a las nuevas tecnologías es la democratización de las tecnologías. Que cada uno, sea artista o no, pueda hacer lo que quiera con el vídeo, con el ordenador, etc.

Joseba Franco.- Y además la interacción que se produce entre el arte, la ciencia y la sociedad en la actualidad es inédita en nuestra historia. La calidad de la obra es independiente de la herramienta tecnológica y del soporte utilizado. Sin embargo, parece evidente que ser contemporáneo implica el conocimiento y, de alguna manera, la aplicación de las tecnologías a nuestra disposición. Estas tecnologías, que son utilizadas no sólo por los artistas, están incidiendo en los comportamientos sociales y también en algunos conceptos artísticos. Me parece relevante la interacción que se produce entre todos los ámbitos sociales y una comunicación más fluida entre el artista y la sociedad. Pero también ha cambiado profundamente nuestra manera de concebir y crear. En muchos casos, hemos pasado de una creación individual a poder compartir, desarrollar y colaborar, ampliar, tanto la dimensión del proyecto como su difusión. El público al que nos dirigimos es un público con cultura visual que se agudiza en las nuevas generaciones. Eso hace que

la relación entre el arte y el público, adquiera una complicidad con la obra cada vez mayor. Es importante la producción y el por qué y para qué se produce. ¿Existe inflación de obras de arte? Posiblemente; ¿es capaz el mercado de asimilar la ingente cantidad de obras? Afortunadamente, inventamos continuamente canales de distribución y difusión y nuevos coleccionistas y público se van incorporando al mercado del arte.

Sin embargo, aparentemente vivimos en una especie de hipermercado con infinidad de productos a nuestro alcance, el consumo asociado a la máxima realización personal. El sistema capitalista también se recicla y moderniza como un buen producto más; asistimos gozosos al capitalismo de ficción (Vicente Verdú).

Pilar Albarracín.- Por un lado veo que las nuevas tecnologías concretamente Internet nos facilitan mucho la comunicación entre artistas, instituciones y con otros países, además está apareciendo un nuevo tipo de construcciones artísticas mucho más políticas y más sociales vinculadas a estas nuevas tecnologías en concreto. Grupos de trabajo que casi no tienen nada que ver con, por ejemplo, los artistas de los noventa, sus códigos son absolutamente diferentes a los nuestros.

Público 1.- La reproductibilidad y su gran capacidad de movilidad instantánea es lo que hace completamente distintas las repuestas que se puedan dar desde el propio sistema del arte.

Pilar Albarracín.- La rapidez y su reproducción ilimitada, pero el límite no me queda claro, al final estas estructuras libres que aparecen asociadas a las redes, también necesitan de la institución para ser reconocidas como obras artísticas. No estoy hablando de los hackers como eran antes, pero a los actuales les gusta ser un colectivo cerrado, especial, tener ese halo de glamour y de diferencia que caracterizaba al artista.

Montse Arbelo.- Sí, pero que tiene sus vertientes, la negativa y la positiva.

Pilar Albarracín.- Eso es lo que parece, puede ser lo peor y lo mejor. Además, es imparable, o te metes en el carro o te quedas atrás.

Montse Arbelo.- Atrás no vas a poderte quedar por completo. El mercado se ocupará de ello. Con el sencillo acto de sacar dinero de un cajero, estamos activando todo el sistema.

Joseba Franco.- El sistema es tan poderoso que en los 70, cuando unos grandes almacenes comercializó pósters de Che Guevara pensé que, definitivamente, el sistema es capaz de absorberlo todo y anular cualquier disidencia integrándola al mercado como un producto más. Y ahora estamos aquí, dentro de un museo, y mañana seguiremos estando dentro de un museo o pretendiéndolo.

Nos encontramos en el umbral del desarrollo de las tecnologías y su evolución es tan rápida que quizá, dentro de unos años, estas reflexiones queden superadas. Sin embargo, me cuesta creer que las estructuras que sustentan el sistema arte, sobre todo respecto a la legitimación y al mercado, las podamos o queramos dinamitar. Sí necesitamos su adaptación a los nuevos procesos.

Público 2.- No es cuestión de poner en duda la existencia de un sistema del arte o no, que legitima ciertas prácticas de arte o ciertos discursos, sino la forma de confrontarse y enfrentarse a ello porque se escapa la obra original por todos los lados y el tinglado absolutamente personalista del sistema.

Montse Arbelo.- Sin duda, todo el sistema tendrá que esforzarse para asimilar esta nueva realidad y percibimos que, al menos en alguna medida, los legitimadores están en el proceso -museos, críticos, comisarios- y el mercado -ferias, galerías, coleccionistas-. No parece tan evidente que ese otro sistema paralelo, alternativo, al final no busque su propia legitimación dentro de las estructuras actuales.

Natxo Rodríguez.- No pienso que el sistema del arte sea menos todopoderoso. Pero si tiene menos fuerza es sólo por la reproductibilidad. Hay verdaderas redes que no necesitan el museo, galerías ni revistas de arte; simplemente, les han dejado de importar. Tampoco les importa si les llaman artistas o no. El aparato legitimador y él mismo lo sabe, tiene verdaderos problemas.

Nekane Aramburu.- Y es que se da el caso de trabajos como el de Daniel García Andújar que sólo tienen sentido

fuera del ámbito de las instituciones. Realmente nacen porque tienen otro medio de lectura, otro medio de interacción y otro público que no es necesariamente la llamada institución arte.

Pilar Albarracín.- Pero ¿cuál es el prejuicio de participar en un centro o no? El problema es realmente que hay unos colectivos, asociados directamente a los nuevos medios y a las nuevas tecnologías, que van más allá de las reflexiones artísticas. Que no sólo ha habido una evolución en la incorporación de la máquina, sino que realmente la cabeza ha evolucionado y es verdad, hay una serie de colectivos que quieren vender la papeleta de movimiento social, político, pero finalmente usan estructuras que se pueden entender desde el arte.

Público 3.- Tenemos que tener en cuenta que las nuevas tecnologías se están utilizando para difundir el arte, pero también para crear, entonces para el espectador es una doble dificultad para asimilar ese impacto tan fuerte.

Montse Arbelo.- Sí, la sociedad en su conjunto se ve influida. Nuestra vida cotidiana está llena de ese cambio tecnológico y el arte es reflejo de la sociedad en la vivimos y creamos.

Beatriz Herráez.- Siempre que no se justifique la validez de una obra por el uso de tecnologías. Otra cosa que no entiendo muy bien, por qué el museo tiene que legitimar o la institución, el sistema, a alguien que igual no quiere ser legitimado o que no lo necesita, que vive en otra realidad, es decir, en su sistema.

Montse Arbelo.- Por la búsqueda y necesidad de visibilidad.

Beatriz Herráez.- Pero bueno, hay formas de ser visibles sin que sea necesariamente estar en el sistema. De hecho hay muchos sistemas, menos mal. Hay varias palabras que se han dicho aquí que parece no os gusta utilizar, como profesionales. Creo que es necesario «profesionalizar» el arte. Pero también pienso que la palabra «alternativo» no es algo peyorativo en absoluto. Nada que ver con «precario», sino unas formas de hacer al margen. El «sistema» es terriblemente eficaz para neutralizar y desactivar cualquier propuesta. Por eso pienso que es tan importante la alternativa constante.

Natxo Rodríguez.- No es todo el sistema ni todos los museos ni todas las galerías, pero el sistema es el que legitima porque necesita legitimar, no porque la gente le dice que legitime, lo necesita para seguir siendo el «sistema». Necesita legitimar y tener gente legitimada. Ese que legitima, anula, integra y desactiva, que es la palabra que más me gusta, ese sí creo que es malo por lo que tiene de perverso y de adulator.

Carlos T. Mori.- Qué es el arte? Como decía Joaquín Beiro, «...toda revolución en el arte significa quítate tú para ponerme yo».

Joseba Franco.- Seamos honestos y reconozcamos que estar aquí o participando en otros foros, festivales, exposiciones, programando o exhibiendo, nos convierte en parte del sistema, pero sin duda se pueden hacer matices importantes. Ese ente abstracto, «legitimador» está cerca de nosotros, tentador. Sin duda, hoy en día, donde todo está en venta, resulta difícil sustraerse al éxito, a la fama. Díganos que el sistema, no sólo el del arte, focaliza y premia más el «estar» que el «ser». Puesto que no podremos leer nuestros nombres en los libros de Historia, en general no viviremos para comprobarlo, deberíamos desdramatizar el hecho, importante para algunos, de ser considerados «artistas» y «famosos». Otra cuestión es que cada proyecto te cueste la vida. Así que, de alguna manera, todos buscamos una cierta visibilidad y credibilidad para que el proceso no sea tan doloroso, costoso y en ocasiones, frustrante.

También podemos renunciar a participar de las migajas que el propio sistema legitimador ofrece para el resto de los «no elegidos». Podemos buscar la felicidad en lugares no tan contaminados de falsas expectativas. Existe otra manera, no competitiva de ejercer nuestra actividad. Otro sistema es posible y deseable, sin embargo exprimimos las posibilidades de privilegio que nos ofrece esta sociedad.

Pilar Albarracín.- Por eso también está la cuestión personal de la coherencia y la actitud de cada uno como artista, porque no se debe olvidar que no sólo nos interesa la apariencia de las cosas, nos preocupan otras cuestiones como los problemas sociales, las realidades políticas y mucho más. Eso no se puede separar de la obra artística contemporánea.

Montse Arbelo.- Sí, además no olvidemos que el arte nos ofrece un pasaporte-credencial con enormes posibilidades sociales y por tanto, debemos usarlo con gran responsabilidad.

Pilar Albarracín.- La institución nos da la oportunidad de que nuestro mensaje llegue a más sitios, sin esa estructura, quizá, resultaría más problemático. Y desde ahí, has de ser capaz de poder transmitir muchas realidades que no es fácil que conozcan y tal vez ir abonando ese terreno difícil para que en el futuro sea posible un diálogo.

Natxo Rodríguez.- La tecnología está consiguiendo que se rompa la barrera entre espectador-usuario, y productor, porque se están convirtiendo en el mismo.

Carlos T. Mori.- Por eso se fragmenta el público receptor.

Natxo Rodríguez.- Y las obras cada vez más se disuelven. Uno de los dardos más venenosos es que eso de autor, en las nuevas tecnologías se está cuestionando.

Beatriz Herráez.- Pues yo no lo creo, y con esto retomo de nuevo el hecho de la rápida capacidad de «neutralización» del sistema del arte. Revisitadas constantemente, son estas mismas prácticas las que están siendo más desactivadas. La idea de autor y autoría sigue con tanta presencia como hace décadas y no creo que ésta sea la cuestión, ni el problema.

Carlos T. Mori.- Hombre, no va a caer porque están los abogados detrás, porque los más interesados son los autores.

Pilar Albarracín.- No va a caer porque no interesa. Porque está muy metido en el mundo del mercado, porque es imparable.

Público 4.- No creo que desaparezca el concepto de autor, siempre habrá, lo que pasa es que está en cuestión porque hay autorías colectivas, colaboraciones, cantidad de matices, de mezclas, de límites muy suaves o muy difuminados que hay que tener en cuenta.

Pilar Albarracín.- Pero eso siempre ha existido y nunca ha sido un problema.

Beatriz Herráez.- Entiendo, por ejemplo, a Matthew Barney que su vídeo se está vendiendo en las gasolineras, ahí sí podemos empezar a hablar del cambio. ¿O no? Porque este es precisamente un artista del mainstream y el mercado.

Natxo Rodríguez.- Pero Matthew Barney cuando pone algo en la red para que te lo bajas es como el vecino del quinto. Está al mismo nivel. Tu vecino, de repente, entra en una categoría de productor que no podía hace quince años.

Beatriz Herráez.- Al vecino del quinto le bajas el CD porque te ha dicho que se lo bajas, pero a Matthew Barney te lo bajas por otros motivos. No llegas de la misma manera a una cosa que a la otra. No es lo mismo que yo escuche la maqueta de mis colegas que han grabado cuando tienen quince años, que me compre un CD de ACDC, no es la misma manera de llegar ni los considero del mismo modo. Pero no llegas a ellas de la misma manera, no estamos hablando de lo mismo. Porque esté en una pantalla del ordenador, no es lo mismo.

Natxo Rodríguez.- A Matthew Barney y el harcordeño del quinto están al mismo nivel como productores de cultura y de contenidos. ¿Cuál es la diferencia? Un aparato supergordo que legitima a Matthew Barney, nada más.

Pilar Albarracín.- ¿Te parece poca la diferencia?

Natxo Rodríguez.- Lo terrible es que esa diferencia cada vez es menor, eso es lo bueno.

Pilar Albarracín.- Matthew Barney tiene un apoyo y una resonancia que tus vecinos no.

Natxo Rodríguez.- Claro, porque hay un aparato detrás.

Pilar Albarracín.- Claro, pero es que ese aparato es la estructura y se llama el mundo y eso somos nosotros. Desde hace cinco años vengo observando un cambio enorme respecto al vídeo en formato, en edición, la manera de exponerlo. Hoy vas a las ferias de arte y es rara la galería que no tiene vídeo. En estos años han proliferado las asociaciones de artistas plásticos y visuales y sería estupendo que funcionaran, el problema es que cuando entras en esas estructuras, es muy difícil que no te toquen cosas como el poder. Por eso he visto caer a grandes torres, gente que era muy cañera y que después de conseguir un puesto, se acabaron las reivindicaciones. Hay que esforzarse para no olvidar de dónde venimos y a dónde queremos llegar. Si utilizo la estructura institucional, intento funcionar lo mejor posible en mi propia conciencia. Que tengo que usar los nuevos medios, pues los uso, que tengo que usar viejos medios, pues uso viejos medios. Aquí hay que sobrevivir, así que cada uno se lo monte como pueda. Lo que ocurre es que cuando hay que hacer un contrato y ganar dinero, de pronto surgen no se cuantos mil abogados que dicen «nosotros somos abogados del arte, el arte y el abogado, fundación para el arte...» y tú dices, «madre mía, aquí hay algo que no funciona». A mi me encantaban los cortos de antes, cortos que se hacían en plan cutre y que tenían mucho encanto, se veía que había pocos medios y, sin embargo, ahora me pongo a ver cortos y no me gustan, generalmente porque todos los cortos quieren ser largos. Eso nos pasa a todos en el mundo del arte, siempre queremos más, más, más.

Montse Arbelo.- El vídeo tiene una aceptación importante en el mercado del arte a pesar de los problemas apuntados y el público está preparado para experimentarlo, otra cuestión son las investigaciones con nuevos soportes inmateriales, los móviles y las redes creando multitudes inteligentes, la robótica, la nanotecnología, etc., un mundo nuevo de posibilidades. Pero está el poder de control. Chips inteligentes, GPS, cámaras de vídeo en las ciudades. Una batalla que, como ejemplo, el software propietario contra el software libre, refleja grandes intereses, no sólo económicos y nosotros, todos, asistimos a esta confrontación en la que se dilucida el uso de las tecnologías. Control o liberación.

Nekane Aramburu.- Ha llegado el momento de finalizar la sesión de hoy. Se han dejado apuntados temas interesantes, mañana seguiremos y como sugiere la célebre cita de Hakim Bey: «Si sucede algo interesante no será en la red, sino fuera» vamos a la calle! Gracias a todos.

ARTIUM

Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo

Vitoria

4 de abril de 2006

Debate: [COLECCIONISMO Y NUEVO MERCADO DEL ARTE](#)

Presentación:

[Daniel Castillejo](#)

[Conservador Colección Permanente ARTIUM]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Daniel Castillejo](#)

[Conservador Jefe Colección ARTIUM]

[Soledad Lorenzo](#)

[Galerista]

[Nacho Ruíz](#)

[Galerista y Crítico de Arte]

[Nekane Aramburu](#)

[Comisaria y Directora Generación Digital]

Modera: [Beatriz Herráez](#)

[Crítica de arte]

Beatriz Herráez.- Voy a comenzar mi intervención introduciendo el tema Coleccionismo y nuevo mercado del Arte. La evolución y los cambios detectados en la práctica del coleccionismo y en general del nuevo mercado del arte que surge con la aparición de las nuevas tecnologías. Dos cuestiones: 1. La visibilidad, cada vez mayor, de ciertos artistas y obras, debido a los nuevos cauces de información que operan en el territorio del arte y que provocan un flujo de información constante y muchas veces «difícilmente asimilable» y 2. La reproducción de ciertos trabajos, sobre todo los relacionados con el empleo de las «nuevas» tecnologías y de qué manera este tipo de obras entran en el mercado y en las colecciones.

Nacho Ruiz.- Mi intervención está basada en dos niveles, fundamentalmente desde mi experiencia. Como estudioso del mercado del arte en España y como galerista. Cuando se habla desde el punto de vista de un galerista se debe explicar qué es un galerista, entender que cada galería tiene una parte muy importante de proyecto vital, más allá de lo que es una empresa. Cuando se crea una galería se la dota de una línea ideológica, aunque es un término muy manido, ya que tiene un compromiso con el propio galerista. Nosotros, Carolina y yo, desde que inauguramos la galería trabajamos con arte actual, con arte de nuestro tiempo, pintura, vídeo, escultura o arquitectura. Buscando y encontrando lo que más nos interesa.

Desde el principio de la galería, hace siete años, trabajamos la videocreación, hoy es común a todas las galerías de arte contemporáneo. El vídeo está aquí y cada día tiene una presencia más profunda y fuerte, exigiendo a las galerías profesionalizar el medio. Nos hemos visto involucrados en un proceso que ha sido apasionante en los últimos años: la normalización del vídeo desde el punto de vista de su comercialización y su promoción. Las galerías somos el primer punto, esencial, de arranque de la promoción de los videoartistas de cara al mercado. En ese sentido, Soledad Lorenzo y yo hemos hablado muchas veces de estas cuestiones y de cómo homologar una serie de aspectos partiendo incluso de los certificados que deben acompañar a un vídeo como obra original, hasta las condiciones en las que se debe trabajar con centros institucionales y demás. Ese ha sido un debate que nos ha aportado mucho en el terreno profesional. Hemos participado además de forma activa en la normalización, difusión y comercialización del vídeo.

Las galerías hemos sido receptivas y hemos tenido un punto de vista muy abierto, no sólo en las programaciones. La nueva situación, ha llegado a generar, incluso, ferias de arte específicas de vídeo. Todos hemos visto cómo el proyecto Loop en Barcelona ha ido madurando y hoy es una feria importante; nuestra galería participó hace dos años y fue una experiencia muy interesante. Ahora en Nueva York está Diva, una feria muy específica, muy centrada en vídeo. Tenemos también De Foto en San Sebastián, feria de fotografía y vídeo que, partiendo del formato de París Photo, amplía el espectro al vídeo.

Esto hace que las galerías cambien. Las galerías de arte contemporáneo españolas y, ahora voy a pasar a ese segundo punto que conozco como estudioso del mercado del arte, han alcanzado la madurez en los últimos veinticinco años partiendo de una ausencia de tradición. El mercado del arte en España es inexistente en la primera mitad del siglo; hay elementos muy puntuales como la Galería Dalmau en Barcelona, Biosca en la posguerra y otras, pero en comparación con los mercados internacionales son casi irrelevantes. En estos años se ha hecho un esfuerzo muy importante en España. A nivel europeo es la mayor progresión, no sólo de un mercado sino también de un sistema -hay una diferencia entre mercado y sistema- nosotros hemos hecho muchas más cosas en mucho menos tiempo. Seguimos todavía porque esto es un work in progress, tenemos que normalizar un sistema del arte en muchos aspectos. El terreno del vídeo ha sido una de las facetas del arte que hemos ido abarcando.

Las colecciones también han ido evolucionando y, por supuesto, los galeristas hemos sido importantes en propiciar estos cambios. Hace unos años, sólo teníamos coleccionistas institucionales para vídeo y muy pocas colecciones particulares en España, cuatro o cinco; hoy, sin embargo, es muy frecuente que los coleccionistas particulares tengan vídeo y bastante común que lo sean exclusivamente de vídeo. Tenemos un nuevo coleccionista de arte en España, es un coleccionista joven, que viaja, que conoce los nuevos lenguajes, con una mente más abierta y que responde al avance cultural de este país en estos últimos veinticinco o treinta años. Es un coleccionista que lo encuentras en cualquier feria del mundo; es un invitado a las ferias de Miami o de Basilea y maneja mucha información. Esto nos exige a las galerías dar todavía un poco más, es decir, cada vez tenemos un coleccionista más exigente, más preparado y con más información y esto hace que nosotros también seamos más profesionales, tengamos más información y nos movamos más. Tenemos que proyectar más nuestras galerías.

Las galerías españolas participan actualmente de una forma mucho más normalizada en el contexto internacional.

La presencia en ferias y la participación de los artistas en bienales y otros eventos, es algo que vamos consiguiendo poco a poco dentro de esa gran batalla que tenemos: la visibilidad o la poca visibilidad del arte contemporáneo español a nivel internacional, pero estamos trabajando en ello y estamos intentando progresar adecuadamente.

Un aspecto a destacar es el formato de exposición. Hago una crítica a los loop continuados de vídeo.

Soledad Lorenzo.- Siempre que asisto a una mesa redonda digo que lo más importante que puedo ofrecer es mi experiencia. Personalmente, creo que estoy viviendo una tercera época. Amando las piezas de los sesenta, setenta y ochenta, esta etapa de mi vida probablemente es la más fascinante por la evolución, el gran cambio debido a los nuevos soportes. Como persona de galería, he estado siempre en el mercado, es lo que más amo porque es lo que está más cerca de la problemática del artista. El arte siempre se tiende a sacralizar, pero compartir con los artistas la cotidianidad es una experiencia fantástica, vives aprendiendo cosas interesantes cada día. Por eso sigo.

En esa experiencia, creo que el arte es la inmediatez del testimonio de los cambios sociales, por lo tanto, es un privilegio trabajar en ello. Estoy en el mundo del arte porque me ayuda a entender el tiempo que vivimos: me ayudó en épocas anteriores y, por descontado, también hoy.

En relación al vídeo, nosotros mismos hemos intentado descubrir cómo entregar un producto al coleccionista, fuese privado o público, que le diese unas garantías de que efectivamente estaban comprando una obra de arte y no aire, porque con los primeros vídeos, vendíamos aire. Esta toma de conciencia ha sido interesantísima en nuestras vidas. Estamos aún empezando. Anteriormente, a los galeristas nos servía la experiencia de principios de siglo: el galerista permanecía inmutable a los cambios, mientras los artistas, el arte y los espacios expositivos cambiaban.

El artista, en cada época, ha sido rompedor. Es fantástico sentir que la actitud del artista se mantiene, sigue siendo la misma.

Con los nuevos soportes algo ha cambiado, se quiere presentar una obra de arte como si fuese un producto masificado y no creo que sea así. Puede haber artistas que sí tengan esa aspiración, pero para el artista es muy importante la actitud de la mirada. Si la actitud no está preparada para ver, la mirada no sirve.

Comparto con Nacho muchas de las cuestiones que ha comentado, pero sobre todo la maravilla de estar viviendo estos momentos.

Desde el mercado tenemos que garantizar al artista que su obra de videocreación sea bien expuesta y tenga todas las garantías de futuro para éste y para el coleccionista. Posiblemente el DVD tampoco sea el soporte definitivo, tendrá sus problemas, todo perece, esta cuestión ha marcado profundamente al mercado del vídeo. Digamos que se empezó presentando absolutamente mal las obras de arte en vídeo, destruyéndola porque es insoportable ver un vídeo tras otro, pues impide esa actitud que el espectador tiene que aportar para que la obra de arte sea total.

Los artistas desean que su obra sea respetada, bien tratada y a ser posible admirada. Y sin embargo, las nuevas tecnologías han tendido a convertirla en un producto de consumo masificado. El vídeo es un soporte de arte maravilloso, pero siempre que sea bien tratado si no, lo importante desaparece.

Daniel Castillejo.- Artistas, galeristas, críticos de arte, coleccionistas, museos, incluso muchos aficionados pueden formar parte del sistema del arte porque, quizás, también emiten opiniones. Pero yo tengo que decir que aún estando completamente de acuerdo con lo que se ha comentado desde el punto de vista de las galerías y en general del nuevo mercado del arte, entendiendo que la idea arte es un discurso determinado, que va en una dirección o en otra, puede ser un discurso crítico, un discurso estético, puede ser muchísimas cosas.

Entiendo que estamos en un momento en el que las nuevas tecnologías y me refiero a los soportes digitales de todo tipo, eléctricos y demás, lo que entendemos como arte digital (net art, vídeo, fotografía, etc.) tiene una serie de características que lo hace diferente y creo que el mercado en algún momento tendrá que pensar cómo poder afrontarlos.

Las características de reproductibilidad, de instantaneidad sin perder un ápice de calidad, exactamente igual al master, al original, lo hace diferente. Por tanto, el tratamiento tiene que ser distinto. Hasta ahora vemos que no es posible porque se han aplicado reglas de mercado exactamente igual que si habláramos de obras que no tuviesen este tipo de características. Se aplica al arte digital la misma consideración que a la obra gráfica, es decir, se hacen una serie de ediciones y todas tienen el marchamo y el carácter original. El mercado simplemente ha respondido de una manera natural a la aparición de estos nuevos elementos tecnológicos que se escapan a lo que hemos entendido tradicionalmente como obra original. Tratarlo de una manera tan convencional tiene algunos problemas porque estamos hablando de cuestiones instantáneas, de digitalización, de incapacidad de poner puertas al campo.

Eso hace que muchas veces todo se escape de las manos y que muchas instituciones, a pesar de que practicamos la adquisición de obra como patrimonio para el museo, estamos cada día pensando que existen una serie de paradojas que algún día alguien tendrá que dar respuesta a ellas. No sé cómo, no tengo ni idea, no sé cuál será la cuestión,

pero lo que sí es cierto es que no se puede seguir tratando al mercado de esta forma. Cuando hablamos de mercado hay una serie de agentes que tienen que participar, evidentemente, como son la galería, el artista, la institución y otra cuestión es poner en solfa o poner en cuestión lo que nos llevamos a casa, lo que podemos difundir, lo que podemos ver y las características de dignidad con las que se difunde este tipo de obras.

Tal vez haya que pensar que tienen que perder estas obras el marchamo de «obra única» sin perder el de «original». Aunque no sea obra única puede ser obra original. Ahora mismo estamos en un debate que ha surgido en los últimos años. En cierto modo ya sabíamos que esto tenía que ocurrir porque cuando comenzó a comercializarse la obra en nuevas tecnologías, se hizo de una manera en la que se hablaba de ediciones prácticamente sin garantías, sin saber muy bien cuáles eran las leyes internas que rigen este tipo de comercio. Por tanto, me parece que para entrar en debate deberíamos tener en cuenta estas características tan distintas, absolutamente diferentes que tienen las nuevas tecnologías, lo digital, con respecto a otro tipo de disciplinas que no lo tienen. Así como el mercado responde perfectamente a la comercialización de obras originales, debería responder de forma distinta a la obra digital.

Nekane Aramburu.- Creo que Daniel ha puesto sobre la mesa el elemento clave de este debate. El propio medio de la creación contemporánea, que está utilizando nuevas tecnologías, pone en cuestión tanto la difusión como la comercialización de la obra. Es una contradicción que va intrínseca con el propio medio que se nutre de la reproductibilidad. Pienso que esto, todo el concepto de la distribución y comercialización del arte electrónico, va a cambiar en pocos años.

Voy a poner ejemplos de dos trabajos en los cuales estoy sumergida. Uno de ellos es la producción de unas obras de net art. Por una parte, los creadores que utilizan Internet para realizar sus distintos proyectos, son obras que algunos artistas tienen en galerías, pensemos en Dora García. Con Dora García estamos trabajando ahora en un proyecto para el Instituto Cervantes, son una serie de piezas de net art. El compromiso con el artista es que la institución contribuye a la producción de la obra y se alberga en el seno de la página web del Instituto siendo susceptible de enlazarse con la página del artista. Son piezas interactivas que el público puede manipular, las puede desvirtuar, etc. Este tipo de obras es muy difícil de comercializar por medio de las galerías aunque hay algunas instituciones que las compran, pero se están involucrando sobretodo en la producción.

Por otra parte, otro proyecto en el que llevo ya tres años, Generación Digital, es la historia del Arte Electrónico en España. Existe un proyecto precursor que produjo Claudia Gianetti con el Mecad. En un CD-Rom se recogía la historia de los artistas pioneros en arte electrónico. Sin embargo, hablar de arte electrónico en CD-Rom parece contradictorio siendo soportes cerrados, en principio parecían adecuados y hoy están quedando obsoletos, ya que anclan el trabajo de unos artistas que han evolucionado por el propio ritmo vertiginoso de los formatos. Por lo tanto, necesitaba otro tipo de formatos o vías. Estamos hablando de soportes que emplean otro tipo de lenguaje, de interactividad, de evolución constante, etc.

Generación Digital se va realizando con los propios artistas invitados, explicando su trabajo y trayectoria en formato taller, como conferencias o charlas con proyecciones en un cuerpo a cuerpo con los alumnos. Todo este trabajo se graba y selecciona. La idea es ofrecer una formación, tanto a historiadores del arte, artistas y gestores culturales que quieran conocer el mecanismo que ha impulsado a los artistas a trabajar en este medio. Al hablar de Generación Digital y de arte electrónico en general, parece que nos ceñimos sólo al soporte, sin embargo puede haber instalaciones que son mucho más interactivas pero utilizan medios low tech.

Va haciéndose por «familias» intentando establecer un hilo conductor a través de distintos temas. Se han abierto diversas vías discursivas: activistas político-sociales, quienes trabajan el cuerpo, el espacio o el dolor. Antoni Muntadas abrió la línea de activistas político-sociales dando un taller en Vitoria a partir de su propia obra. También han participado Marcelo Expósito, Daniel García Andújar y otros. Actualmente queremos incluir a los que trabajan con la fotografía digital creando nuevos mundos. Hemos invitado a Joan Fontcuberta a dar un taller y a otros creadores como Marina Núñez o Juan Urrios que lleva otra vía, pero en un campo bastante similar.

¿Qué está pasando? En esta línea hay creadores que generan vídeos, productos susceptibles de ser llevados al mercado. Sin embargo, hay otros artistas que no. Voy a poner un caso muy concreto, una serie de artistas que van a venir en otoño a Vitoria que trabajan con robótica y performance. Recordemos el trabajo, que todos conocemos, de Marcel.Í Antúnez, Pistolo Eliza o el Stelarc. En el caso de Stelarc, tiene una pieza que aparece en todos los manuales y publicaciones de arte electrónico, su famoso Tercer brazo y es curioso porque esa obra, que quiso adquirirla un importante centro/museo europeo especializado en este arte, pero no fue posible porque Stelarc no tiene galería, su obra no tiene valor en el mercado, con lo cual, realmente, es muy difícil que entre en un museo. Obviamente como no puede comercializar su arte, tiene otras fórmulas para vivir como artista: festivales, talleres, trabajar en la universidad, dar seminarios, etc. Esa es una de las contradicciones que lleva el arte electrónico en sí, ese supuesto

que no lo tiene. También en el caso de Eduardo Kac y su proyecto con la coneja Alba, ahora ha optado por una vía comercial vendiendo sus dibujos a través de una galería francesa.

Como se comentaba anteriormente, parece que hay dos líneas dominantes, pero no necesariamente excluyentes: artistas que son representados por galerías de arte y tienen una o dos copias en la galería y a otros que no les interesa jugar con la limitación de la obra de arte y prefieren editar sus trabajos en muchas copias.

Se está produciendo una incipiente evolución que no sabemos muy bien hacia donde va, pero que ya es imparable. Hay galerías que están trabajando en ello, por ejemplo, ADN de Barcelona ya plantea que el mercado del vídeo llegue a ser similar al mercado de la música, que se mueva por parámetros similares. A su vez, el mercado de la industria discográfica está en continua evolución.

Soledad Lorenzo.- Las cuestiones que plantea Nekane, está claro que existen porque ante todo es el artista quien decide su posicionamiento o no, en el mercado. Si un artista quiere que su obra sea lo más vista posible, venderá a un precio baratísimo. Cuando expuse a Paul McCarthy, cada pieza se vendía individualmente, pero sus vídeos, por indicación suya, a 50 \$. Hizo la siguiente reflexión: «soy profesor y no he vivido del arte porque a nadie le interesaba mi obra y ahora vendo piezas, esculturas, etc., ya que actualmente son demandadas. Me gusta también por su fisicidad, por lo tanto, vivo de estas obras. Y, sin embargo, los vídeos quiero que se vendan para que lleguen al mundo entero». Por lo tanto, hay diferentes actitudes dentro de los nuevos soportes que permiten diferentes planteamientos.

Pero si un artista quiere presentarse de cierta manera es cuando la galería tiene un papel, porque es un espacio expositivo limitado. No podemos salirnos de nuestra función, aunque sabemos que existen planteamiento distintos. Hay artistas como Toni Abad al que cada vez le interesa menos exponer en una galería.

Ocurre que en el entorno de las galerías hay un sector amplísimo de artistas a los cuales la belleza les interesa y que su obra emocionalmente trascienda de una manera determinada. Por tanto, quieren que su obra sea presentada de manera específica, atendiendo a cómo fue concebida. Cada pieza tiene su formato, incluso en la utilización del vídeo como soporte artístico.

Nacho Ruiz.- Estoy de acuerdo con lo que acaba de decir Soledad. Con el vídeo está ocurriendo algo interesante, y es que los tiempos se han acortado de una manera brutal en la evolución de las cosas y en los procesos. T20 es una galería joven, sin embargo hemos vivido pasos muy importantes, casi mes a mes. Desde la primera temporada, creamos un certamen de vídeo internacional proyectado a la calle; el primer país que se invitó fue Austria a través de Diego Díaz y Clara Boj que son dos artistas valencianos muy interesantes, trabajan actualmente en Singapur. Ellos seleccionaron a varios videoartistas que venían de Viena, de Art Futura, trajeron las piezas y se hicieron copias para proyectar en una serie de paneles de anuncios que había en las calles de Murcia. Se contrataron tantos minutos en tantos sitios distintos. En ese primer año, las copias que se hicieron de los vídeos para la difusión en esas pantallas no se recuperaron, y nadie se preocupó de ello, ni el comisario, ni los artistas, nadie.

Poco a poco el artista se ha ido volviendo más riguroso en la difusión de las copias de exhibición, esto debe ser así. El segundo año invitamos a México a través de una serie de profesores mexicanos que hicieron una selección maravillosa de piezas y vimos distintos comportamientos. Nuestra propia experiencia nos muestra cómo se están profesionalizando muchos aspectos del vídeo. No sólo las galerías y las instituciones, también por parte del artista. Este ha adoptado varias posturas. Una, comercializa su obra en ediciones limitadas; dos, le da difusión abierta y una tercera, por ejemplo, las piezas, como dice Nekane, que te encuentras en las tiendas de los museos. Yo soy comprador adicto de vídeos de Bill Viola, de VHS que hay en las tiendas del Pompidou, y otros museos. Bill Viola comercializa en tres sectores distintos estas piezas que valen mucho dinero y que son muy difíciles de conseguir, como por ejemplo, las últimas que vimos en ARCO que son unas piezas muy costosas; recuerdo unas el año pasado en De Foto, en la galería Albéniz, una pieza muy bonita de los años ochenta con una fotografía. Era un ejemplar de cincuenta ediciones numeradas y firmadas y después una serie de ediciones muy grandes que se pueden encontrar fácilmente en Internet. Es decir, el artista se posiciona ante el mercado y ante el sistema cada uno de una forma particular. Por ejemplo, el caso de Toni Abad es muy significativo por su evolución en el mercado y en el sistema.

Por último, apuntar una cuestión que me parece interesante para trabajar, la comparación del vídeo con la obra gráfica. Cómo la obra gráfica en el siglo XVII empieza haciéndose sin firma, se firma en plancha, y cómo poco a poco el mercado, que todavía no es un mercado capitalista, ni siquiera es un mercado con una difusión hasta Goya, va asimilando la obra.

El pintor aragonés hace sus grabados que difunde en carpetas en Madrid y se va dando una codificación del sistema de comercialización.

Daniel Castillejo.- No pongo en cuestión el trabajo del sistema de galerías o el sistema de mercado, al contrario, lo defiendo absolutamente porque creo que es esencial para el funcionamiento de las prácticas artísticas en todo el mundo.

Evidentemente, cuando una galería se encuentra con una obra hecha y realizada en una nueva tecnología, en una tecnología digital o electrónica, lógicamente, busca una manera de darle salida, de venderla, de introducirla en el mercado, entre los coleccionistas, etc. Lo que quiero decir es que sin poner en cuestión el mercado ni creer en absoluto que el arte digital es lo único importante e interesante que hay en el mundo, pienso que es una herramienta como otra cualquiera utilizada por algunos artistas para dar salida a sus propios discursos, sin embargo estas obras tienen una serie de características que difícilmente van en la dirección de la singularidad o la unicidad, la pieza única a través de firmas, de ediciones controladas, copias de exhibición, etc. Hay algo que se escapa a este tipo de arte, es absolutamente imposible el controlarlo totalmente. No vamos a empezar a hablar del tema aurático de la obra de arte. En el fondo alguien puede ver, perfectamente en su casa sin ningún problema, una copia comprada en una gasolinera como puede verla un coleccionista sin que pierda ninguna calidad. Sin que pierda la calidad y tampoco la emoción que puede llegar a ofrecer una obra de arte; sin que pierda el carácter original, no único, original de la obra de arte. Es posible que no sienta la emoción de haber pagado 100.000 euros por esa obra, pero desde luego va a disfrutar lo mismo, siendo mil copias o cinco copias. Y de alguna manera esto siempre tenderá a escaparse.

Y vuelvo a insistir, en absoluto es contrario al sistema, lo defiendo, pero entiendo que en algún momento habrá que dar alguna respuesta, al margen del mercado actual o superando este tipo de planteamientos de control único de las obras.

Nacho Ruiz.- Sí, pero fíjate, en realidad es una situación que ya se ha dado y vuelvo a los grabados. En los grabados de Goya se conservaban las planchas y se han hecho ediciones en el siglo XIX e incluso a principios del XX hasta que la Real Academia de San Fernando decide poner un cierto control y pone un sello en el papel en las ediciones que se siguen haciendo.

Daniel Castillejo.- Respecto a los grabados de Goya, y en general, aparte del hecho de la reproductibilidad de los grabados, resulta que las planchas se machacan según va pasando el rodillo para las diferentes ediciones, perdiendo calidad. Es evidente, pero en un vídeo no.

Soledad Lorenzo.- Lo maravilloso es que no conocemos que nos deparará el futuro, eso es fantástico. Queremos dar soluciones nuevas, pero yo parto de lo que digo siempre a mis clientes, el misterio del ser humano al contemplar una obra de arte. Si no tenemos la actitud de necesitar alimentarnos, no veríamos el arte. Tenemos que ayudar a la sociedad en este sentido. Cuando un coleccionista entra en una galería y te dice: «Soledad, no entiendo, pero me gustaría saber». Y en ese momento le dices que ha hecho lo difícil, que es querer ver.

Pienso lo fácil que es copiar un Dan Flavin, poner tres neones rosa y dos cruzados. Dan Flavin nos ha enseñado a admirar una luz que era de cocina, a crear una obra de arte y un producto de mercado, la gente quiere tener un Dan Flavin en su casa. Me pregunto porqué la sociedad no copia estas obras, que se pueden hacer fácilmente y admirarlas en su casa.

Lo que nos interesa es la sacralización del arte porque es lo que necesitamos. Vuelvo a insistir en que los artistas tienen la palabra para elegir cómo se difunden en la sociedad. Aquellos que deciden «me da igual que me paguen 100 euros por cada DVD, yo quiero que me vea todo el mundo y que me presenten en lugares monocal», galeristas, museos y comisarios, deben aceptarlo. Debemos respetar cómo quiere el artista ser visionado en la sociedad y, afortunadamente, ahora hay diversas posibilidades. Una galería está formada por personas que habilitan un espacio expositivo, sin subvenciones, ni las queremos ni las pedimos, lo único que nos subvencionan es una ayuda ridícula para asistencia a ferias fuera de España que no cubre casi nada. Efectivamente, la galería sirve para ese tipo de artistas que sí quieren vivir de su trabajo creando obras con una tirada pequeña y limitada -antes tres bronce eran pieza única aunque fuesen tres-, las fórmulas pueden ser variopintas, pero las galerías si no venden no pueden mantenerse.

Hace diez años pensaba que las galerías nos habíamos quedado obsoletas, sin embargo hoy en día veo la fuerza tremenda de las galerías ya que muchos artistas las buscan y necesitan. Para los que no, existen otros canales.

Cuando exponemos por primera vez a un artista que no ha vendido una obra, el precio lo marcamos entre el artista y la galería, pero realmente se pone un precio muy razonable para ver si el mercado responde.

Daniel Castillejo.- Hay una norma de Artium, si el artista tiene galería, comprar siempre a través de esa galería. Pero

si no tiene, entonces se compra directamente.

Soledad Lorenzo.- Efectivamente y es el artista quien marca el precio. No conozco ningún caso de artistas que por no tener galería les impida vender. Hoy en día, los jóvenes empiezan antes a vender en instituciones públicas que en galerías. Prácticamente todos los artistas con los que yo he empezado a trabajar y que a lo mejor he sido su primera galería, sin embargo, tenían alguna pieza vendida a instituciones. Actualmente al menos, en el pasado era más difícil porque era la galería la que les daba el empujón para estar en lugares públicos. Ahora, está el fenómeno contrario, los artistas empiezan antes en espacios públicos.

Nacho Ruiz.- Otra cuestión que puede resultar muy interesante es la relación entre el vídeo y el cine en determinados artistas que se expresan en los dos campos. Nosotros trabajamos con dos artistas Patrick Jolley y Reynold Reynolds que conocimos en Berlín. Expusimos un vídeo de ellos que se llama Burn, lo llevamos a ARCO y el año siguiente estuvieron en la bienal del Whitney con cine, con una pieza que ellos consideraban cine y con una difusión muy amplia, incluso en Internet. Nosotros comercializamos esos vídeos numerados en ediciones de seis en DVD, y siempre le contamos a todas las personas que accedieron a uno de los seis ejemplares que existía ese otro trabajo en cine y que ellos discriminaban claramente. Por ejemplo, las últimas piezas que han hecho es cine, son piezas de dos horas y media que no son aptas para llevar a una feria. Pero el actual momento es más fluido de lo que queremos hacer ver, el coleccionista que accede a esas piezas limitadas, que paga más, o las instituciones que las compraron, siempre han entendido la situación perfectamente.

Un caso más, una nueva situación para que veamos que ésta es una mirada poliédrica, como decía Soledad, que parte de la intención del artista en la difusión de su obra y en la que nosotros somos medios, única y exclusivamente. Matthew Barney, con los masters, está haciendo unas ediciones muy especiales que valen 100 euros, que además no se pueden copiar. Matthew comercializa esos vídeos a 100 o 150 euros y es la película entera, incluso lleva un trailer con toda la selección de los Cremasters antiguos que sólo se veían en ocasiones muy excepcionales.

Existen todos los cauces que el artista quiera plantear partiendo de que las reglas del sistema son así. Pienso que hay un complejo de estirpe romántica en la que la obra de arte en contacto con el dinero se ensuciaría. Sin embargo creo que hay una relación necesaria. Por ejemplo, cuando Jan van Eyck pintó El Matrimonio Arnolfini, le dio un valor y lo cobró. Es decir, vamos a superar ciertas etapas porque el artista vive como él decide vivir de su trabajo y cómo puede orientarse en el sistema.

Soledad Lorenzo.- La galería tiene que participar en la producción de una obra, sea vídeo o no. En el Consorcio hemos tenido varias reuniones al respecto, además de realizar un estudio sobre los criterios para mercantilizar los vídeos con seriedad, dando al artista y al coleccionista unas garantías que antes no existían.

Posiblemente no sea definitivo y tengamos que seguir modificándolo y adaptándolo a nuevas realidades. Estamos empezando, la evolución, mi evolución, iba a un ritmo, pero de repente a finales del siglo XX todo se aceleró. Igual pasó a finales del XIX con otros avances tecnológicos. La evolución de las nuevas tecnologías va más rápidamente que la sociedad. Por un lado te encuentras con la dificultad de que el coleccionismo equipare un vídeo a otros soportes tradicionales y el artista pueda vivir de sus trabajos de videocreación. No hay otras fórmulas. Por lo tanto, creo que la cuestión es que las galerías asuman su papel de permitir al artista actual, es nuestra meta, vivir de su trabajo. Pero teniendo siempre presente la posibilidad de comercializar la obra de arte si no, la galería no puede sobrevivir. Cualquier otra consideración no encaja y no por falta de voluntad de entender lo que está pasando. Tenemos que comprender que el artista tiene que producir obra susceptible de ser vendida por la galería para que ésta pueda mantenerse. Los artistas tienen que buscar cauces, subvenciones, derechos de visión, etc. Otros prefieren que su obra sea más limitada y tratada de otra manera. Las cosas no van en un solo sentido, estamos viviendo algo nuevo y muy interesante. Nuestro papel en todos estos cambios es muy importante.

Público 1.- Si una galería participa en la producción de una obra, a quién pertenecen los derechos?

Soledad Lorenzo.- Los derechos son del artista, no de la galería. Por eso digo que si un artista quiere comercializar o no su producto y cobrar sus derechos de edición, aunque tenga una galería, eso lo tratará de otra manera. Si hacemos una exposición en la que los derechos enteros los tiene que pagar la galería, tendremos unos costes muy elevados todos los meses. Todas las fórmulas son válidas, pero siempre, la galería tiene que tener un producto que le permita cubrir los gastos.

Sorprende comprobar lo conservador que es el público de galería. El problema del arte es que la sociedad, en

general, no se hace partícipe. El problema del arte es siempre el mismo: la dificultad que tiene la sociedad de apreciar y valorar en cada momento las nuevas tendencias artísticas. Esa es una cosa permanente que no ha cambiado. Sin duda hay más gente que se interesa por el arte. Esto es así. Pero la sociedad es mucho más amplia que la sociedad artística y las dificultades son las mismas. Hacer entender al público que los soportes no hacen el arte, son las ideas. El arte está en cualquier soporte, esa es la gran dificultad que tenemos los galeristas. Afortunadamente, hoy es un público más amplio y preparado.

Daniel Castillejo.- En cuanto al público respecto al vídeo, creo que hay vídeos increíbles de una hora, pero hay que saber verlos, quizás no hace falta ver todo el vídeo. Yo reivindico la capacidad de ver un fragmento de vídeo donde viendo una parte ya lo entiendes. Es decir, una de las prácticas, cuando hay vídeos muy largos es que o son narrativos o, simplemente, repiten una serie de situaciones. Por ejemplo, en una de nuestras exposiciones Catarsis. Rituales de purificación, hay un vídeo de Cabello-Carceller que se llama Casting: James Dean. Son veinte minutos con ocho o diez mujeres haciendo el papel de James Dean en Rebeldes sin causa. Es posible que viendo tres mujeres entiendas el vídeo. Habla del mito, del género y una serie de cuestiones que no es necesario verlo completo. Entiendo que estás viendo lo mismo desde diferentes ángulos; cómo distintas mujeres pueden interpretar a un actor masculino como James Dean.

Nacho Ruiz.- Estoy de acuerdo contigo porque siempre me he planteado una cuestión sobre los tópicos en cuanto a concepción popular sobre lo que es el arte, no sólo del arte contemporáneo. No encuentro ninguna posibilidad de identificación, por ejemplo, con la abstracción geométrica a ningún nivel. En cambio todo el mundo sabe que eso es arte. Sin embargo, la gente más joven tiene esos códigos perfectamente claros que tú acabas de decir, y esa vinculación, incluso en la ropa -ropa contemporánea, las chicas llevan unas camisetas que llevo yo también y que están en Zara y en Bershka- partiendo de eso, ¿qué tabú existe a nivel educacional de lo que es el arte para que la gente haga una línea, incluya unas cosas y deje fuera otras?

Beatriz Herráez.- Creo que fundamental no es la promoción, sino la educación. Soy partidaria de la didáctica en la escuela, en el instituto, en lo más básico. Si a mí nadie me ha enseñado a leer y viene alguien y me pone delante un libro, me va a costar muchísimo entender algo. Si nadie me ha enseñado y no tengo las claves es complicado participar. Es una labor que requiere grandes esfuerzos.

Otra cuestión importante es cómo enfrentarse a la videocreación, pero también a la hora de ponernos frente a un cuadro o a una escultura. Cuando voy al cine, sé lo que voy a ver porque me he informado antes, sé que si es una película de amor vamos a llorar y que va a terminar fatal!

Cuando la gente va a las exposiciones, muchas veces ni ha leído una sinopsis. La experiencia de bienales, ferias y documentas es que, a veces, te pierdes y terminas desquiciado y desorientado.

Soledad Lorenzo.- Pero porque buscamos demasiado la sorpresa en una bienal. Cuando vamos a un museo lo hacemos con una actitud más abierta, porque no hay ideas preconcebidas. Cuando voy a la Bienal de Venecia, con el esfuerzo que implica, resulta muy difícil tener una actitud adecuada para el arte.

Efectivamente, qué buscamos? Información. Dentro de la libertad que tiene que tener el espectador, sí tiene que ser consciente de que la obra vive cuando tienes la sensibilidad y estás capacitado para recibirla.

Nacho Ruiz.- De todas formas, hay una parte de choque con el público en plan gamberro que a mí me gusta mucho. En Turín, en una feria de Arte Contemporáneo, llevábamos en el stand una pieza de Raúl Belinchón de unos metros, una pieza muy grande. Entró un señor que estaba maravillado con lo que estaba viendo, pero que cuando descubrió que no era pintura sino que era foto me dijo que yo era un sinvergüenza. De ese choque te curtes.

Beatriz Herráez.- Muchísimas gracias a todos por venir.

DA2

Domus Artium 2002.

Salamanca

26 de abril de 2006

Debate: REALIDAD VIRTUAL Y REALIDAD AUMENTADA

Presentación:

[Javier Panera](#)

[Coordinador Domus Artium 2002. DA2 Salamanca]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[José Luis de Vicente](#)

[Comisario Art Futura, Sonar, Off]

[Jaime del Val](#)

[Artista]

[María José y Francisco San Martín](#)

[Laboratorio de Luz , BBAA, Universidad de Valencia]

[Roberta Bosco](#)

[Periodista especializada en new media]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Agradecimientos a:

[Rafael López](#) [Domus Artium 2002. DA2 Salamanca]

Roberta Bosco. - Pasamos a hablar del concepto de «Realidad Virtual» y «Realidad Aumentada». Después de décadas de ciencia ficción podemos disponer de una realidad objetiva y alternativa a la realidad física. De cierta forma han hecho posible algunos campos de la física teórica como el concepto de dimensión paralela. Evidentemente, la realidad virtual no puede ser directamente reconducible a la física experimental, pero de hecho, podemos considerar como realidad virtual lo que nos permite experimentar entornos que existen sólo en el ordenador y no existen, valga la redundancia, en la realidad. Por tanto, se podría afirmar que la realidad virtual a nivel perceptivo tendría que ser una pseudorealidad alternativa. Ahora veremos con los ejemplos que mis compañeros os enseñarán si esto es cierto o no.

No vamos a tener tiempo de hacer una historia extensa de lo que son las investigaciones en este campo, pero a grandes líneas podemos dividir las en dos ámbitos de investigación y de experimentación: la realidad virtual inmersiva y la realidad virtual no inmersiva.

La realidad virtual inmersiva, que encuentra muchas aplicaciones en el campo industrial, médico o de reproducciones arquitectónicas, tiene su aplicación más conocida en el Cave, es una tecnología basada en un entorno tridimensional, es un cuartito, un entorno acotado de dimensiones no muy grandes, creado por ordenador que se manipula a través de dispositivos externos como guantes, cascos o gafas que lo hacen más complicado. Estos dispositivos son capaces de capturar la posición y el movimiento del cuerpo del usuario en el espacio y, por tanto, permiten la experiencia de este entorno que no existe en realidad sino que es fruto de la programación.

La realidad virtual no inmersiva encuentra su momento de mayor auge alrededor de 1997 con el VRLM (Virtual Reality Modely Language) que es un lenguaje de programación que permite generar entornos a los que se accede a través de la pantalla del ordenador en el cual el usuario puede interactuar a través de los dispositivos habituales, es decir, el teclado y el ratón. Un ejemplo de ello es un proyecto de aquella época que sigue funcionando que se llama Bodies Incorporated de Victoria Vesna y que es este cuerpo tridimensional de mujer por el que se puede navegar y experimentar moviéndote a través de él y varias partes del cuerpo te conducen a puertos distintos. Otro proyecto, por ejemplo de Mary Flanagan «The perpetual bed», también es un proyecto divertido porque permite un entorno fantástico, el entorno de la memoria del artista y permite la navegación en este entorno que está hecho de memoria y de historias pasadas.

Este enfoque no inmersivo tiene varias ventajas sobre el enfoque inmersivo como son el bajo coste, la fácil y rápida aceptación por parte de los usuarios. Los dispositivos inmersivos, evidentemente, son de alto coste y, generalmente, son difíciles de experimentar. En cualquier caso el usuario prefiere manipular dispositivos más familiares como son el ratón y el teclado que guantes y casco y otros dispositivos.

Por lo que se refiere al concepto de realidad aumentada, se puede considerar una ampliación socio-geográfica de las posibilidades de la realidad virtual. La realidad aumentada se desarrolla en el ámbito digital y centra las relaciones entre el espacio público y la estructura de comunicación. No es una realidad paralela alternativa sino que es algo que se añade a la realidad experimentable y física. Su objetivo es la creación de una red de colectividad visible entre el espacio físico y el espacio virtual y, de hecho, en informática consideramos realidad aumentada el hecho de añadir una parte sintética virtual a lo real. Esta idea parte de la suposición que el mundo real es difícil de reproducir y, en cualquier caso, lo que nos interesa no es reproducir lo que ya hay sino aumentarlo, crear nuevas posibilidades.

Esto supone, quizá, una respuesta a alguna crítica que se ha hecho a la realidad virtual; la realidad virtual, se dijo, nos aísla del mundo en que vivimos mientras que la realidad aumentada añade información al mundo en que vivimos.

La red vemos que es, evidentemente, un territorio virgen y que ofrece innumerables posibilidades para la experimentación. Hay campos de investigación bien definidos como son, por ejemplo, el net art o el software-art que no crean y no suponen ningún problema de experimentación, es necesario tan sólo un ordenador y una conexión a Internet. Sin embargo, hay toda una serie de investigaciones que hibridan y combinan diferentes tecnologías como telerrobótica y realidad virtual que son mucho más difíciles de experimentar, de hecho son palabras. El Cave siempre ha sido una tecnología más difundida en los ámbitos de investigaciones industriales y científicos, incluso en los museos de ciencia todavía hay pocos que los tengan y que funcionen. Por tanto, muy poca gente ha tenido ocasión de experimentar un Cave y cuando las ha tenido, pocos han sido quienes lo han experimentado en condiciones porque son costosos, difíciles de encontrar, hay muy pocos sitios que lo tienes, en el Ars Electronics Center de Linz o el ZKM de Karlsruhe y cuando se montan cabez efímeros como en el caso de Art Futura o The Festival, presentan varios problemas técnicos y están atestados de gente, por tanto, es difícil que ofrezcan la experiencia personal individualizada que tendrían que ofrecer.

Quizá, yo nunca he tenido una especial simpatía por este ámbito de la investigación. Reconstruir una dimensión

que ha sido trasladada en un primer momento, casi sin modificar a lo que es el campo del entretenimiento, del ocio creativo y quizá del arte.

Si algo caracteriza mis experiencias con esta tecnología es precisamente la sensación constante de artificialidad e irrealidad, muy lejana de aquella dimensión de realidad paralela que, presuntamente, la realidad virtual tendría que ofrecerme. Evidentemente, como toda experiencia es muy personal y subjetiva, pero he experimentado, a veces, sensaciones de realidad paralela mucho más fuerte con un juego de rol o con un chat o, evidentemente, con algunos proyectos de realidad aumentada que con la realidad virtual propiamente dicha. La realidad aumentada ha ampliado mucho este campo porque ha evitado todos los problemas inherentes a la pobreza, de cierta forma, de la realidad virtual no inmersiva, a lo complicado y a difícilmente experimentable de la realidad virtual inmersiva.

La realidad aumentada ha invadido el espacio real, ha establecido esta nueva relación entre el espacio real, a veces el espacio urbano y el espacio virtual que ha desembocado en el diseño de nuevas e imprevisibles redes urbanas y sociales.

Desgraciadamente me parece que algunos fallos o limitaciones de la realidad virtual se han trasladado a la realidad aumentada y esto sería lo que me gustaría reflexionar y debatir. Esta limitación o fallo es la falacia del proceso participativo. Se dice que la tecnología, la nueva tecnología y la nueva tecnología basada en Internet son, por definición, participativas, colaborativas, interactivas, palabras con las que nos llenamos la boca pero estas tecnologías, uno de los grandes escollos que tiene es, a mi modo de ver, precisamente la participación. También se ha dicho que son tecnologías para tecnopijos porque son caras y son difíciles de experimentar.

[José Luis de Vicente](#).- Voy a empezar hablando de lo que representa la idea de realidad virtual aumentada no como tecnología específica del protocolo de sensores y desarrollos que permiten hacer cosas no posibles anteriormente, sino como un paradigma cultural, como una metáfora que básicamente nos ayuda a leer el mundo de una manera determinada.

En el tránsito de los 80 a los 90, la parábola realidad virtual era como la iconografía que representaba un conjunto de ideas acerca de cuáles son las posibilidades sociales y creativas de unas nuevas tecnologías y esa parábola se concentraba en la imagen de personas con la cabeza metida en cascos no especialmente aerodinámicos y manos introducidas en guantes con sensores para palpar cosas que no estaban ahí y ver cosas que tampoco estaban.

Se puede decir que la realidad virtual quizás hoy, se ve como una fase inicial de la que hemos salido, pero social y culturalmente, era la mejor manera de sintetizar el espíritu de aquel momento en el que había una fascinación por crear espacios sintéticos y realidades de información que se entendían como totalmente independientes al mundo físico que nos rodeaba. La famosa Declaración de Independencia del Cyberspacio de John Perry Barlow, uno de los primeros ideólogos de la cybercultura en el que se plantea que el cyberspacio, Internet, las comunidades virtuales, etc., eran una realidad autónoma con unas leyes propias, unas reglas propias, una realidad alternativa donde todos podemos redefinir nuestras identidades, donde podemos reconstruir nuestro entorno y, a partir de ahí, la fascinación por la virtualidad como concepto y como idea, cuajó en determinadas maneras de leer las posibilidades de ese espacio con términos como «comunidades virtuales» que todavía se siguen usando, el mundo de los juegos que es el espacio en el que la tecnología ha tenido más éxito, concretamente los videojuegos multijugador on-line, donde se crean sociedades paralelas con sus reglas propias.

Durante mucho tiempo vivimos bajo el peso de este paradigma que está muy bien resumido en la famosa frase de Nicholas Negroponte diciendo que el gran cambio significativo de la sociedad de ese momento era la transición de una sociedad basada en átomos a una sociedad basada en bits como si los átomos y los bits fueran reemplazables a muchos niveles. Hoy, pasados unos años, después de unos cuantos descalabros, algunos de ellos en bolsa, otros ideológicos y después de unos reality checks, o sea, vuelta a la realidad, creo que somos menos ingenuos y entendemos que esta manera de comprender el espacio y la información como el espacio del mundo físico, el mundo real no sólo no es práctica sino que es falaz en muchos niveles y no es realizable ni intelectualmente útil o fértil.

El proyecto de realidad aumentada comercialmente más exitoso del mundo es i-Toy, el famoso videojuego de PlayStation. Interactúas con un joystick sin teclas, lo haces con una cámara de vídeo sobre el monitor y juegas moviendo las manos y brazos que son reconocidas por el sistema. Richard Márquez, fue el diseñador.

Pero cuando hablamos de realidad aumentada nos referimos más a otra clase de cosas. En la película experimental del inglés Peter Gomes titulada «Here, here, here», el vídeo está filmado en la puerta del ICA, famoso Instituto para las Artes Contemporáneas de Londres, lo que Peter Gomes está haciendo es dibujar con tiza y reproducir la pantalla de un receptor de GPS que graba la lectura de longitud y latitud, las coordenadas espaciales, la fecha y la hora de ese espacio, ese sitio y en ese momento. Vincula el espacio físico de ese museo con unas geocoordenadas, que además vienen dictadas por una infraestructura de treinta satélites que están en órbita y que emiten señales de radio que pueden ser captadas. Podría identificar su representación virtual, si se tiene la secuencia de números y un

lector GPS.

Si pensamos de alguna manera en una tecnología como el GPS que nos sirve a un nivel muy básico para no perdernos cuando vamos en el coche de un sitio a otro, también puede mantener la localización de los objetos y los espacios vinculada al espacio de la información, gobernar y condicionar las rutas aéreas, de suministro, marítimas, empezamos a entender que las infraestructuras de la sociedad no consisten sólo en carreteras, almacenes o vías de tren, sino de infraestructuras de la información que configuran nuestra experiencia de sociedad con tanta nitidez o más que las infraestructuras físicas. Y muchas veces, esas redes y la realidad de esas redes pueden ser más determinantes para hacer cosas o no, que la accesibilidad a una red física, por ejemplo que un cajero automático funcione o tener cobertura en el móvil, puede ser tan problemático o tan frustrante para vuestra libertad de movimiento como estar encerrado en una habitación de la que no tenéis la llave.

Howard Rheingold es uno de los teóricos de la cybercultura de los últimos veinte años. Escribió un libro «Multitudes inteligentes» (Smart Mobs). El libro empieza con una historia del autor un día que estaba en el barrio de Shibuya en Tokio. Estando allí, se dio cuenta que todo el mundo tenía un móvil, pero la gente no estaba hablando, sino que se movían mirando la pantalla. Fue el primer contacto de Rheingold con una red que para nosotros es totalmente normal, los sms, los mensajes de texto. Rheingold reflexiona cómo estas tecnologías crean acciones disruptoras en el tejido social a unos niveles o a otros. Y sirve para muchas cosas. Él habla por ejemplo de qué manera sirve para que las pandillas de adolescentes renegociaran su relación con el espacio urbano, de tal manera que el espacio urbano ya no tiene unas funciones tan claras y tan fijas como la plaza, el centro comercial, la calle... ahora una cita ya no es una cita en el espacio, es una cita en el tiempo maleable porque dos personas pueden renegociar las condiciones de esa cita en todo momento. Y esto, podría ser algo muy inocuo o muy banal, o podría tener consecuencias como generar manifestaciones masivas, coordinadas que acaban derribando gobiernos.

La realidad aumentada básicamente es un retrato del mundo en que vivimos o, casi. Esto lo explica muy bien el cineasta británico y diseñador Richard Fenwick en «Random number», realizando cien pequeños cortos, que pretenden retratar el impacto de la tecnología en nuestra percepción del mundo. Esta pieza muestra una lectura de la ciudad contemporánea constituida por redes físicas pero también por redes invisibles y de qué manera se puede utilizar para hacer un retrato, casi costumbrista de la ciudad de hoy.

La capacidad de entender lo que pasa en el espacio de la información y las funciones que cumplen las redes virtuales no está en crear espacios paralelos donde se construyen las reglas, sino que sirven para desencadenar acciones reales entre personas reales en el entorno físico, en el espacio físico.

En una exposición que he hecho recientemente en Sevilla, «Reclaim the spectrum», presentaba diversos trabajos que giraban alrededor de un espacio que viene a ser la gran infraestructura de la realidad aumentada que es el espectro electromagnético, por donde circulan señales de móviles, redes wireless, televisión, etc. Cada vez hay más artistas que están trabajando sobre la idea de visualizar y sacar a la luz la actividad de estas redes y de estos espacios.

También sobre la manera que los flujos de datos que se encuentran a nuestro alrededor muy relacionados con la concepción de modelos sociales; por un lado lo que llamamos la sociedad de la vigilancia y del control y, por otro, también con nuestra manera de utilizar la tecnología para fines específicos y con objetivos determinados. Y también supone una reflexión a ciertos niveles de qué manera lo que sucede en una franja determinada del espectro antropométrico es, en buena medida, espacio público, y debemos entenderlo como espacio público, pero crea grandes tensiones entre el concepto de espacio público y privado.

Uno de los proyectos que más me ha interesado a lo largo de los últimos años acerca de esta idea, lo que llamamos «aplicaciones basadas en localización» o «aplicaciones locativas», que es la idea de desarrollar aplicaciones, servicios o proyectos alrededor de la idea de que la tecnología sabe dónde estás, ya sea porque con un GPS transmite tu posición en todo momento, o porque llevas un teléfono móvil encima, éste alerta a la red telefónica de su existencia y localización es del colectivo británico «Blast Theory», un grupo de teatro que empezó a trabajar sobre la idea de tensiones entre el espacio físico y el virtual, y sobre qué pasaba si cogías un espacio físico donde hay gente y lo reproduces digitalmente y pones a otra gente reproducida también digitalmente en ese espacio virtual y haces que interactúen entre ellos de alguna manera. Este es su proyecto más famoso que se llama Can you see me now? que por decirlo de una manera rápida, es jugar a ladrones y policías o jugar al escondite. El proyecto trata de esa relación entre espacios.

Roberta Bosco.- Hace visible el flujo de información intercambiada entre ordenadores conectadas a redes inalámbricas que generan trazados virtuales que se superponen a la arquitectura de la ciudad, a través de programas informáticos que permiten visualizar la colonización del espacio físico por ese continuo flujo de datos.

Las aplicaciones industriales de infraestructura social o política son quizá mucho más viables y a pesar de que algunos de estos proyectos tengan un componente plástico y formal, pero veo más complicada su aplicación en el

ámbito artístico. Y por eso es, quizá, que la realidad aumentada sea uno de los ámbitos de la investigación vinculada a nuevas tecnologías que menos ha sido aceptada por la institución arte.

Maria José Martínez y Francisco San Martín.- Vamos a hacer una pequeña introducción sobre nuestro trabajo y algunos aspectos del por qué lo hacemos, y dado que la mayoría de los asistentes sois muy jóvenes, creo que sería bueno comentar algunas cuestiones básicas que nos pueden ayudar a comprender de otra manera las cosas que estamos viendo aquí.

Pienso que una de las principales razones que nos lleva a intentar reflejar lo que sentimos y lo que percibimos del exterior mediante formas o sonidos es dar alguna respuesta a nuestra necesidad básica e imperiosa de representar y de ser conscientes de que nuestra relación directa con lo que nos rodea no es inmediata, para nosotros el presente no existe y todo se nos da en diferido. Que tomemos conciencia de que os veo o que me veis con un cierto delay, el que necesita mi cabeza para asumir o codificar esta situación. Pero si no tuviera ese delay, si yo no tuviera esa necesidad de contarme de algún modo que ahora estoy aquí, hablando con vosotros, no sería consciente de lo que está pasando, por eso necesito representarme las cosas de alguna manera, sino el mundo pasaría sin sentido.

Es en esa base biológica o fisiológica que tenemos, donde radica esta necesidad de representar y de contarnos las cosas, y nos las hemos ido contando desde que alguien imprimió la forma de su mano en la caverna, hasta los actuales medios técnicos que están funcionando en nuestro contexto social, con ellos vamos resolviendo esa necesidad de contarnos las cosas de otra manera.

Dentro de esos medios, las tecnologías de la imagen suponen una herramienta más que nos permite contarnos cosas, pero a diferencia de otras herramientas habituales, o pareja también con alguna de ellas, a la vez que modifica nuestra forma de contarnos y comunicar las cosas que nos pasan, también van modificando la forma en que las percibimos y sentimos, modifica nuestra manera de percibir el mundo. Hay una frase de Miguel Morey que me ayuda a entender este proceso, más o menos dice así: «me pasa lo que me pasa porque me lo cuento como me lo cuento» es decir, que siento o interiorizo lo que estoy viviendo de una manera concreta porque me lo cuento de una forma particular, si cambiara esa forma de contarme las cosas posiblemente sentiría que mi vivir es distinto, con lo cual empieza a haber ahí un pequeño feedback que de forma continua va modificando nuestra forma de hablar, de ver o sentir, al tiempo que modificamos los medios que nos permiten, por ejemplo, hablar a distancia o construir/transmitir imágenes de otro modo. Así, de una forma casi transparente, vamos cambiando nuestra forma de ver las cosas a medida que inventamos nuevos sistemas con los que creemos poder representar mejor esos cambios que se producen en la percepción. Medios que construimos los hombres con esas posibilidades superfantásticas y superdeleznables que tenemos. Por ello debemos ser conscientes de que gran parte de la tecnología que utilizamos tiene, y sobre todo la realidad aumentada, un origen militar e industrial, puesto que son sistemas de localización; casi todos los trabajos que hemos visto hasta ahora se basan en dispositivos para localizar la posición del espectador.

Cuando hacemos un trabajo en el campo del arte utilizando técnicas de Realidad Aumentada necesitamos localizar al espectador; saber exactamente dónde está en el espacio e incluso qué orientación tiene su mirada (o mejor dicho, la cámara que posibilita la generación de la imagen para su mirada). En función del campo en el que se utilicen, estas técnicas y dispositivos sirven a unas intenciones u otras, al igual que pueden tener un uso militar, también pueden tener una finalidad médica, no es algo que se haya inventado para el arte. En medicina posibilitan operaciones a distancia o que los médicos aprendan y ensayen las cualidades hápticas de los instrumentos de precisión de una forma muy similar a la real. En el campo del arte lo utilizamos de otra manera. Intentamos, cada vez más, tener un sentido crítico de esos medios; sentimos la necesidad de conocerlos dado que inciden en nuestra forma de vida occidental, en la llamada sociedad de la información, por ello somos conscientes de que no son herramientas en el sentido habitual, son sistemas de visualización que inciden en nuestra forma de ver y también de pensar. De la visión cinematográfica que hemos adoptado tras un siglo de cine pasamos a otras maneras de visualizar y de ubicarnos en el mundo empujados por los parámetros de estas tecnologías de la imagen.

Con este preámbulo como fondo, vamos a enseñaros dos proyectos que hemos desarrollado en el Laboratorio de Luz utilizando técnicas de Realidad Aumentada. Os comento un poco el primero, titulado NotBook. En este trabajo utilizamos sistemas de localización por medio de sensores visuales (videocámaras) para conocer la situación del espectador en el espacio y también sensores inerciales para conocer los parámetros de orientación o inclinación de otros dispositivos que luego comentamos mejor; lo que deseo matizar ahora es que, a diferencia de otros sistemas de realidad aumentada, estos datos de localización los utilizamos más para activar sonidos que para situar imágenes virtuales, con ello intentamos dirigir nuestra atención más hacia el audio y menos hacia lo visual, hacia la imagen. Así, en función de dónde el usuario se ubique dentro del espacio de la instalación, podrá escuchar, por medio de unos auriculares, unas conversaciones u otras. Conversaciones que han sido grabadas a diversos vecinos del Barrio del

Cabanyal de Valencia, y que nos hablan sobre una problemática determinada de su barrio.

El planteamiento fue hacer una especie de documental sonoro realizado con Realidad Aumentada (AR). El hecho de abordar como tema la problemática de este lugar, se debe a nuestra vinculación con ese barrio en el que viven varios miembros del grupo y en el que durante varios años tuvimos nuestro taller. La problemática de la que conversan los vecinos está relacionada con el proyecto de ampliación de una gran avenida que cortará el barrio en dos, destruyendo más de 1.600 viviendas y su forma de vida. Durante 9 años la lucha organizada de un grupo de vecinos ha conseguido parar ese proyecto.

En las conversaciones, vecinos de diferentes sexos, edades y profesiones nos hablan de cómo recuerdan la vida del barrio en el pasado, cómo ven la situación actual y sus perspectivas de futuro. Toda esta información de audio está introducida en un ordenador que hace la función de servidor, recogiendo además la información que envían los dispositivos que llevan dos usuarios, pudiendo haber también otros espectadores que observan sus acciones. Cada uno de estos usuarios va provisto de auriculares y una tablet PC que llevan en sus manos, visualizando a través de su pantalla la propia imagen del espacio en el que están, en tiempo real, a través de una pequeña webcam adherida a la parte posterior de la tablet. Junto a esta webcam situamos también en la parte posterior de las tablets un sensor inercial que informa al ordenador central de la orientación de la pantalla y la pequeña cámara. Para saber la posición del espectador en la sala hay otra cámara de vídeo situada en el techo, como los auriculares que llevan los espectadores tienen dos colores distintivos fuertes, el ordenador puede distinguir la posición específica de cada uno de ellos. En la pantalla de la tablet, también se puede ver unas hojas de papel flotando, son imágenes virtuales en 3D que el ordenador va redibujando en tiempo real según el punto de vista de la cámara, de la tablet, para cada uno de los usuarios.

El texto de esas páginas no puede leerse, pero al acercarse a cada una de ellas se escucha una de las conversaciones. Las páginas flotantes son como pistas que orientan el recorrido o paseo sonoro de los espectadores, por ello sus cualidades formales y su presencia visual es mínima. Cuando el espectador se aleja de una página, el audio que lleva asociado va silenciándose poco a poco, avisando que lo pierdes, si te aproximas de nuevo vuelve a subir el volumen, si el usuario se desplaza hacia otra página empieza a escuchar una nueva conversación. El contenido de cada conversación está dividido en tres partes: pasado, presente y perspectivas de futuro; cada una de estas partes está asociada a una página diferente, por lo que se establece también el juego de reconocer el tono de voz y buscar la continuidad de la narración entre las otras páginas.

Por una parte intentamos que la aplicación responda de una forma sencilla a la reacción del usuario, que el interface sea bastante intuitivo y los dispositivos tecnológicos no supongan una barrera para establecer esa relación; pero por otra parte también queremos que el usuario tome conciencia del proceso, de que el sistema de representación no establece una relación directa con las cosas, reflejar esas posibilidades de conexión, en donde la imagen sólo aporta pequeñas pistas para propiciar una experiencia que normalmente no se asocia a este tipo de dispositivos: escuchar la voz de niños/as, adolescentes o personas mayores hablándote de los problemas de su barrio.

Vamos a presentar ahora un proyecto totalmente distinto. Para contextualizarlo, se trata de una aplicación de AR que fue mostrada junto a otras aplicaciones que trataban sobre la idea de espejo. En este proyecto reforzamos, de la técnica de realidad aumentada, el hecho de que se basa también en un sistema de vídeo con circuito cerrado. Colocamos tres pantallas que funcionaban a modo de espejos en donde el espectador se veía reflejado. Uno de los espejos modificaba la relación temporal del espectador con su reflejo y solapaba, o mejor dicho simultaneaba, varios pasados, dando lugar a reflejos en distintos tiempos y actitudes. Otro modificaba las relaciones espaciales, invertía los ejes y siempre te veías de espaldas, cuando te acercabas te hacías pequeño y al alejarte eras más grande, también en función de la gente que participara en ese espacio de representación, se establecían relaciones espaciales inversas con respecto a sus posiciones reales. Y el tercero, se basaba en realidad aumentada, modificándose el rostro del usuario. Para desarrollar esta aplicación lo que hicimos fue invertir la relación que se establece habitualmente en los sistemas de realidad aumentada. En el momento en que surgió la AR se utilizaban mucho las gafas 3D, y al visualizar en ellas la imagen de lo que el ordenador producía, se identificaba con el punto de vista del espectador al ubicar la pequeña cámara de vídeo en el centro de las gafas a la altura de los ojos, para percibir ese entorno de forma virtual o aumentada. Lo que nosotros hemos hecho es evitar esa identificación del punto de vista con la visión del usuario, invirtiendo la relación sujeto-objeto, por lo que en lugar de aumentar una serie de objetos virtuales en el entorno exterior, más bien hemos intentado convertir al sujeto en objeto y que el propio usuario sea el personaje aumentado, añadiéndole modelos 3D a su imagen de vídeo reflejada a modo de elementos simbólicos que le otorgan una personalidad aumentada.

Para estos trabajos de realidad aumentada, el tracking se realiza mediante marcas, con una herramienta de programación open source que se denomina ARTToolKit. El usuario tiene que llevar estas marcas que son reconocidas por las cámaras de vídeo del sistema. En nuestro proyecto las cámaras están situadas en la parte superior. En resumen

es que lo que propone son modelos cartesianos. Representaciones cartesianas del mundo que tú exploras simulando lo que se supone que es la representación de un mundo real. ¿Qué es lo que pasa ahí realmente? La realidad virtual no está simulando la realidad, sino que está produciendo representaciones, ya a su vez discretizadas, de lo que es la realidad. Esto es lo que a veces se nos olvida cuando estamos en nuestra realidad virtual y que tenemos que tener bastante presente.

Hay una cita de Ballard que recientemente se ha hecho famosa en el ámbito del arte digital: «Nunca confundas el mapa con el territorio». Esto qué quiere decir, que los mapas no son más que una formalización de la realidad, que no hay que confundir con la realidad misma. La realidad se está siempre escapando de la representación, está permanentemente excediendo las representaciones que de ella se haga, por tanto, ningún mapa nunca podrá formalizar de forma total ninguna realidad. Siempre estamos tratando con cosas ya discretizadas, ya formalizadas, ya reducidas con respecto a algo que es sin inabarcable en su multiplicidad. Por eso, podríamos llamar a la realidad virtual y también a la realidad aumentada también realidad reducida. No estoy haciendo una crítica negativa pero sí es importante tener claro este aspecto de cómo se está reduciendo un modelo del mundo que es ya en sí, a priori, una reducción de una formalización de la realidad, no la realidad misma. O sea, lo que quiero decir es que desde que proliferó el uso de la cámara, y no me refiero a la cámara de fotografía, sino ya la cámara oscura en el siglo XV, que es cuando comenzó la pintura a desarrollar un estilo realista a través del uso de la tecnología de la cámara y la lente, esto generó una forma de ver y una forma de pintar, una forma de representar; y luego ya no hacía falta usarla para reproducir este estilo.

Esa tecnología ha ido evolucionando con la fotografía, con la cámara de vídeo, digital, televisión, etc. Siempre la cámara ha sido el paradigma de cómo se ha constituido un modelo de objetividad de la representación del mundo. Eso no quiere decir que lo que la cámara nos da sea una representación objetiva del mundo, ni mucho menos, lo que pasa es que realmente eso es lo que, en muchos casos, se asume en nuestra cultura. Una imagen de una cámara se asume que es una imagen objetiva, lo que esa cámara nos ofrece es la «realidad». Realmente, ni siquiera estamos hablando de la cámara, sino de usos y lenguajes muy específicos de la cámara. Podemos usar la cámara de formas muy distintas, donde seguramente ya va a cuestionarse ese paradigma de objetividad, y quizá ya no vamos a reconocer las cosas porque hemos cambiado algo o muchos elementos de ese lenguaje hegemónico de la cámara que ha sedimentado durante siglos hasta hoy, sobre todo en las últimas décadas, y que ha generado paradigmas de percepción objetiva a través de la cámara. Y esto asociado, naturalmente, a un modelo de perspectiva, a un modelo cartesiano de la representación de la perspectiva.

¿Realmente es eso? No, es un modelo de representación que a su vez implica una reducción y una discretización de la realidad. ¿No se si tenéis todos claro lo que significa discretizar? Discretizar es convertir un continuo inabarcable, por así decirlo, en elementos que podemos analizar. El movimiento puedo intentar discretizarlo en elementos o segmentos que puedo analizar. Todo eso se puede hacer de formas infinitas y de la misma manera con la realidad, de manera que puede haber paradigmas cartesianos de realidad que luego pueden reproducirse de mil maneras, unas muy interesantes, o sea, no estoy intentando hacer una crítica negativa y absoluta de la realidad virtual cartesiana, pero lo que sí quiero decir es que lo que sí veo de negativo es la proliferación unívoca y única de ese modelo de representación, cuando hay muchos otros. Y esto es algo que podemos claramente explorar con las nuevas tecnologías. En fin, tanto con el uso de tecnologías asociadas a lo que llamamos realidad virtual, con 3D, como con el vídeo, con la imagen, con el sonido, con muchos otros aspectos podemos realmente, producir modelos del mundo que no son una simulación ni una parodia ni una supuesta representación estándar de lo que es la realidad.

Y con esta cuestión de lo que es la estandarización es en donde quiero entrar ya en lo que sería, digamos, la economía política de la realidad virtual. Desde el momento en que ese modelo de realidad virtual está estandarizado y está proliferando a nivel «global» -qué es la globalidad, porque realmente la globalidad es un mapa ficticio también, la globalidad es una más de esas representaciones porque hay muchas cosas en este planeta que se escapan a esas redes globales o que no tienen nada que ver con ellas y que a lo mejor nunca podremos saber cuáles son, a lo mejor muchas se nos escaparán- que a su vez se convierten en esa globalidad: en un mapa que se convierte en realidad. Una anatomía no es el cuerpo sino una representación del cuerpo pero se convierte en realidad también.

Entonces, realmente, los problemas de la proliferación «globalizada» de una determinada representación son que tiene un carácter hegemónico, porque está interiorizada en su carácter universalista y unívoca de las cosas. A priori no se admite la posibilidad de que puedan existir otras posibilidades. Por supuesto, si uno luego las encuentra... Pero la forma en que se interiorizan y que sedimentan este tipo de representaciones estaría ligada al concepto de Foucault de poder implícito de cómo se recrean categorías en el discurso hasta que se naturaliza, adquiere un carácter de naturaleza cuando realmente son construcciones que tienen su genealogía en el pensamiento y que por supuesto, van a transformarse también. Pues bien, lo que veo de problemático en esta proliferación de una realidad virtual que asumimos, o que tomamos, por la realidad, es que al tomar por la realidad esa virtualidad, esa ficción, pues estamos

lo que hacen es asignar a cada marca unos modelados 3D, que mediante el sistema de orientación son mostrados siguiendo el movimiento del usuario; si se inclina o gira, el modelo 3D también se inclina y gira con él.

En relación a la pregunta que Roberta ha planteado, nosotros hemos intentado hacer accesible esta tecnología presentándola de manera lúdica. Aunque siempre tiene que haber elementos intermediarios, no hemos utilizado gafas 3D ya que consideramos que son dispositivos que distancian excesivamente y preferimos trabajar con elementos más amigables, por eso diseñamos una especie de diademas en las que se situaba un prisma con marcas AR en cada una de sus caras y unas manoplas igualmente con marcas con las que fácilmente se puede jugar moviendo las formas y textos virtuales que aparecen en la imagen.

Es esencial tener unas mínimas condiciones de iluminación, cuando el sistema reconoce las marcas calcula su posición y orientación y coloca en esas coordenadas los modelos 3D que tiene asignados para cada una de ellas. El 3D se mueve y va respondiendo en tiempo real a los movimientos de la marca. El objeto modelado ya es una cuestión de lo que quieras contar. Por otra parte también es importante señalar que esta tecnología es muy económica, las marcas pueden imprimirse sobre papel teniendo en cuenta al diseñarlas que no pueden ser simétricas para poder identificar su posición. También debemos decir que tienen el inconveniente de que esas marcas deben ser registradas por la cámara de vídeo completas, en el momento en que la cámara no la registre entera el modelo 3D asignado desaparece, pero a diferencia del proyecto que hemos comentado anteriormente en el que necesitábamos utilizar varias cámaras de vídeo y un sensor inercial, así como un software que no es open source, en este caso sólo con la marca el sistema obtiene los seis parámetros de posición y orientación que necesita. Es decir, el programa tiene esta forma aprendida incluyendo su tamaño y en el momento en el que la cámara la detecta calcula su posición y orientación en el espacio por la desviación que presenta respecto a la forma original, con lo cual sabe dónde y cómo colocar las imágenes. Digamos que esta tecnología es muy accesible, sólo tienes que descargar de Internet lo necesario y desarrollarlo con tiempo y ganas.

Jaime del Val. - Trabajo en un ámbito que está vinculado a la danza pero no sólo. Soy músico de formación: pianista, compositor, después también artista plástico, empecé por la pintura y luego evolucioné a otras formas, aunque sigo pintando. En fin, después vino la danza, etc. Y también mi trabajo está bastante vinculado a la producción teórica en ámbitos de teoría crítica y también a las nuevas tecnologías como ya veréis ahora porque los asuntos que más me interesan los intentaré plantear.

Estoy aquí en representación de «Reverso» que es un proyecto, un metaproyecto, como suelo llamarlo, que es una especie de laboratorio independiente y compañía que desarrolla toda una serie de proyectos de producción, investigación, difusión y formación relacionados con esta particular convergencia de danza, tecnología, electroacústica, vídeo, arquitectura virtual generativa y también aspectos de teoría crítica.

Me gustaría retomar algunos puntos de los que se ha ido tratando en las diferentes intervenciones de mis colegas. En el ámbito de mi trabajo, en el que ahora mismo estoy desarrollando proyectos de performance y de instalación, aunque también llevan a su vez asociados proyectos de vídeo, de fotografía y otros medios, tienen ver con el diseño de formas de interacción que implican replantearse cómo el cuerpo se construye en un contexto tecnológico determinado, como una interfaz y cómo las interfaces se relacionan con el cuerpo en ese contexto. Pero como estamos en un contexto de danza interactiva generalmente, incluso en el caso de las instalaciones donde es el público quien interactúa, realmente, a mí no me sirve de mucho usar un ratón... No me sirve tampoco un tipo de interfaz a la que estamos habituados todos cuando hablamos de iconos en la pantalla, que es algo parecido en cierto modo al I-Toy de Sony. Se pueden hacer dispositivos en los cuales tienes una serie muy limitada de posibilidades de interactuar en el entorno virtual porque tienes una sujeción causa-efecto de posibilidades. O bien, puedes crear modelos de interacción mucho más complejos, con muchas capas de interacción que están simultáneamente operando con algunas de ellas estableciendo una relación directa con tu movimiento, otras posiblemente abiertas a toda clase de números aleatorios... y otros tipos de procesos.

Pero lo que más, quizá, me preocupa a la hora de hablar de realidad virtual es cómo sólo podemos hablar de realidad virtual en un contexto muy determinado, que es cuando estamos hablando de simulación de mundos. No nos olvidemos que como realidad virtual se refiere generalmente al mundo de las representaciones inmateriales, ahora bien, hasta qué punto el hecho de que sea inmaterial en cierta forma es suficiente para identificar algo como realidad virtual.

Un ejemplo de una performance de danza interactiva es Morfogénesis. En ella, hay varios dispositivos, donde el performer interactúa con una imagen virtual que podríamos llamar la realidad virtual. Efectivamente son modelos 3D generados con Virtools, pero con ello hicimos algo completamente diferente, algo que no trataba de simular ningún modelo cartesiano de realidad porque una de las características más importantes de la realidad virtual comercial y de la inmensa mayoría de la realidad virtual que uno puede ver en el contexto del arte vinculado a las nuevas tecnologías,

ese mapa es la realidad ya que en ese mapa están contenidas todas las realidades del mundo, ahí estamos excluyendo de nuestro mapa la mayor parte de los elementos que podrían formar parte de él, muchos de los cuales ni siquiera podemos imaginarnos todavía porque el discurso es dinámico, pues hace siglos no se podía pensar cosas que ahora pensamos y ahora no podemos imaginar cosas que en el futuro serán imaginables. Esto siempre da un poco de miedo: pensar en lo imaginable, en lo impensable, los territorios de la frontera de nuestro discurso. Esto es algo que se puede explorar de muchas formas con las nuevas tecnologías. Hay una posibilidad de establecer convergencias múltiples a muchos niveles y desde muchos planos con aspectos sonoros, visuales, espaciales, corporales, con los medios interactivos de forma que antes, no se podía hacer, o por lo menos no se planteaba directamente. Para explorarlas con cierta libertad es importante tener en cuenta que estos modelos de simulación del mundo controlados por el modelo cartesiano, etc., no son los únicos y en la historia del siglo XX tenemos muchas formas de exploración de elementos o lenguajes formales que cuestionan estos paradigmas como en el arte abstracto, en la música contemporánea. No hay ni que decirlo en la danza, en la arquitectura y en muchos aspectos se producen ya cuestionamientos de determinados paradigmas que yo llamaría «logocéntricos» de la representación que son paradigmas a priori excluyentes porque se basan en esa naturalización de una determinada categoría y llevan a la exclusión del resto.

Y volviendo a uno de los temas que comentaba José Luis del control, de cómo efectivamente hay una proliferación de tecnologías que ya venían, a priori, del mundo militar y que luego se han utilizado en el mundo médico y ahora por los artistas. Después de que los artistas lo hemos utilizado, viene Sony y lanza su PlayStation... Y es verdad que encontramos el elemento de control explícito que es contraposición de lo que luego llamaré control implícito como en el Gran Hermano, como hemos visto antes, donde se podrá en el futuro ejercer un control explícito sobre la sociedad que en 1984 no se podía concebir.

Pero una cosa es el control explícito y otra cosa es el control implícito que estaría vinculado a lo que se llamaba antes el concepto de poder implícito de Foucault, y que es algo que ya está operando entre nosotros desde hace siglos, pero de forma muy particular con un cambio de paradigma desde las últimas décadas. Ya Foucault hablaba de la transformación de un paradigma de sociedad disciplinaria donde se construye un paradigma cultural determinado con instituciones como la cárcel, instituciones destinadas a construir un paradigma cultural determinado de acuerdo con unas normas explícitas. Observamos en la posmodernidad, aleatoriamente, un cambio en el paradigma de lo que llaman «sociedad de control» donde opera la biopolítica ya no se trata de instaurar un determinado discurso cultural hegemónico sino de asimilar a todos los sujetos en el mecanismo de producción y de consumo, de asimilar la vida entera en el mecanismo de producción y de consumo, si es que esto es posible que es lo que yo cuestiono.

Desde hace décadas, están proliferando toda una serie de aparatos, primero tuvimos el walkman ahora el móvil, una serie de dispositivos que poco a poco van a ir surgiendo en las próximas décadas en la cotidianidad, como elementos de domótica o de ropa inteligente con las cuales, cuando tu estado de ánimo indica que tienes una depresión y si eres una persona mayor que vives sola, avisará al hospital. Lo que todo esto implica y que puede tener enormes aplicaciones de gran utilidad en muchos campos, implica también implícitamente la formalización de toda una serie de parámetros del cuerpo y de la vida como las emociones, que antes no estaban discretizadas y que ahora sí están empezando a estarlo, o al menos no lo estaban como ahora la tecnología los va incorporando. Esta especie de nueva colonización de territorios del cuerpo, del cuerpo en el sentido más amplio no sólo de lo físico, tiene unas consecuencias enormes por lo que implica esa formalización unívoca que a lo mejor está reduciendo a un plano de virtualidad toda una serie de aspectos de la vida que realmente y posiblemente necesitan una interpretación mucho más vasta e, incluso, más abierta a una pluralidad inabarcable que lo que esa formalización de las tecnologías está teniendo en cuenta. Esto trae consigo unas problemáticas enormes y las está teniendo ya. Desde el momento en que se implantan toda una serie de tecnologías en determinados circuitos de lo que llamamos lo global a nivel planetario, como digo siempre es reducido porque no puede ser todo el planeta, pero aún así tiene cierta extensión planetaria, eso implica la incorporación de toda una serie de formas de pensamiento que esa tecnología incorpora. Como antes se decía: una tecnología nunca es inocente, pero en muchos sentidos, cada tecnología es una forma de pensamiento muy específica, un software es una forma de escritura, condicionada culturalmente de una forma muy determinada. Esa forma de escritura que es un software, y el hardware también, lleva implícitas toda una serie de pensamientos de lenguaje y comunicación que son en general, por lo que a nosotros nos toca, un paradigma logocéntrico occidental muy determinado. Y no tiene por qué tener que ver con las formas de pensamiento y de comunicación y lenguaje de otras culturas y otros contextos e, incluso, de dentro de nuestra propia y compleja sociedad.

Todas estas formas de pensamiento y comunicación a menudo son formas no verbales; la comunicación no verbal se dice que en una situación de comunicación interpersonal, el 93% de los potenciales significados que estamos transmitiendo son los no verbales, son de mis gestos y de mis sonidos, mientras que al sentido estricto de las palabras se limitaría a ese 7% restante. Las mayoría de las culturas está albergada en toda una serie de fenómenos no verbales de la comunicación y del pensamiento, porque no olvidemos que la música, las artes visuales o la danza son formas

de pensamiento también, pero no verbales y no logocéntricas.

Lo que sucede cuando se implanta una tecnología determinada, digamos de forma indiscriminada en un territorio, en unos cuerpos, normalmente lo que eso conlleva es un borrado sistemático y automático de todas una serie de formas no verbales de especificidad, pensamiento y comunicación que estaban presentes en ese territorio y articulaban las relaciones entre esos cuerpos. Por lo tanto, lo que se produce automáticamente es una estandarización implantando una serie de formas globalizadas, naturalmente nunca al 100%, no quiero dar una visión apocalíptica, puesto que la vida está siempre escapándose de los mecanismos de control, que se implantan de una forma brutal y se produce una estandarización de los lenguajes y de las formas de pensamiento aunque luego, a posteriori, emerjan una serie de resistencias y diversificaciones de ella.

Como he dicho, creo que hay herramientas y posibilidades de pensar los lenguajes de las nuevas tecnologías no como simulación de mundos existentes. ¿Por qué esa obsesión con simular el mundo, o más bien, de parodiar? Pero creo que existe una proliferación indiscriminada en muchos casos, con todas las excepciones notables y también en algunos casos del arte digital esa proliferación, de paradigmas logocéntricos que no se cuestionan a priori cuando hay toda una serie de posibilidades de generar un mundo y unas realidades que no tienen que ver con esa simulación.

Joseba Franco.- Para mí, más allá de la forma de representación, de los conceptos y de las ideas, quizá, lo más significativo de estos momentos que estamos viviendo es que la inmensa mayoría de los artistas, bien mediante telefonía móvil, bien mediante sensores o webcam, buscamos que el público no sea un espectador inerte al que se le da todas las claves; con las nuevas tecnologías no sólo «obligamos» a que el público forme parte de la obra sino que la manipule, la altere e incluso, en algunos casos, como nosotros hemos propuesto en alguno de nuestros trabajos, la pueda destruir.

José Luis de Vicente.- El término DRM significa Digital Rights Management (Sistema de Gestión de Derechos Digitales) o más conocidos comúnmente como Sistemas Anticopia. Es la propuesta de la industria de los contenidos a través de la industria tecnológica a la discusión actual acerca de la propiedad intelectual, de qué manera deberían replantearse esta estructura tradicional en un momento en el que claramente, como vemos, los hábitos sociales los han desbordado. Estamos en uno de esos procesos, en los que de alguna manera extraña, se nos quiere convencer de que es más fácil adaptar a la gente a las leyes que las leyes a la gente. De momento parece complicado y las campañas de sensibilización no parecen haber causado mucho efecto. A pesar de todo, los DRM son un último recurso para controlar la arquitectura cuando no puedes controlar lo que se hace en ella. Eso es fundamental porque la arquitectura lo es todo. Recuerdo ahora la frase famosa de Laurence Lessig, experto en derecho y tecnología, que mencionaba una frase de William Mitchell: «El código es la ley».

Los DRM no es un asunto para tomárselo a la ligera ya que tiene implicaciones sociales y políticas acerca de qué modelo cultural queremos. Básicamente, si queremos seguir desarrollando esta sociedad participativa de usuarios o vernos restringidos a ser consumidores en vez de usuarios.

Javier Panera.- A modo de resumen no de reflexión, a lo mejor en el momento actual la llamada realidad virtual o la llamada realidad aumentada, constatando ese fracaso parcial al que aludía Roberta y con el cual estoy de acuerdo, creo que está en un estado equiparable a lo que en su momento fue el Mito de la Caverna de Platón. Es decir, la realidad virtual es equiparable al Mito, pues del mismo modo que Platón no estaba de acuerdo con el arte como representación, en cuanto que para él ese arte no era la realidad real de la que hablamos aquí.

Otro tema que ha comentado Roberta, pienso que habría que matizarlo, constatabas la dificultad que tiene el sistema del arte para asumir todas estas nuevas formas de creación y cómo parece que han tenido una mejor implantación en el mundo de la industria del ocio. Eso es verdad, pero tiene que ver con una cosa muy simple, es decir, el sistema del arte hoy en día no está preparado para asumirlas. Para empezar, constatar que el museo y las galerías, las viejas instituciones están obsoletas y no sirven para asumir los nuevos paradigmas artísticos. Muchos de estos ejemplos artísticos, en realidad, cuando se definen, es en el espacio público. De hecho, muchas de las manifestaciones en nuevas tecnologías, que a mí particularmente más me interesan, se desarrollan en el espacio público y en el espacio privado, en el de tu casa. Y claro, eso no funciona con el museo, eso comulga muy mal con esa actitud contemplativa y peligrosamente reverencial que tenemos todos cuando entramos en un museo. Las nuevas tecnologías exigen del espectador otro tipo de actitud, una actitud que es física y es también mental. Tenemos que empezar por cuestionar las estructuras del sistema del arte y, claro, habría que cambiar los museos, las galerías, los medios de difusión del arte, las revista de arte, la crítica de arte... Las nuevas tecnologías están pidiendo un arte completamente diferente con paradigmas intelectuales y formales que ya no tienen nada que ver con el cuadro ventana que se ha impuesto en el arte desde el Renacimiento, y del que todavía somos esclavos.

Jaime del Val.- Siempre intento ser cauteloso a la hora de interpretar que muchas de las obras llamadas interactivas de los nuevos medios son realmente más interactivas que un cuadro de hace cinco siglos no sólo de arte contemporáneo. Porque en muchos casos no hay que quedarse en la lectura más superficial del plano más formal y técnico de esa pieza sino en muchos otros planos de la propia tecnología que es también el lenguaje; el lenguaje también es una tecnología, ¿la tecnología del pincel es sólo un objeto? No, es cómo ha sedimentado el lenguaje y la tecnología igual que la tecnología de un instrumento musical no es la fisicalidad bruta de ese instrumento, sino la escritura en la que ha sedimentado a lo largo de siglos y como la tecnología del instrumento se ha articulado.

Pues eso aplicado a muchos contextos de videojuegos o de realidad virtual que, en algunos casos, ya digo que sí que proponen realmente un cambio de paradigma y un concepto de obra-proceso, en muchos otros, casi hay un proceso reactivo, pues se incorpora al observador a esa simulación de mundo que está reproduciendo paradigmas dados, por lo tanto, no te está exigiendo nada nuevo sino que, al contrario, te está casi colocando en una situación en la que, bajo la apariencia de una reacción tuya o de una interacción tuya, lo que hay es la serialización o asimilación tuya en un contexto estandarizado. Eso es una cosa que hay que tener muy en cuenta porque estamos rodeados de falacias de interactividad, aunque también hay y es cierto que se pueden producir esos paradigmas y contextos realmente nuevos.

Solamente quería hacer un comentario que se me olvidó antes. Yo vinculo, cuando decía José Luis el tema de las infraestructuras físicas por un lado y redes de comunicación por otro, para mí son aspectos de lo mismo. Son dos aspectos del mismo mapa global, de la estandarización en un caso del territorio, porque no olvidemos que cuando se construyen grandes infraestructuras como autovías, autopistas, puertos, etc., son infraestructuras generalmente destinadas a favorecer la especulación urbanística en muchos casos y que tratan de acercarnos, como diría Virilio, a la ficción del tiempo real. Si pudiéramos teletransportarnos pues nada, el tiempo real está ahí, pero como no podemos, pues vamos lo más rápido posible, entonces ya deja de existir el viaje, como dice, de nuevo, Virilio. Todos estos canales generan conflictos muy complejos entre ese plano virtual que luego se convierte además en real, porque no olvidemos que una autovía, por mucho que sea un trazado supuestamente virtual de un mapa, de una virtualización del territorio, también es cemento, es una cosa que está segregando físicamente el territorio, está generando realidad también. El mapa se convierte en territorio a su vez. Entonces, esas grandes infraestructuras son un aspecto de esa globalidad de una virtualización estandarizada de los cuerpos que sería tal vez una parte más de ese territorio.

José Luis de Vicente.- La división entre ese trabajo procesual, ese trabajo de experiencia, de desarrollo es, como mínimo, desde los sesenta o los setenta e incluso anterior, intelectualmente se estaban sentando las bases que luego estos lenguajes han desarrollado. Pero creo que a veces la tecnología es más que una herramienta en el sentido de que conforma y posibilita modos, estéticas y diálogos, pero muchas otra veces no, solamente la concretización de unas ideas y unos modelos. Y creo que, prácticamente en todo lo que estabas mencionando en cuanto a los problemas para asumirlos son básicamente los mismos que en otros ámbitos históricamente anteriores donde no había tecnología de por medio.

Comentaba con Roberta sobre una de las exposiciones que más me ha entusiasmado últimamente en la Fundación Tàpies de Barcelona, hecha con andamios y fotocopias y era de lo más moderno y lo más hipertextual que recuerdo en mucho tiempo. Vamos a ser optimistas antes que equivocarnos: hace cinco años no hubiéramos estado aquí.

Roberta Bosco.- En todo caso, sí es cierto, en cuanto a lo que decía Javier, que yo creo que el futuro mayor, si de un futuro así podemos hablar, por lo que son las investigaciones inherentes a la realidad virtual y a la realidad aumentada, precisamente, esta conexión entre el espacio privado del individuo y el espacio público, el espacio urbano. Y los compañeros de José Francisco y María José, Clara Boj y Diego Díaz con su proyecto «Red libre, red visible», es un proyecto interesante que podéis ver en la red, creo que está toda la documentación y, realmente, esa nueva conexión entre espacio privado y espacio público, y esa nueva posibilidad de la nueva tecnología de aumentar y, por tanto, de preservar el potencial democrático de Internet, el potencial participativo de la nueva tecnología, también de buscar para que ésta no se convierta simplemente en un gran supermercado y en dispositivos simplemente de corte industrial o militar, yo creo que es importante que se sigan nuestras investigaciones.

Javier Panera.- Yo tengo una pregunta que quiero hacer a los creadores y también a los que hacéis crítica y análisis plana. Y en los trabajos que mostraron Joseba y Montse es pictorialista.

Joseba Franco.- Exactamente y Jaime también lo reconoce, venimos de la pintura y la mayoría de nuestra generación que ahora utilizamos nuevos medios, pero vamos a ver el modelo de representación del público tan joven que nos

acompaña estos días. Ellos parten de nuevas realidades, su cultura está conformada por el vídeo, el ordenador, Internet y los móviles, han nacido con esa tecnología, quizá su forma de concebir el arte no sea exactamente como la nuestra.

Jaime del Val.- Yo veo como un valor positivo el trabajar sobre una especificidad de una forma consciente. O sea, el tema del cordón umbilical, no tengo muy claro cuál es el cordón umbilical que yo debería romper. En mi caso tengo una serie de especificidades muy concretas porque está la danza, está la pintura, está la música, que forman parte de mi historia, entonces intento ser muy consciente de esa especificidad. Creo que lo que sí es un poco peligroso es cuando con nuevos medios y nuevas tecnologías crees que no hay especificidad previa, sino que tú con la tecnología creas de cero. Ese es un mito que me parece totalmente falso que me parece que está impregnando la cultura de toda una serie de lenguajes estándar que yo llamo el lenguaje del efecto que es lo que impera en la cultura digital. Es el lenguaje que prolifera en la publicidad, los efectos del cine, en los videojuegos, etc. Es el lenguaje de la simulación -que luego tenemos el tema de la parodia y la simulación- y de la velocidad en el que no importa el contenido sino el efecto visual y cuyo funcionamiento es muy sencillo porque tú aprietas una tecla y ya tienes un efecto. Efectivamente, es muy interesante que se democratizen las herramientas y que ahora todo el mundo, dentro de unos determinados contextos sociales y culturales, pueda tener una cámara de vídeo e, incluso, un equipo de edición para ser cineasta ya en casa, etc. Ahora bien, nos hace falta también una cultura crítica de cómo se usan esas herramientas porque si no ocurre lo que se está produciendo. Bajo mi punto de vista lo que se está produciendo es una estandarización de los lenguajes. Igual que hay un lenguaje que se ha creado de la cámara automática donde ya se hacen las fotos siempre igual, salvo en muy raras excepciones, creando una estandarización del archivo de la vida personal, también esto se está produciendo, en el contexto de la cultura digital, con la manera en que se usan los lenguajes de las nuevas tecnologías cuando crees que la tecnología es una hoja en blanco para las inscripciones culturales y no, la tecnología es una herramienta que se ha hecho en un contexto muy preciso, no podemos olvidarlo, no son herramientas inocentes. Son herramientas que se han hecho para el contexto del diseño comercial, en la mayoría de los casos, hay otros que no y entonces a cualquier herramienta puedes darle la vuelta y puedes utilizarla de forma intuitiva y no necesariamente tienes que articular un discurso crítico para hacer esto que estoy diciendo.

Entonces, yo siempre interpreto como un valor positivo la conciencia de una especificidad concreta que puede estar vinculada a la pintura o a cualquier otra cosa. No lo veo nunca como un valor negativo, o sea, no veo ahí, en ningún caso, la necesidad de romper un cordón umbilical. Yo creo que sí que hay paradigmas... Por ejemplo, lo que hablábais de las pantallas planas, yo siempre proyecto sobre pantallas transparentes y múltiples, en muchos casos. A veces es como una forma low tech de simular una especie de realidad virtual inmersiva.

Javier Panera.- Y perspectiva pictórica, aunque sea una perspectiva animada.

Jaime del Val.- No, porque justamente ahí, como siempre estoy usando conceptos de abstracción, incluso cuando estoy trabajando con fotografías del cuerpo, intento no estar en un marco de perspectiva tradicional y cartesiana del espacio y el cuerpo. Creo que sí se puede con el uso específico de la tecnología, pero incluso, de cómo usas la cámara de vídeo, ni siquiera estoy hablando de realidad virtual, puede transformar totalmente ese concepto de la perspectiva. Hay muchas formas muy sutiles de romper ciertos cordones umbilicales pero al mismo tiempo siendo muy consciente de cómo te relaciones con una genealogía, y si crees que no tienes genealogía entonces vas a asumir una genealogía que te viene de otro lado. Eso es lo que pienso.

Joseba Franco.- Curiosamente, el cuerpo humano es un soporte, elemento o discurso más fuerte que nunca. Es sorprendente porque nuestros cuerpos aparecen sistemáticamente en infinidad de obras, o los nuestros o el del taxista. Es decir, el ser humano está en el centro del discurso, como ayer y, quizá también como mañana.

Francisco San Martín.- Evidentemente se sigue haciendo pintura y podemos asumir que se sigue trabajando de una forma bidimensional utilizando pantallas que son muy similares a un lienzo, utilizando también las herramientas digitales de edición como podemos utilizar la pintura, pero se introducen nuevos elementos que son los que generan diferencia y son los que hacen que varíe lo que es esa pintura. Uno de ellos es el espectador, que pasa a ser autor, aunque tampoco vamos a ser ingenuos pensando que le estamos dando una herramienta completamente abierta a partir de la que él va a pintar, sino que siempre le estamos dando unos márgenes para pintar más o menos abiertos según el autor lo ha permitido. Otra forma de actuar que me parece interesante es la del desmontaje. Todo lo que son los lenguajes más institucionalizados como pueden ser los televisivos o aquellos que nos va generando un background de cómo vemos las cosas que normalmente se nos introducen sin darnos cuenta. Cómo cogemos el lenguaje televisivo o cinematográfico muy trillado y trabajamos con él de manera crítica. Estamos trabajando con él y mostrando facetas o

Javier Panera.- Lo que quería comentar también es que el sistema del arte tecnológico, a ver si lo digo que se entienda, sigue siendo todavía un sistema del arte no puramente pero sí algo retiniano; incluso yo diría un sistema de masajes retinianos o de masturbaciones retinianas, y perdón por la expresión. Y ese sistema retiniano lo había también en el Renacimiento, en los mosaicos bizantinos o las pinturas de Pompeya... Lo que quiero decir es que los nuevos medios ponen a nuestra disposición y aquí también algún ejemplo se ha visto, formas de creación que superan ya el nivel retiniano. Y si es verdad que el sistema tiene dificultades, pero lo ha tenido ya con el arte que no era tecnológico de la misma manera que ha tenido problemas para asumir el arte en el espacio público o la performance, en el sentido de que ésta última como algo efímero se ha aceptado cuando podíamos tener vídeos que poner en los museos o cuando el artista hacía una fotografía. Es decir, Santiago Sierra que hace las performance más antirretinianas que uno se pueda imaginar, al final en el museo tú te encuentras las fotografías y bien resueltas desde el punto de vista plástico porque son fotografías con mucho grano, es decir, pictóricas, que es lo peor que se podría decir de una cosa de Santiago Sierra: una fotografía pictórica, con mucho grano, de una performance superradical desde el punto de vista político.

Yo lo que sí quiero es constatar y ya digo que yo trabajo todos los días con artistas de todo signo, el predominio, con o sin nuevas tecnologías, del arte retiniano. Ya se que trabajáis con el sonido y además muy bien y trabajáis en el espacio público, pero simplemente yo lo dejo ahí...

Las nuevas tecnologías sí están poniendo a nuestra disposición otras formas de interactuar artísticamente. Y hay ejemplos de arte, los que puso José Luis que me parecieron muy significativos y muy interesante en ese sentido.

En las nuevas tecnologías, hablo del vídeo o de la fotografía digital, curiosamente están reeditando los géneros del arte, pero reeditándolos sin ningún tipo de complejo. Es decir, si vas a una exposición de fotografía, te encuentras con figuración narrativa, bodegones, paisajes, es decir, todos los géneros que desarrolla la pintura desde el siglo XII. Y claro, a lo mejor, lo que sí debemos pedirle a los nuevos medios es que aparte de dialogar con esos géneros y esa ha sido la propuesta de la posmodernidad, un diálogo con los géneros y con todos los estilos del pasado, que generen nuevas experiencias y nuevas formas, y se está haciendo. Lo digo también, por ejemplo, los músicos, si un ordenador o un sintetizador simplemente sirve para emular el sonido de un chelo, no hemos avanzado lo suficiente. Lo ideal es que ese ordenador y ese sintetizador consiga crear una nueva textura sonora.

Montse Arbelo.- Me parece interesante otro aspecto cuando hablamos de nuevas tecnologías, así como la pintura se enmarca en una disciplina, con las nuevas tecnologías la aproximación es desde distintas áreas.

Javier Panera.- Sí, sí, absolutamente de acuerdo.

Montse Arbelo.- Entonces, tanto un arquitecto o un ingeniero que pueda a la vez trabajar con alguien que viene de la pintura. Por tanto, creas un híbrido donde nace algo nuevo.

Joseba Franco.- Además también se rompen los espacios. Se trabaja en la calle, con actitudes críticas, criticando el uso fundamentalmente de donde vienen las tecnologías, tanto de Internet como de la mayoría de las tecnologías, que es el militar. Estamos en un mundo con enormes posibilidades, gentes que nacen con el móvil en la mano, el ordenador en la mano, seguramente no tendrán esa carga histórica de la que partimos nosotros. Pero en cualquier caso, estamos de alguna manera, revolucionando los compartimentos estancos. Quizá ese sea el aspecto que a los de nuestra generación, más o menos, nos toca asumir. Romper esos estancos. Podemos hablar de arte efímero o arte para ser albergado en un museo o en la calle; el museo también está abriendo sus puertas, con el oído y la vista puestos en la calle donde se está generando ese mundo híbrido que propician las tecnologías. Un mundo híbrido con unas expectativas absolutamente híbridas. En poco tiempo, estaremos hablando de unos conceptos que habrán superado los actuales. Y se abrirán unas enormes ventanas que ya no serán sólo ventanas, sino que habremos roto el concepto de ventana y estaremos, simultáneamente, dentro y fuera.

Jaime del Val.- Yo sí que creo que la cultura occidental es básicamente retiniana y con un mensaje retiniano salvaje y además que ese es el lenguaje del efecto, el lenguaje de la velocidad, etc. Donde sí que creo que ya hay que ver si es puramente retiniano es cuando, por ejemplo, si tu antes podías pensar en un modelo de supuesta realidad virtual que no está tan atado al modelo cartesiano sino que a lo mejor es más pictoricista, realmente habría que ver cómo está construido. Si realmente sólo está recreando la pintura abstracta de hace cincuenta años en 3D o si realmente está proponiendo formas totalmente nuevas porque se está redefiniendo la corporalidad, se están redefiniendo un montón de cosas en lo sonoro, en lo visual, en todos los planos. Puede ser que no, puede ser que sí, pero me reafirmo: ¿será mejor o peor que dentro de cincuenta años, realmente no van a tener un bagaje? Yo creo que es imposible no tenerlo.

[Joseba Franco](#).- Por supuesto que lo tendrán, pero será diferente al nuestro. Sí, evidentemente nadie va a estar desvinculado de la historia y de la tradición, cordón umbilical que nos une con el pasado, etc. Pero la perspectiva, la carga emocional, no va a tener nada que ver con la que partimos nosotros. No será el mismo bagaje el de quien nazca hoy.

[José Luis de Vicente](#).- Creo que entiendo lo que quiere decir Joseba, es menos importante saber qué vamos a hacer con la tecnología y más interesante lo que está haciendo la tecnología con nosotros, porque ahí es donde hay un frente de tensión. No necesitamos preocuparnos de las hipótesis de mañana, el día a día es un permanente frente de lucha abierta.

[Montse Arbelo](#).- Si quieren podemos seguir, pero... Damos las gracias al DA2 por permitirnos estar aquí, a Javier y a todos los invitados por sus intervenciones tan interesantes.

DA2

Domus Artium 2002.

Salamanca

27 de abril de 2006

Debate: [ARTE FUTURO. ARTE ESPECTACULAR](#)

Presentación:

[Javier Panera](#)

[Coordinador Domus Artium 2002. DA2 Salamanca]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Javier Panera](#)

[Coordinador Domus Artium 2002. DA2 Salamanca]

[Alejandro Sacristán](#)

[Silicon Artists]

[Marcel.lí Antúnez](#)

[Artista]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Moderadora: [Roberta Bosco](#)

[Periodista especializada en new media]

Javier Panera.- En la mesa tengo a Montse y a Joseba, los directores de Artechmedia, me dicen que reitere su agradecimiento por la respuesta del público y damos las gracias a los participantes en la jornada de hoy.

El tema que tratamos en la mesa redonda de hoy es un tema bastante abierto pero que ayer vimos ya un avance de las diferentes cuestiones que podrían surgir en torno al Arte futuro, el tema de arte y espectáculo, teniendo en cuenta los participantes que tenemos con nosotros, son lo suficientemente abiertos para plantear la actual situación, la actual confusión que se produce entre arte e industria del espectáculo, sobre todo en cuanto a las nuevas tecnologías e, incluso, las ambigüedades del término Arte futuro. Es un término a lo mejor que algunos lo asimilan a lo que en su momento era Arte y vanguardia, pero hoy ese término tiene otras connotaciones que no son exactamente las mismas que se utilizaban en la época de las vanguardias.

Roberta Bosco.- Vamos a hablar de Arte y futuro. Claro es un título muy amplio, me gustaría reflexionar un momento precisamente sobre este título y sobre sus posibles lecturas. Lo primero que se piensa cuando se dice Arte y futuro es pensar en el arte del futuro en clave de ciencia ficción, abordar unas posibles tendencias de lo que será el arte en el futuro. En segundo lugar, ¿habrá un futuro en el arte? Lo cual es una pregunta retórica porque a menos que el desmedido delirio del control energético no hagan explotar una guerra global, se supone que el arte como emanación de un sistema basado en la desigualdad, en la desproporción y el desequilibrio tendrá un futuro fúlgido. En tercer lugar, pienso que Arte futuro es simplemente una generalización con la que denominamos el arte de hoy, el arte que se está haciendo con la nueva tecnología y con los nuevos medios.

Podemos desarrollar estas tres posibles interpretaciones del significado del título con un debate sobre el futuro del Arte Digital en el ámbito del arte tradicional que seguramente tendrá un futuro. No creo que haya que ser alarmista ni optimista si decimos que el Arte New Media, Arte Digital y sus expresiones más radicales y más difícilmente asimilables como es el net art, la situación de todas estas expresiones artísticas está lejos de estar normalizadas. Si bien hay un creciente interés, una creciente apertura y, como demuestra también, un auditorio tan lleno como este.

¿Cuál es el problema del por qué no conocemos o no se programa este arte? Esto se debe principalmente, no tanto al hecho de que los museos deben de dotarse de equipos técnicos y humanos para hacer frente a esta nueva forma artística, esto no va a ser un problema. El problema es sencillamente, querer hacerlo y disponer de la financiación.

Pero más allá de esto, creo que hay una pereza por parte de programadores, curadores y comisarios en adaptarse a nuevos formatos y a nuevas formas de arte y, por tanto, prefieren repetir unos esquemas, experimentales y alternativos, pero más aceptados, más consolidados y más conocidos. Recordemos que todavía se está hablando en muchos ámbitos del vídeo como de un nuevo medio cuando no podemos considerar estrictamente nuevo algo que tiene treinta años y que en los últimos años ha experimentado una democratización y una expansión espectacular.

Cuando hablo de nuevos medios me refiero a aquellas tecnologías vinculadas con lo digital con lo informático, evidentemente con Internet, que se ha implantado como lo conocemos ahora exclusivamente desde 1994, quiero decir a nivel masivo, evidentemente.

La visibilidad no tendría que ser un problema en Internet, un medio que de hecho, ofrece mucha más visibilidad de la que en principio podría ofrecer cualquier galería de arte y muy pocos museos. Pero ocurre, que es distinta la visibilidad que ofrece y también que es una visibilidad que no le consiente ser reconocido como forma de arte por los agentes del sistema del arte. A pesar de esto, es cierto que Internet ha favorecido una visibilidad de unas iniciativas autónomas e independientes y del individuo como tal, porque a pesar de que los buscadores se elijan por dinámica y estrategia económica, incluso la página del último ciudadano, del último pueblo de la Sierra, puede tener su página y, si sale en Google, de pronto puede llegar a tener una centralidad que de ninguna otra forma hubiese tenido.

Pero el problema es entender en realidad en qué medida es interesante para el sistema del arte, en general, estas nuevas formas de expresiones artísticas. Porque, sí habrá un futuro en el Arte Digital, desde la ciencia ficción y en todos los sentido, éste será híbrido. Con híbrido quiero decir que será difícilmente clasificable y difícilmente etiquetable por lo menos según los paradigmas a los que estamos acostumbrados. Algo nuevo necesita, requiere, una actitud nueva. Es por ello que trabajos de Marcel.Í que resultan difícilmente encasillables, realmente crean toda una serie de problemas inéditos al sistema del arte tal y cómo está estructurado.

En todo caso, por lo que se refiere al futuro del Arte Digital, el problema más importante y el tema más importante en este momento es la educación. Aunque la generación nacida en los años noventa va a tener una actitud y una relación hacia los instrumentos tecnológicos completamente distinta a la que han tenido anteriores generaciones, sí es cierto que hay una parte muy exigua del mundo que todavía tiene acceso a estas tecnologías. Esta famosa brecha digital de

Por tanto, es importantísimo que haya una tecnoeducación que cree generaciones con una nueva sensibilidad adecuada a las herramientas del siglo XXI.

Para concluir, quisiera insistir en hibridación y transdisciplinaridad como dos palabras claves de lo que va a ser el futuro de este arte y, evidentemente, ésta interacción entre lo que son las artes visuales y las artes escénicas, de las que Marcel.Í es nuestro más fúlgido representante. Además, este formato puede ofrecer una respuesta a todos los problemas, por ejemplo, de financiación, de cómo se valora una obra inmaterial.

Alejandro Sacristán.- Voy a plantear muy brevemente cinco o seis cuestiones sobre el Arte Electrónico y el futuro, sobre Arte futuro, pero desde un punto de vista prospectivista-tecnológico, es decir, de anticipación de lo que va a venir. La obra City Cluster, para mí es una obra paradigmática, es de F.A.B.R.I.CATORS. Franz Fischnaller es su director y sus obras son un buen ejemplo de cómo va a evolucionar el Arte Electrónico en el futuro. Es un ejemplo de esto porque hibrida distintas formas dentro del Arte Electrónico. El Arte Electrónico, Arte Digital o New Media Art, Ciberarte, Arte y Tecnología, Arte Tecnológico o como queramos llamarlo, se ha ido consolidando a lo largo de los últimos treinta años y, especialmente, desde la explosión de Internet en el año 1994, una serie de formas, una de ellas es el VR ART (Arte de Realidad Virtual). City Cluster es un obra de realidad virtual pero no sólo es esto, está preparada para ser visualizada en sistemas Cave, que son los sistemas más espectaculares, inmersivos espacialmente, que permiten la participación colectiva de los usuarios, es una obra de realidad virtual multiusuario, además es una obra que aunque se visualice en sistemas Cave, que son sistemas muy caros, se puede conectar a Internet, a través de conectividad de superbanda ancha, es decir, es una obra también on-line, integra lo que es el arte de las redes, y como multiusuario permite la participación colectiva y en tiempo real desde distintas partes del mundo a través de unos avatars, los personajes virtuales que representan a los usuarios que participan en la creación colectiva o en la recreación artística, en el proceso creativo. Las obras de Arte Digital, son todo dinamismo; pero las obras no son objetos, son procesos y en City Cluster esto se percibe muy bien. Es una obra híbrida y por ahí va a ir el futuro del arte.

A mí siempre me ha gustado pensar, y así lo he dicho siempre, que el Arte Electrónico es el escaparate del futuro. También quiero citar a Montxo Algora, el fundador de Art Futura que dice que: «El arte es como la sangre, que necesita moverse, estar en continuo movimiento para fluir, para mantenerse vivo, para mantener su poder, su fuerza». Mientras el arte siga siendo así, tendrá mucho futuro, como ha dicho Roberta.

En el sentido de la prospectiva y de la tecnología, quiero señalar dos megatendencias: citando también al prospectivista John Naisbitt que fue el que creó este concepto de megatendencias que la humanidad va a seguir en un futuro: «El Arte Electrónico ha prestado poderosamente su atención y en un futuro va a entrar críticamente en estas dos megatendencias que se están produciendo en la sociedad de la información».

Una de ellas es la tecnologización de los cuerpos y viceversa, la biologización de las máquinas y lo que tiene que ver con el aspecto ciborg o ciberpunk de la futura sociedad del conocimiento a la que vamos. Los artistas han hablado mucho de esto, pero van a hablar más, van a crear más, van a tener más obras, van a tener más diálogos creativos con los usuarios a través de Internet, a través del activismo artístico en la red.

Y la otra megatendencia en la sociedad es el tránsito de la vida en televida, ya nos movemos entre espacios virtuales y reales de la manera más natural. El tránsito es el momento en que la vida se vuelve software, cuando se genera virtualidad real, como ocurría en la novela de William Gibson, Neuromante.

La segunda cuestión que quería plantear es el Arte Electrónico y la sociedad de la información. El Arte Electrónico y, más especialmente el interactivo, ha sido y es una nueva vía de expresar nuestras visiones, nuestras emociones, nuestros miedos, esperanzas y preocupaciones en una sociedad altamente tecnologizada y conmovida a nivel cotidiano, y cada vez más en el día a día, por los avances científicos. De hecho, el Arte Electrónico está directamente emparentado en su evolución con el desarrollo de la sociedad de la información, y ha contribuido de manera decisiva a este desarrollo y al desarrollo de interfaces de lo que llamamos «friendly user» e interfaces tangibles que tienen que ver directamente con experiencias que se han producido en el Arte Electrónico y que también han dado el salto al mundo del entretenimiento o del espectáculo.

En este sentido, seguirá actuando como un potente interfaz y un potente espacio de reflexión crítica sobre la evolución de la tecnología y sus implicaciones sociales, culturales y medioambientales. Y esto ha sido así y, quizá, en ese sentido, sería muy interesante que en España el Arte Electrónico fuera más visible de lo que es porque nos permite ver de una forma crítica cómo está deviniendo y cómo se está conformando la sociedad de la información con infoexcluidos, con sus sistemas espía, con el sistema Echelon americano, que ahora se está intentado replicar en Europa por los gobiernos europeos, y una serie de cuestiones que tienen que ver con la transformación de nuestros cuerpos, la modificación genética y las funcionalidades de los seres humanos. Digamos que ese es otro punto que el arte del futuro también va a tratar.

El Arte Electrónico como experimento. Gerfried Stocker, uno de los grandes popes y pioneros, director del Museo

del Futuro y de Ars Electronics, dice que la característica que ha definido el Arte Electrónico por encima de todas ha sido la de ser un experimento, el carácter de experimentación, de llegar más allá de los límites tecnológicos, más allá de todos los límites y de los códigos en la búsqueda de una expresión artística y las respuestas a la complejidad de una desmaterialización de la sociedad en la que deviene la sociedad red, la sociedad de la información, y lo que sinceramente espero y deseo es que este carácter de experimento no lo fagocite la realidad del mercado del arte.

Otra cuestión, el arte y el futuro como la evolución del Arte Electrónico, como decía, va a correr pareja con la emergencia y el desarrollo de las nuevas tecnologías, tanto porque en manos de los artistas estas nuevas tecnologías se convierten en los nuevos materiales y soportes, los nuevos lienzos, para recrear el mundo y de una manera muy compleja, porque el mundo se ha vuelto más complejo y los nuevos medios lo que hacen es capturar esa complejidad, triturarla, como decía Devo, inspirador de Aviador Dro, los nuevos medios lo que hacen es devolucionar o devolvernos esa realidad que se ha capturado y que ahora la realidad real que vivimos es la virtualidad real, la experiencia de que la realidad es el medio, y esto asociado a la primacía de lo intangible acontecida en numerosas formas de arte de reciente aparición. De hecho, toda realidad siempre ha sido representación simbólica, como aprendimos de Roland Barthes y Jean Baudrillard. Toda realidad se comunica mediante símbolos. La novedad de la televida, del telearte es que los nuevos medios son capaces de integrar todas las expresiones culturales y comunicativas en la convergencia digital, y por lo tanto generar virtualidad real. En palabras de Manuel Castells « Virtualidad Real es un sistema de comunicación en el que la misma realidad (esto es, la existencia material-simbólica de la gente) es capturada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales en el que las apariencias no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierten en la experiencia».

Pero quería llamar la atención sobre las nuevas tecnologías como nuevos soportes; la realidad virtual y la realidad aumentada irán progresando hasta emular de manera completa todos los sentidos y llegar a través de los interfaces neuronales a tener, digamos, a transitarnos de manera natural indistintamente entre espacios virtuales y reales. La tecnologías artificial, la inteligencia artificial, las TIC en general, pero quería llamar la atención sobre lo que va a ser la revolución científico-tecnológica del siglo XXI, que ya está en marcha. Es algo que se ha estado cocinando en Estados Unidos a alto nivel, respaldado por la National Science Foundation y con la participación de más de doscientos científicos punteros en los Estados Unidos, y que ahora ha tenido una respuesta en la Comisión Europea.

Es lo que se llama la Convergencia NBIC. N de nanotecnología, B de biotecnología, I de infotecnologías, otra manera de referirse a las famosas TIC y C de ciencias cognitivas donde estaría la vida artificial, la inteligencia artificial pero también la filosofía, las neurociencias, la psicología experimental, etc. Estas tecnologías y disciplinas en su convergencia y una serie de desarrollos científicos para los próximos diez, veinte y cuarenta años, van a afectar a todo lo que conocemos. Van a profundizar en la sociedad red de tal manera que nos informaremos, trabajaremos, disfrutaremos y amaremos en red, como ya hacemos, pero de una manera más profunda y directa y con mayores cambios en la escala de las relaciones sociales; va a afectar a nuestros cuerpos a través de la ingeniería genética con respecto a la tecnologización a la que yo aludía antes, la extensión de la vida, amplificar las capacidades funcionales del ser humano, etc. Uno de los ejemplos que ellos ponen es que van a preparar a los astronautas con una piel especialmente dura para poder moverse en el espacio. Y todo esto no es ciencia ficción, estas cosas están empezando a hacerse como la extensión de la vida. También afecta a la mente: amplificación de las capacidades mentales, los interfaces neuronales, trabajar mediante distintas farmacopeas. Hay muchos artistas que están utilizando la farmacopea dentro del arte y la tecnología para producir. También va a afectar a los modos de producción: cuando se pensaba que los modos de fabricación de un coche o de un elemento industrial estaban ya plenamente definido, pues resulta que no. A través de la nanotecnología y la biotecnología todos estos modos de producir a gran escala van a variar, con lo cual también va a haber una oportunidad de cambios político-económicos, y que no siempre las empresas que ya están instaladas o los gobiernos que están instalados como los líderes, como puede ser Microsoft en el mundo de Internet o Estados Unidos en el mundo de la tecnología, pues va a haber una participación de nuevos agentes y, quizá, una esperanza para la democratización en el uso de las tecnologías.

De todo esto, creo que los artistas van a dar buena cuenta y esa convergencia nano-bio-info-cogno (de ciencias cognitivas) va a ser una paleta sobre la que dibujar el presente y el futuro y va a cumplir el Arte Electrónico esa labor de vigilante o de introducirnos en un mundo tecnológico antes que ese mundo tecnológico se produzca, por eso la relación de arte y futuro, o sea, el Arte Electrónico, Digital, Tecnológico, puede anticipar el futuro. Podemos ver lo que va a suceder un poco antes de que suceda y adoptar una posición crítica y de conocimiento ante las cosas.

Estoy en distintas empresas, fundamentalmente en Silicon Artists y en Impact 4D que son empresas de tecnología, son Pymes, es decir pequeñas y medianas empresas y conozco mucho otro tipo de empresas de este estilo. Silicon Artist crea contenidos y soluciones para el medio Internet. Son soluciones cooperativas: trabajamos

para el Museo Thyssen, la Fundación Telefónica, la Fundación Caja Madrid, para ARCO... En Impact 4D hacemos sistemas espaciales de realidad virtual para muchas aplicaciones, entre ellas para el arte y la divulgación científica para el Centro de Astrobiología del Instituto de Técnica Aeroespacial o Madrid por la Ciencia, entre otros.

Roberta Bosco.- Voy a recoger unos puntos básicos de la intervención de Alejandro. Insisto sobre tres conceptos.

Primero, el arte como proceso que es fundamental. Segundo, la biologización de las máquinas y la tecnificación del ser humano, que además es un tema que todos los exosqueletos y las aplicaciones de Marcel.Ií concretará más, y la importancia de la experimentación y del desarrollo del Arte Digital en relación al desarrollo de la tecnología. Precisamente, si vosotros sois estudiantes de Historia del Arte, sabréis u os interesará investigar, dónde se enlaza, donde empieza la fascinación de los artistas con los medios de comunicación. La fusión de estos dos sistemas de por sí muy poderosos, que son el sistema de las comunicaciones y el sistema del arte, viene desde muy lejos y desde el principio. El teléfono suscitó una verdadera fascinación entre los artistas; los dadaístas de Berlín en 1920 ya experimentaban con el teléfono, Moholy-Nagy hizo varias obras con el teléfono, Fluxus, los situacionistas... Antes de llegar a la fascinación por el satélite de Nam June Paik y todas las experimentaciones más recientes a partir de los años setenta, en 1969 hubo en el Art Museum de Chicago una exposición espectacular que se llamaba Arte y teléfono.

Marcel.Ií Antúnez.- Voy a hacer una presentación reducida basada en Transpermia, pero que se ajusta bastante bien al tema de esta mesa. Antes de empezar a contaros mi experiencia y algunas de mis ideas sobre el futuro, quería apuntar varias cosas.

Desde el principio, con la Fura, aunque el aspecto del trabajo de esa época es de una performance salvaje y agresiva, en el plano musical había un interés creciente sobre todos los medios digitales y, en concreto, poco a poco fuimos incorporando los primeros dispositivos MIDI y todo lo que sería el paso de lo analógico a lo digital en música, que se produjo durante los años ochenta. Pero en realidad todos estos contenidos estaban insertados como un complemento a la relación entre las personas y los acuerdos que se establecen para llevar a cabo un proyecto, una performance, una obra de teatro...

A partir del año 1992 hice Joan, el hombre de carne. Quiero destacar una cosa. En ese año, el World Wide Web, define lo que será Internet en un centro suizo; un par de científicos deciden cómo va a ser la estructura. Quiero destacar este aspecto porque es importante tener en cuenta que en muy poco tiempo se han implantado en la sociedad de una manera muy rápida y muy fuerte, cosas que parecían ciencia ficción. En los libros y películas de los años 80, nadie utilizaba, por ejemplo, el móvil.

Es cierto que otro aspecto muy importante es que cuando uno imagina el tema de las nuevas tecnologías, hay una diacronía, una falta de sincronía con la evolución o el desarrollo de la percepción asociada a la vista y al oído, a lo que sería el entorno audiovisual que viene con una tradición muy fuerte de la pintura de antes del XIX y a partir del XIX con la fotografía, el cine, la televisión, y tiene una continuidad hasta la fecha a través de Internet y todos los medios interactivos: cuando se habla de realidad virtual, de algún modo, lo que se está es continuando la tradición audiovisual. Y sin embargo, la percepción áptica, la percepción del tacto o del olfato, es decir, aquellas que están asociadas a nuestro cuerpo y la idea de contacto físico están a años luz, precisamente, porque intervienen en fenómenos mucho más complejos, porque están asociadas, en fin, a dinámicas tecnológicas más costosas, etc. De ahí que, por ejemplo, haya tantos artistas que están trabajando en medios artísticos audiovisuales y tan pocos que estemos trabajando en robótica, fundamentalmente porque es complejo y caro.

También me gustaría destacar una cuestión fundamental, aunque los museos ya están asimilando el problema de la idea del proceso y la idea de la temporalidad, las tecnologías de la información y las nuevas tecnologías, con sus aportaciones científicas, desplazan a la actividad artística del campo de las artes visuales, la trasladan, poco a poco a una espacialización a través de las instalaciones y, en la actualidad, a un problema temporal. Con lo cual hay problemas que están tratando artistas en el aspecto procesual de la propia obra, es decir, en el aspecto espacio-temporal, que vienen siendo dados en el campo del cine y del teatro desde hace muchísimos años y que convergen, con lo cual emerge la idea, que yo mismo defiendo, que somos simplemente artistas capaces de trabajar en cualquier medio y en cualquier tema. Efectivamente, la digitalización permite hasta cierto punto esta idea, pero quiero recordar que eso no es exactamente así, es decir, que cada ámbito tiene sus problemas y genera sus dinámicas y exige sus metodologías.

Joan, el hombre de carne, es un maniquí forrado de piel de cerdo que mueve la cabeza, el hombro, el codo y ligeramente el pene. Está conectado a un Plasic 2, funciona con Max, un programa que aún en la actualidad utilizan muchos artistas. La interfaz de esta pieza es un micrófono que capta la voz de los espectadores de modo que las frecuencias agudas, aunque tiene un comportamiento aleatorio limitado porque mecánicamente es realmente una pieza

muy simple, el pene se mueve por las frecuencias agudas, lo que ocurría en torno a Joan cuando se exhibía es que las frecuencias agudas de niños o de señoras, activan el pene de Joan de una forma muy sutil y entonces se produce una especie de estética en torno a Joan. Es decir, es más interesante ver lo que está pasando alrededor de la pieza y que plantea una de las novedades en torno a la idea de las instalaciones interactivas.

Otro tema que está dentro de mis intereses es el Arte Biológico, el Bioart. Con L. Reynolds en 1987, hice una pieza con veintisiete cajas que muestran materiales en descomposición. En ese sentido es como una pinacoteca del siglo XIX pero con materiales vivos, pero además tiene un sistema que recoge el agua de la lluvia, lo pasa por todas las cajas y acaba en una piedra de sal que se convierte, gracias a su disolución, en la memoria de todo este proceso. Es una instalación háptica, en el sentido que huele fatal y los vecinos se quejaron y nos la hicieron sacar.

La columna de Winogradsky es mi única pieza de museo, en la actualidad, es una parte de instalación que se llamaba Agar (1999). Es un ecosistema que aún está vivo; es un grupo de bacterias que van cambiando de color y que manifiestan a modo de pintura viva.

Metzina es una de mis piezas más recientes, es un cuerpo de un niño, fabricado con carne de ternero y cabeza de cerdo, el esqueleto que sustenta esta carne es de metal y lleva escrito un poema. Preparé este cultivo en una vitrina de metacrilato y la llené de gusanos que compré en una granja de gusanos en Tarragona. Además del sistema biológico había un sistema tecnológico que hacía un frame a cada minuto y que el público, en los dieciocho días que duraba la instalación, podía ver la memoria de la propia instalación. Efectivamente tienes que seguir el proceso de la muerte, que en realidad es el proceso de la vida, para leer el poema catalán que dice «Es cuando duermo que veo claro/ loco de un dulce veneno».

El Dreskeleton es una interfaz corporal, una especie de vestido con sensores que me permite controlar entornos complejos: imagen y sonido interactivos, luces y robots.

En el otro extremo, aunque de forma parecida, se situarían los bodybots o robots parásito, es decir, exoesqueletos que no son interfaces sino prótesis que sirven para mover el cuerpo del usuario, en este caso yo. El exoesqueleto de Epizoo, un mecanismo robótico con el que el público se convierte en amante de Marcel.lí y a través del ratón puede tocarle el culo, las tetas, la cara, acariciarlo, aunque el dispositivo mecánico es un poco más perverso y plantea las fronteras entre el placer y el dolor. Es, fundamentalmente, una máquina sexual.

Requiem es un sarcófago mecánico, es una máquina que devuelve a la vida un cuerpo inerte. Es una máquina que me permitirá dar conferencias después de mi deceso, o que quizá me acompañará caminando a la tumba, no lo sé, no lo he decidido aún. Por tanto, es una máquina desarrollada en contra de la idea de sexualidad, en la idea de mortalidad. Pero paradójicamente Requiem es también una manera de escribir gestos, es por tanto, una máquina que podía estar asociada a una máquina de coreografiar, donde escribir la gestualidad. Sabéis que la gestualidad tiene un problema muy fuerte en cuanto a su transcripción. Desde luego desde el Dreskeleton se puede intervenir en situaciones complejas.

El Dreskeleton produce una forma performántica escénica que no tiene que ver ni con la performance ni con el baile y es que precisamente el movimiento, que es una especie de danza, es a la vez sonido a través de un objeto.

Por último, la sistematurgia, es decir, la dramaturgia de sistemas computacionales, esto sería un ejemplo, de hecho Transpermia ya lo estoy trabajando en una nueva pieza que se llama Protomembrana que sí fundamente este tema.

Básicamente, la sistematurgia plantea una transformación de la relación causa y efecto en el sentido de que introduce la idea de interfaz, la idea de comportamiento, de extensión del lenguaje a través del control computacional y la posibilidad de controlar medios susceptiblemente sensibles a ser digitalizados a través de la mecánica de los píxeles, los sonidos, etc.

La sistematurgia, sin embargo, nace gracias y eso es una cosa que destaco, a que he hecho construir a mis programadores distintas aplicaciones que permiten esto, porque en el mercado no existen aplicaciones que permitan apretar una tecla para hacer una sistematurgia. Y desde el año 2002 tengo una plataforma desarrollada que se llama Pol, como la performance que permite una escritura polisémica de distintos medios. Es un mateador casi universal y que, a la vez, tiene otra aplicación de control que es en tiempo real y una serie de extensiones tipo biplayer, extensiones media, etc. En la actualidad ya vamos sobre la versión 2.4.2 es decir, que es una aplicación viva y que se va transformando, pero que está reducida al ámbito de mi taller.

En el año 2003 tuve la suerte de ser invitado por Artcatalist. Pude montar mi equipo, Requiem, Dreskeleton y mis pantallas en en uno de los tres aviones que realizan vuelos parabólicos. Estos vuelos consisten en situar el cuerpo humano durante un minuto y medio, en treinta segundos de doble gravedad, treinta segundos de gravedad cero y treinta segundos de microgravedad. Me di cuenta de lo absurdo que era cómo estos tipos, los soviéticos, en los años sesenta habían puesto la vida fuera de la biosfera, habían montado una ciudad de 60.000 habitantes, y construido esos aviones. Se han quedado en los setenta y la computación no ha llegado y, probablemente, los aviones de la NASA o

no necesita ninguna gravedad. Es decir, son gente práctica.

Pero fundamentalmente lo que planteaba la gravedad cero era lo siguiente, de alguna manera, la astronáutica es una ciencia tan compleja como la que se está planteando hoy en día, con la tecnología de la información. Es un campo en el que se mezclan muchos elementos como la mecatrónica -mecánica y electrónica-, problemas de medicina, etc. Sería una ciencia sistémica en el sentido que agrupa en un sólo sistema un problema muy complejo. Y sería también la manifestación de una alegoría en su manifestación extrema de la cultura, de algo que nos distingue del resto de los animales. Somos la única especie de este planeta que tiene la posibilidad de manifestarse en lo que se llama la inteligencia abstracta y de utilizar el lenguaje hablado.

La experiencia de la gravedad cero es una experiencia fisiológica porque pierdes parte de tu concepción, te das cuenta de que es un sentido que tienes, pero nunca en la tierra has pensado que existía, tienes una nueva dimensión en el que los brazos y las piernas no sirven para nada porque estás flotando. Entonces, me hizo pensar que la idea de lo biológico, de la propia evolución, con un plan no previsto, ha producido seres que son capaces de generar cultura y que estos seres ponen la vida fuera de la biosfera; de las bacterias nació toda una revolución biológica. A esa teoría se la llama Panspermia, es una teoría muy antigua que venía de los griegos y que después de Darwin a mediados del XIX se retomó porque Darwin explicaba cómo evolucionaban pero nadie sabía cómo había empezado aquello. Lo que había ocurrido con la gravedad cero era una Panspermia inversa y por eso lo llamé Transpermia. Para mí, es el espacio de la utopía.

El Dreskeleton es una interfaz corporal, una nueva forma de interactuar con el mundo. La interfaz última será el neurocasco, un casco que nos permite leer de forma encefalográfica nuestro pensamiento y con él actuar sobre el mundo. Será muy popular de modo que no me extrañaría que Prada, Louis Vuitton, Corte Inglés y otras marcas fabriquen neurocascos. Estaría el parabólico, el birmano, antenoide, jaula, el nerucasco biológico,... También habrá prótesis para nuestro cuerpo de forma telepresencial háptica, de forma que pequeñas bolitas situadas a lo largo de nuestro cuerpo nos permitirán sentir a distancia un telebeso o el pinchazo de nuestro enemigo. También la Bola gustosa que permite disfrutar de la comida sin tener que comer. Magneto sería un trasto que controla esos rastros de carbono que quedan flotando en la gravedad cero y que nos permitiría experimentar increíbles contorsiones y acrobacias, todo sin movernos. Y también podríamos ir más allá e inventar nuevos sentidos, como por ejemplo, orientarnos gracias a las líneas magnéticas tal y como lo hacen las ballenas o los delfines y, por qué no, ver por la noche como lo hacen los murciélagos.

Prótesis emotivas, prótesis que nos permitirán experimentar el placer hasta el límite. Así el Besuqueador, que nos permite con unos guantes húmedos de lenguas increíbles, disfrutar de un extraordinario masaje. La Bit machine, el Mordedor, una máquina para los más audaces, ligeros mordiscos en zonas sensibles, gustosísimo. Y también el Lamedor, especial para la raja del trasero. De modo que es fácil imaginar un laboratorio de la lujuria que además del Besador, incluye la web táctil, una porno pantalla, el Lamedor, un cepillo, una vaca flaca, la bola gustosa...

En este punto me gustaría hacer un inciso sobre una especie de tecnooptimismo en torno a la tecnología y nuestras relaciones sociales. Precisamente la tecnología se fundamenta con una de las ideas que nacieron a tenor de la Revolución Francesa que es exaltar al individuo, olvidar la religión, la democracia, la participación ciudadana y decir que nosotros, los europeos y los americanos hemos fabricado una tecnología que ensalza al individuo y lo aísla. De algún modo, todas estas relaciones comunitarias son un poco falsas porque lo que potencian es una especie de placer orgánico como el que acabo de describir. Pero en todo caso, es un debate abierto.

Siguiendo el tono positivo de la presentación, es fácil imaginar el neurocasco que controle la glotis de modo que podemos hablar cualquier idioma. El problema sobre el catalán, el euskera o el andaluz que hablan los de Huelva ya no sería ningún problema porque sólo pensando podríamos hablar estas lenguas y a las que sumaríamos el chino, el inglés, el italiano o el guaraní.

Las interfaces lo que hacen es transcribir, no traducen, transcriben. Es decir, convierte una cuestión o lo que sea, un movimiento, pulsar un botón o cualquier otra cosa, en números. Números que no guardan ninguna relación analógica con el hecho de producir. Es decir, cuando nosotros aporreamos un piano, la tecla del piano aún mantiene una relación de la propia fuerza del brazo o de la mano o del dedo, cuando aporreamos un tronco y lo partimos estamos extendiendo nuestro cuerpo. El hecho de transcribir es parecido al hecho de escribir que es una cuestión asociada a los interfaces. Quizás, algún día, y creo que cada vez más cerca, estemos en un mundo donde las interfaces y sus redes crearán unos sistemas de control capaces de controlar el planeta.

Efectivamente, vivimos en un mundo muy complejo del que no sabemos muchas cosas aún y nuestra condición de humanos, dada nuestra jerarquía política, hace que sean los políticos quienes tomen las decisiones, a menudo erróneas, de modo que estamos en un proceso de sobreexplotación del planeta, de falta de control de las catástrofes climáticas y aprovechamiento de los propios recursos de la naturaleza. De modo que estas interfaces deberían actuar

como semáforos para controlar este tipo de cosas.

Tengo interés por las máquinas. Los Robots parásitos son uno de los items de mi trabajo, el perro podríamos sacarlo a pasear con el mando de la Play Station, también los iPods servirían para dar de comer a los niños rebeldes. Considerando la musculatura humana como el mecanismo de la Malla, permitiría estar conectada a exoesqueletos y debería permitirnos movernos como expertos bailarines.

La identidad será otra de las cosas fundamentales, puesto que somos capaces de intervenir y concebir el mundo de formas distintas. Los Robogenics nos permiten coger lo mejor de la mecatrónica y la genética y hacer robogenética, máquinas que abandonan el metal y el plástico para ir adentrándose hacia el calcio, la carne, etc., son capaces de regenerarse, reproducirse y mejorarse.

Pero evidentemente la idea de la identidad será una idea fundamental. La idea de poder disponer de ideas efímeras que nos permitan experimentar nuevos grados y nuevas formas de conocimiento, a través de nuestro propio cuerpo. De modo que la Pistola protéica convertiría nuestra epidermis en transparente. Como sabéis la córnea y epidermis son desde el punto de vista genético el mismo tejido, pero la córnea, gracias a unas proteínas, es transparente, de modo que podríamos ver nuestro propio esqueleto. Y por qué no, el Spray ADN que permite controlar el genoma humano de modo que podríamos experimentar en nuestra propia carne las viejas fantasías de los griegos y egipcios como las sirenas, centauro-cabra o la arpía, aunque me consta que algunas de estas figuras ya existen en la realidad.

Por qué no, mecanismos más específicos de identidades ajustadas a nuestro estado de ánimo o fármacos fantásticos. Una nueva generación sin efectos secundarios y que duren el rato que nosotros deseamos. Esta nueva generación de drogas, que fabricarán artistas, permitirá tener nuevos estados de consciencia.

De modo que si queremos tener nuevas identidades, nuevos estados corporales o nuevas experiencias neuronales es fácil imaginar nuevas formas de sexualidad. Propongo la sexualidad florar basada en las candidas formas que da la naturaleza a través de las flores, los insectos... Y también formas más sucias, una sexualidad quimérica, que dotaría a nuestro cuerpo de múltiples penes y vaginas capaces de adoptar cualquier género.

Como decía al principio, no soy muy optimista y tengo que reconocer que quizá algunos de estos inventos produzcan retroalimentaciones perversas.

Insisto en el tema de la farmacopéica, será un nuevo ámbito de creación en el sentido de que no sólo habrá cineastas, músicos o pintores que fabricarán pastillas y que utilizarán la química, sino que, y sobre todo, las discográficas y las editoriales fabricarán pastillas que distribuirán en farmacias de modo que podré comprar un Macbeth o un Hamlet o me tomaré un La vida es sueño; a eso le veo mucho futuro.

Hay otra forma de creación no prevista. Sería los Tironetics, es decir, lo mismo que ocurre en la evolución biológica puede ocurrir en el arte, de hecho, las buenas obras siempre tienen aspectos no previstos que permiten ser reinterpretados hasta la saciedad. Se trata de una máquina de dibujar, nos permite dibujar unas semillas, estas semillas emergen de una impresora molecular, dentro de esta semilla, sin saberlo, nace una extraña figura, dentro de esta figura hay una vaina, es una vaina de nuevo cargada con semillas, éstas explotan y generan mariposas y nuevas semillas de vegetales van a crecer, crecen y crecen hasta convertirse en plantas carnívoras que ingieren a las mariposas. El Tironetics produce situaciones impensables como ésta.

Un artista científico está fabricando una bacteria. En el momento que la tiene lista, la lanza al espacio, esta bacteria puebla un nuevo planeta, un planeta con agua y atmósfera, pero sin vida. Esa bacteria empieza un plan no previsto, una nueva forma de evolución que genera increíbles formas de vida transpérmica.

Javier Panera.- En mi breve intervención para abrir el debate, que enlazaría con el otro tema de Arte y espectáculo, en vez de hablar del futuro, voy a hablar del pasado. Lo primero que diría es que toda la Historia del Arte, se ha basado siempre en la experimentación, en la tecnología y en la ciencia. Podríamos poner ejemplos de esto desde el principio, cuando se inventó la rueda se estaba haciendo nueva tecnología y cuando en el siglo XV se empieza a utilizar el óleo, también; cuando se utiliza la cámara oscura y se inventa la perspectiva, se estaba poniendo en marcha nuevas tecnologías; que los descubrimientos científicos del siglo XVII, cuando se descubre que la teoría antropocéntrica ya no sirve y que la Tierra no es el centro del universo sino que giramos en torno al Sol, eso altera completamente el arte de la época; cuando en el siglo XIX se inventa la fotografía y se desarrolla, salta por los aires todo el sistema representativo de la pintura y comienza el Impresionismo y el Expresionismo; y que los nuevos descubrimientos científicos de principios de siglo por Einstein y el descubrimiento de la descomposición del átomo, coincide, curiosamente o no, con movimientos como el Cubismo o como la primera Abstracción de Kandinsky; y podría seguir así hasta el momento presente.

Eso sí, tendríamos que decir lo mismo que hoy, todos estos movimientos que acabo de citar y todos estos momentos de tecnología, de ciencia y de experimentación vinculados al arte contemporáneo de esa época, siempre produjeron productos artísticos minoritarios, siempre. Es decir, todo el arte que en su época ha sido experimental,

cuando en el siglo XV, Masaccio, Ucello o Brunelleschi, experimentaban con la perspectiva, los pintores que realmente tenían éxito en Florencia eran Gentile da Fabriano y Fra Angélico que eran todavía pintores góticos y que no utilizaban la perspectiva sino que utilizaban fondos dorados. Y cuando los impresionistas, precisamente para ponerse como pintores frente al reto que planteaba la fotografía, empiezan a experimentar con pintura al óleo en tubo -eso cambió la pintura para siempre porque el hecho de que la pintura se comercializase en tubos coincide, curiosamente también, con los impresionistas y los expresionistas-. Pero siempre fueron movimientos minoritarios, y entonces hay que pensar si esto puede ocurrir con el momento presente, son asumidos por la industria del ocio de la época, por el sistema del arte de la época y por la burguesía de la época. Es decir, cuando de algún modo se espectacularizan, se popularizan. Entonces, doy un salto al presente y digo que por la popularización de un movimiento, en su momento tan revolucionario o radical, como el Minimalismo, pese a quien pese, ha hecho mucho más Ikea y Zara que todos los textos de Michael Fried y todos los textos que se escribieron en su momento en las documentas correspondientes. Y lógicamente, por la popularización de las nuevas tecnologías, ha hecho mucho más, le pese a quien le pese, la industria del ocio, PlayStation, por ejemplo, que todo el sistema del arte que tardará todavía muchos años en adaptar su sistema a los nuevos canales de producción, emisión, circulación y recepción que propone el nuevo panorama artístico que se nos está proponiendo estos días.

Por alguna razón, el sistema del arte intenta perpetuar una lógica de emisión y recepción que hoy tenemos que constatar que se ha quedado, en parte, fuera de juego, pero por alguna razón le interesa perpetuar esa lógica del cuadro, porque todavía vivimos la lógica del cuadro renacentista. Y claro, muchos de los nuevos medios son, y todos coincidís, las perspectivas de futuro del nuevo arte. El nuevo arte va a afectar a niveles perceptivos, a niveles biológicos, se ha hablado de la farmacopea, etc. Y todo esto tiene que ver muchas veces con procesos de espectacularización y asunción de esas investigaciones y esas experimentaciones no por el sistema del arte sino por el sistema del ocio. Y esto a veces duele mucho porque el sistema del arte siempre intenta ser como muy autorreferencial, como muy supuestamente puro y, claro, los nuevos medios, si algo tienen es, como se ha dicho aquí, hibridez y tendencia a contaminarse con todo aquello que nos rodea. De la era de la reproductibilidad técnica de Walter Benjamin a la era de la circulación promiscua de imágenes, de mensajes y a la era del no lugar artístico. Y eso es un nuevo territorio que da miedo por eso, porque es un no lugar y nos cuestiona a nosotros como gestores de museos, y profesores de arte. La visión darwinista de la Historia del Arte que explicamos como profesores y, claro, cuestiona el mundo del coleccionismo.

Los coleccionistas, de repente, se ponen muy nerviosos porque ya no tienen un cuadro que colgar en el salón porque a ver cómo cuelgan en el salón la performance de Marcel.Í Antúnez, y eso les pone muy nerviosos, porque a ellos les interesa perpetuar esa lógica, a ellos y a los galeristas que les venden los cuadros y a los museos que los exponemos, a todos les interesa perpetuar esa lógica. Frente a eso, pues, está el futuro del arte. El futuro del arte, nos guste o no, está contaminado con la industria del ocio, con la industria del espectáculo, y eso que tiene cosas positivas, pero también tiene cosas muy peligrosas. Yo no se si de esto son conscientes todos los que están creando y lógicamente, el horizonte y el modo de comportamiento que exige, tanto por los emisores como por los receptores.

Público 1.- Se ha hablado de museos, del coleccionismo... Parece que ya no es coleccionable lo que hay, es difícil que el coleccionista no especialmente informado se lleve a casa este tipo de cosas.

Joseba Franco.- El soporte no hace ni el discurso, desde luego no hace el concepto, no discrimina si es arte o no es arte. Los nuevos medios están produciendo una democratización del arte. Esas elites coleccionistas contemplan hoy, sorprendidos, cómo se está pasando de la copia única, del cuadro, a múltiples formas de arte que difícilmente adornarán su salón. No sólo por la reproductibilidad, Marcel.Í ha puesto muchos ejemplos que amplían el concepto tradicional del arte. Asistimos al tránsito del concepto espacio al concepto tiempo.

Público 1.- Se dice que los nuevos soportes no condicionan al espectador, pienso que no es verdad. Me imagino a un espectador en un museo obligado a ver un vídeo que dura veinte o veinticinco minutos y tiene que estar fijo en una butaca o en una sala oscura, mientras que un espectador de pintura o de escultura va resbalando la mirada y eso no le cansa, en le vídeo tienes que obligarte a entrar dentro de un soporte.

Javier Panera.- Tú puedes ver un vídeo que dure diez minutos o quince minutos o una hora y disfrutar tanto como con un cuadro o, al contrario, ser soberanamente aburrido un vídeo de dos minutos y un cuadro de cinco por cinco metros. El soporte es simplemente un elemento más de la creación. Unas veces ayuda, otras veces complementa y otras veces, efectivamente, es un problema, según el modo de exhibición, a la hora de que el espectador reciba esa

experiencia estética.

Público 2.- Llevo años escuchando sobre farmacopea y aplicación artística. ¿Hay alguien que haya conseguido diseñar realmente una pastilla que controle los efectos?

Marcel.lí Antúnez.- No, yo presupongo que esto quizás va a ser una realidad, pero sabemos muy poco del cerebro. El médico portugués Egas Moniz, empezó a experimentar primero con perros, luego con locos e inventó la lobotomía y gracias a eso le dieron el premio Nobel. Hoy las lobotomías no se practican.

En esta misma época de los años cincuenta hay un científico español que formaba parte de un equipo médico muy bueno de la República. Este médico, muy afamado, sufrió represiones políticas y tuvo que irse a Estados Unidos. Trabajó sobre electrodos implantados en el cerebro para controlar el movimiento con microelectricidad. La ciencia militar puso mucho dinero porque veían que podrían controlar a los soldados y lo que fuera. Efectivamente, dio sus resultados.

De todas maneras, hay que recordar que toda esta investigación, luego han aparecido todo los que son las tecnologías no invasivas, es un campo absolutamente desconocido. Estamos ante un mundo realmente alucinante.

Alejandro Sacristán.- Enlazando con la pregunta y el comentario anterior, los artistas tienen que trabajar con los nuevos materiales, tienen que trabajar en el ámbito de la biotecnología, las nanotecnologías y las neurociencias y los interfaces neuronales porque los artistas siempre se han preocupado por el mundo actual, por el mundo en el que viven, y han sido semáforo para los interfaces, pero también de alarma sobre lo que está pasando. Sony, por ejemplo, ya ha patentado un sistema de interfaces neuronales que permite introducir códigos de colores y recrear imágenes todavía mínimamente realistas en el cerebro humano. Y eso está patentado en todo el mundo. Lo importante es que sobre este tipo de cuestiones reflexionen políticos y científicos, pero sobretodo, los artistas que se acercan a este tipo de cuestiones desde la faceta más humana y más emocional.

Marcel.lí Antúnez.- Precisamente ese es un debate muy importante porque la ciencia, los científicos y la gente que trabaja en tecnología está obligada a demostrar. Es decir, la ciencia se establece como la religión absoluta en el sentido de que hay un proceso demostrativo que hace que lo que estás afirmando sucede en realidad y hay unos instrumentos de medición que así lo atestiguan. Nosotros no tenemos esa responsabilidad, podemos actuar por capricho, por intuición, por trasgresión de ese dogma. Y eso es fundamental, ahí el papel del artista es muy interesante. Tengo mi propia ética y opino que algunas cosas es mejor reservarse, pero creo en la posibilidad de abrir nuevos horizontes. En definitiva, la actividad artística es y ha sido siempre una actividad de por sí compleja.

Roberta Bosco.- No hay una eliminación de formato, jamás se ha verificado desde que el mundo es mundo que haya habido una eliminación de algo. Se va acumulando y añadiendo, por tanto, esta pretensión de la muerte de la pintura es una falacia.

Marcel.lí Antúnez.- La condición humana, desde el momento en que nosotros empezamos a hablar y formular procesos abstractos y complejos que no tienen que ver con la realidad sino que se crean a partir del lenguaje, lo que hacemos es empezar un proceso de expansión de la realidad constante. Eso es algo fundamental en el proceso de formación de la cultura y del ser humano, es decir, es algo inherente al ser humano. Sí que es cierto, y quizá es una forma de defenderse puesto que hasta la fecha lo que se ha llamado Arte Electrónico o Ciberarte sigue siendo minoritario, hay un exceso de pretensión, una forma de defenderse argumentando en territorios que en realidad lo único que hacen es ampliar, y eso es positivo. Ampliar nuestra percepción del mundo y tener nuevos mecanismos para establecer ideas, pensamientos y emociones.

Roberta Bosco.- En todo caso, hay que destacar de esta época el nacimiento de un nuevo tipo de artista. El artista habitualmente viene de las humanidades y ahora estamos asistiendo a un nuevo tipo de artista que viene de la ingeniería, de otros ámbitos y que se enfrenta al arte con una nueva sensibilidad. Y además asistimos a proyectos, como los referidos por Marcel.lí que son dibujos animados, por tanto, toda una faceta de la creatividad tradicional actualizada. Pero al mismo tiempo hablaba de su equipo y de sus programadores: la noción del genio creador como figura única ha sido sustituida por un colectivo de gente que trabaja de forma participativa. Esto es básico, es otro cambio importante. Incluso, el espectador pasa a formar parte de la obra, de obras de mecánica muy simple como Joan, el hombre de carne, sin embargo, el espectador produce una interacción con la obra, a veces sin ser consciente de ello. Sin embargo, el Joan no es la obra que debe ser hasta que una chica grita, desencadenando la obra en sí misma.

colecciones se basan en la acumulación de objetos y no tanto exclusivamente en la acumulación, sino en la acumulación de objetos que aumentan de valor en el tiempo. Y esto ha sido así siempre, desde Lorenzo El Magnífico, los mecenas y todos los demás. El objeto de arte es un objeto que adquiere valor y la gran preocupación frente a las nuevas tecnologías es que no se sabe si este paradigma de inversión es más o menos segura.

Y por esto, esta hibridación con el espectáculo puede crear nuevas formas de mercado y de financiación porque todas estas formas son muy variadas y además son formas incipientes, estamos hablando de experimentaciones que tienen diez o doce años, evidentemente enlazan, como hemos dicho, con toda una serie de experimentaciones anteriores.

Público 3.- Creo que es peligroso caer en la complacencia de los medios, porque eso nos puede llevar a decir que la realidad es el medio. Esto me suena muy cercano a Greenberg o McLuhan que fueron tan criticados por los conceptuales. Por eso digo, tengo la sensación de que se están dando pasos atrás donde antes se avanzó. En el fondo, como tú has dicho antes, esto cuestiona muchas cosas, incluso puede cuestionar la existencia de un museo de arte contemporáneo como éste. Si llevamos esto al límite, llevémoslo de verdad.

Y una última cuestión. Me ha parecido muy divertida la exposición de Marcel.Í, pero creo que es bastante irónico. Por ejemplo, lo que has dicho sobre identidad me parece muy interesante; en el fondo, estas posibles alternativas, no vienen sino a reforzar una identidad, es decir, nosotros vemos las tecnologías como algo que nos va a permitir vivir la vida de otro, pero durante un momento, porque en el fondo sabemos que luego vamos a retornar. En este sentido, me parece incluso más real la crítica de lo que se llama Postmodernidad filosófica, del concepto de identidad, y creo que asumirlo de esta manera es un poco reductivista, pues supone domar aquello que en el fondo nos llevaría a planteamientos más arriesgados.

Roberta Bosco.- No estoy de acuerdo con que el museo se encuentra en peligro. En absoluto. No creo que esta forma de arte no requiera ninguna mediación, en todo caso, a pesar de la posibilidad que ofrece Internet de una relación inmediata y directa, que no requiere de espacio físico, es importante el papel del museo para crear selecciones comisariadas. En Internet hay de todo y ponerte a buscar obras de arte significativas, es muy difícil. Por lo tanto, el papel del museo tanto como lugar físico como lugar de conocimiento, difusión y mediación entre el artista y el público no sólo tiene valor sino también importancia.

Con respecto al uso de la tecnología, tendremos cada vez más en nuestra vida. Es normal que el arte trate con estos sistemas.

Público 3.- Todo esto es obvio y nadie quiere darle la espalda, pero también es igualmente peligroso decir que el mundo es eso. Creo que hay más mundos fuera de esto. Por ejemplo, cuando hablas de la democratización que producen las nuevas tecnologías, habría que preguntarse quién puede acceder a esas tecnologías, no todo el mundo puede acceder a esas tecnologías. En este primer mundo hay una cosa que se llama inmigración y qué hacemos?

Público 4.- Yo que vengo del tercer mundo, que soy fruto de la inmigración de estos que vienen al primer mundo y que también me intereso por las nuevas tecnologías, desde la perspectiva del teatro quisiera preguntarles por referencias que me den pistas, compañías, autores, directores o, como dice Roberta, equipos a nivel teatral que trabajen con nuevas tecnologías. Algo que me interesa especialmente es ese pequeño paréntesis, dentro del tema, que mencionó Marcel.Í sobre la relación con la neurociencia. A modo de anécdota, hace casi un siglo, Meyerhold, uno de los más grandes revolucionarios del teatro en el siglo XX por estar influenciado con los avances de la neurociencia. Esto le permitió avanzar en su trabajo de actor y, sobre todo, cómo entender mejor su época.

Marcel.Í Antúnez.- ¿De dónde vienes?

Público 4.- Soy cubana.

Marcel.Í Antúnez.- Bueno, efectivamente hay una cuestión. Cuando he hablado al principio, uno de los temas que planteaba es que se habla de una tendencia a unificar las artes escénicas y las artes visuales en sólo un territorio. Cuando se habla de nuevas tecnologías, quería destacar y no lo he conseguido que, efectivamente, son problemas distintos y en concreto en el ámbito de las artes escénicas hay una serie de problemas que se vienen tratando desde hace mucho, por ejemplo, los pentagramas del gesto, la relación entre las personas, la idea de la catarsis (ni el chat, ni los sistemas de representación telepresencial permiten la catarsis, permiten la emisión gregaria de un grupo de

personas que están en un sitio). Cuando he hablado y me he detenido en el chiste del laboratorio de la lujuria, del onanismo en las nuevas tecnologías, me refería a que todo mi trabajo es presencial, en ese sentido está conectado con la tradición del teatro. Precisamente el teatro, lo escénico, produce uno de los efectos más antitecnológicos que se producen en la actualidad, es decir, pasa en un lugar y a una hora. Por tanto, estamos en un acto primitivo, salvaje, en la idea del origen de la ceremonia, y precisamente la tecnología tiene mucho que ver ahí.

Segunda cuestión. La idea de colectivo. El teatro nunca se hace solo, es una actividad colectiva como la arquitectura, necesitas colaboración de más gente para llevarlo a cabo. En el caso del teatro es evidéntísimo, necesitas gente creativa, buenos actores, buenos técnicos, buenos autores. Por lo tanto, toda esta problemática que se está planteando con las nuevas tecnologías, vienen de las segundas vanguardias del teatro y la performance de los sesenta.

¿Qué ha pasado? Efectivamente, desde los años noventa hay un gran interés en la aplicación de la interfaz corporal, en desplazar las interfaces manuales y visuales al resto del cuerpo. Incluso el mismo Dreskeleton tiene réplicas en el campo de la danza en muchas compañías, fundamentalmente en Canadá, a mediados de los noventa y también en Francia y en Italia, ahora mismo en Portugal. En Estambul, un grupo de gente joven trabajando con visión artificial en movimiento; trabajos interesantes planteando cosas que para ellos son novedad. ¿Qué pasa? Que la mayoría de estas aproximaciones son aproximaciones desde la danza, desde el cuerpo y desde la gestualidad y quedan inscritas en un mundo cuerpo-imagen visual o cuerpo-sonido que parte de unos planteamientos aleatorios, basados en el azar, abstractos. Es muy raro que el artista, si está utilizando su cuerpo y eso es algo que me define de otros artistas que están trabajando en este campo, que utilizan la corporalidad para utilizar símbolos, para narrar historias, para narrar en el más sentido clásico de la narración, de la tradición de la literatura biológica que es la literatura oral y después del teatro. Es fácil observar que esos planteamientos terminan en los años sesenta en todo lo que es John Cage, el Black Mountain College y lo que planteaban: dar un paso más porque la relación es compacta entre la narración, la música y la imagen, pero sus discursos son siempre abstractos y limitados o emocionalmente limitados a ese tipo de control.

El problema fundamental que tenemos ahora mismo para establecer este tipo de obras es que no hay softwares apropiados, están más o menos limitados al teclado, al ratón o al joystick y la mayoría de las casas comerciales suelen proteger sus propias aplicaciones o programas para que no se entiendan muy bien con otros programas. Hay pocos protocolos que permitan establecer la polisemia que propone el teatro. Un acto polisémico en el que emergen distintos lenguajes que son un solo lenguaje porque emerge la propia representación como algo único y que te emociona: no es ni la música, ni el gesto del actor, ni el tono de la voz, sino que es todo en conjunto que te hace vivir esa experiencia.

Evidentemente, ahí hay un problema. En ese sentido, hay una falsa aplicación de las nuevas tecnologías en el teatro, desde el campo institucional porque cuesta dinero y desde algunas compañías, por ejemplo, mis ex-compañeros de la Fura dels Baus que utilizan medios digitales, pero no desde la complejidad que aporta la utilización de las nuevas tecnologías o las tecnologías computacionales sino que ponen un técnico más en el discurso de la convención humana que pincha vídeo, música electrónica... Quizá, en el plano de la representación clásica, platea y escenario, da lo mismo que entre un tío interactuando, que un técnico que lo hace con una tecla. De hecho, durante muchos años la gente me pregunta: «Ah, pero esto lo has hecho tú o estabas pinchando la tecla que tenías al lado». Les daba lo mismo y en definitiva, estamos de acuerdo en que da lo mismo, en el sentido de que efectivamente, los contenidos y la forma en la que se plantean son más o menos igual.

Todos esto de los años sesenta que has estudiado, son hechos riquísimos y algunos de ellos también: Rebeca cambió una escultura de 75.000.000 por un apartamento al lado de La Bastille y allí estaban todos, Mario Mes tiene una mansión... Quiero decir, hay una contradicción y una paradoja inherente. Es evidente que esta gente planteó, en un contexto determinado donde había un mundo distinto al que vivimos ahora, una serie de cuestiones que en su momento, el loco del coyote, empezó a vender.

Yo vivo de mi trabajo, vivo al día, y eso también ha generado una actitud. Estos personajes, han pasado a la historia, precisamente, porque la obra ha adquirido un valor y ellos lo han tenido muy claro.

Público 4.- Pero Marcel, eso lo ha dicho Roberta antes y lo ha dicho muy bien. Es que esto funciona así. Es decir, esto funciona con dinero: la tecnología que se está creando para teatro, para Internet, para nueva interfaz, para lo que sea. Y funciona porque da dinero y crea dinero, si no da beneficio no va a funcionar, tampoco Internet y las nuevas creaciones en Internet van a funcionar porque dan dinero, lo mismo que la medicina funciona porque a la industria farmacéutica le va a reportar un beneficio. La investigación mayoritaria está destinada a ganar dinero.

Alejandro Sacristán.- Desde hace unos años, hay una gran producción en todo el ámbito del Arte Electrónico en Latinoamérica. Una persona que está haciendo mucho por su difusión es José Carlos Mariategui, fundador del

Festival Internacional de Vídeo y Arte Electrónico de Lima, Perú y está dentro de un proyecto que se llama E-Tester, que está en Internet, es una especie de nodos que funcionan como plataforma de teoría crítica de Arte Contemporáneo, acoge y sirve como plataforma de lo que se está haciendo fuera de Latinoamérica. En el primer mundo estamos muy preocupados por temas como la identidad, la desmaterialización o la tecnologización de los cuerpos, pero en el tercer mundo están preocupados por la malaria y otras cuestiones. Sería muy largo de entrar ahora en cuestiones políticas pero también los artistas de Latinoamérica utilizan los medios del Arte Electrónico, pero mucho más imbricados con los medios tradicionales, el net art, la escena, la performance, el rito, las riquezas que tienen todas las culturas, las andinas sobre todo.

Público 5.- Se ha empleado la terminología, para mí un tanto tramposa, de la democratización del arte de los nuevos soportes. Un Bill Viola se podría comercializar en el mercado a un precio que fuera eso, democratizador. Y no es así. Quiero decir que se ha estado hablando siempre de la democratización pero al final no ha llegado, sobre todo para el que quiere poseer realmente el original.

Javier Panera.- Te puedes descargar un video de Bill Viola o de Barney en YouTube.

Público 5.- Pero eso está considerado piratería.

Javier Panera.- Piratería es la venta ilegal. Precisamente, por eso las nuevas tecnologías exigen un nuevo marco legal de circulación. No sólo eso. Aquí hicimos hace un año y medio una retrospectiva del trabajo en vídeo de Chris Cunningham y actualmente la última creación de este artista se puede comprar en la FNAC por 35 euros. Ahora bien, claro que hay una brecha tecnológica entre el primer mundo y el tercer mundo y eso todos lo sabemos, pero esa brecha tecnológica es más fácil de solventar por los medios que tenemos hoy a nuestra disposición que por los que había hace cincuenta años.

En este país el uso de medios tecnológicos cotidianos impensables hace veinte años sirvieron recientemente para cambiar un gobierno... nada más y nada menos. Ahora bien, del mismo modo que la democratizan, también es susceptible de ser manipulada, y ayer se pusieron ejemplos artísticos de cómo los usuarios se convertían en piezas de un tablero de juego en un supermercado. El supermercado que ponía a todas sus prendas una etiqueta, con lo cual te podían localizar en cualquier punto del mundo, una especie de GPS universal que era como un gran hermano que te controlaba, me pareció terrorífico.

Joseba Franco.- Este control no es de ahora, y más cuando en España hemos tenido una dictadura. No me parece una falacia lo de la democratización, desde luego no es la democratización perfecta, ni estamos en una sociedad democrática perfecta, pero las nuevas tecnologías, que en gran medida están siendo desarrolladas por el complejo industrial-militar, también sirven para conectar entre sí a millones de personas en todo el mundo, escapando a los límites predeterminados.

Es necesario construir conciencia social y política; hay que ser críticos y vigilantes hoy, ayer y mañana, pero desde luego, ni el arte es peor, ni hay más elites, sino que está mucho más abierto y hay más posibilidades.

Javier Panera.- La Historia también. Que los discursos tecnoapocalípticos son siempre los que tienen miedo. Siempre se utiliza: «Os van a alienar», o el otro discurso «Cuidado que esto está engañando, manteneos fieles». Esta es la Historia, lo que tiene que haber es un espectador crítico y, evidentemente, los nuevos medios deberían ser utilizados para formar espectadores más críticos. Otra cosa, es que, obviamente seamos susceptibles de ser manipulados.

Público 1.- No os olvidéis que se ha hablado de la muerte de la pintura. Bueno, después de todo, Joseba tienes que prometerme que vas a volver a pintar.

Joseba Franco.- Pero es que yo sigo pintando y también ideo un proyecto con un satélite para crear una trasgresión espacio-tiempo. Y, sin embargo, qué pasa con la pintura. No sólo me fascina la pintura, también el arte más innovador.

Alejandro Sacristán.- Este no es un arte que rompe con lo pasado, es una manera nueva de entender el arte. Por ejemplo, el arte de realidad virtual culmina el ideal ilusionista de la perspectiva del Renacimiento y, además, dota de nuevas perspectivas y crea narrativas no lineales. Y de hecho, la realidad virtual, es como una máquina espacio-tiempo

y te plantea que al final puedes crear una obra salida de la imaginación, directamente de la imaginación, plasmada directamente del software del artista, una obra para ser habitada y creada por cualquiera que quiera entrar dentro de esa obra de arte. Y eso es una evolución radical.

Público 6.- Creo que hay un concepto reduccionista del artista actual.

Javier Panera.- Todo lo contrario, se ha dicho que el artista del futuro sólo puede ser híbrido, cuando se dice híbrido se refiere a un artista que nunca va a poder desengancharse del cordón umbilical que son las artes plásticas.

Joseba Franco.- Las nuevas tecnologías pueden abrir la mente y permiten soñar e imaginar nuevas ideas, nuevos mundos. Y, al igual que cuando éramos niños, pensar que todo es posible, sin límite. Y esa complejidad e hibridación entre arte, ciencia, tecnología y sociedad, es posible. Sabíamos que la ciencia ficción planteaba mundos ficticios, ajenos al nuestro y ahora empiezan a vislumbrarse.

Las tecnologías pueden abrir fronteras, pueden sanar, también permiten fabricar bombas atómicas, nos pueden lanzar al espacio. Eso es el uso humano.

Párraga

Centro Párraga

Murcia

10 de mayo de 2006

Debate: [ARTISTAS NOMADAS](#)

Presentación:

[Mara Mira](#)

[Directora Centro Párraga]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Txema Agiriano](#)

[Festival MEM]

[Rosa Sánchez y Alain Baumann](#)

[Artistas Kònic Th]

[Peter Bosch y Simone Simons](#)

[Artistas]

[Clara Alba y Andrea García](#)

[Revista tecnológica Amínima]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Agradecimientos a:

[Belén](#) [Centro Párraga]

Mara Mira.- Muchísimas gracias a todos por vuestra presencia. Soy directora del Centro Párraga y voy presentar estos Encuentros Art Tech Media en su conjunto y los temas de debate.

Lejos de lo que podríamos interpretar como una mera moda, una tendencia social, cada día son más evidentes y fructíferas las relaciones que se establecen entre el arte y la tecnología. Ahora mismo, si echamos un vistazo a las programaciones de las tres ciudades más importantes de España, podemos encontrar eventos singulares relacionados con este tema; en Madrid en el Medialab del Conde Duque llevan ya varias exposiciones, en Barcelona, el Centro de Cultura Contemporánea, el Festival Off y en Valencia, Observatory. Como saben, en este tipo de eventos se dan la mano artistas con investigadores de todo tipo: tecnólogos, biólogos, informáticos, ingenieros.

Dada la experiencia y la trayectoria que se está trazando desde la programación del Centro Párraga, sabemos que el debate que inevitablemente puede generarse, nos lleva a la pregunta ¿Es esto arte? A todos nos interesa la respuesta, una respuesta plural que responda como un conjunto de voces polifónicas desde distintos puntos de vista, que ahora asume el complejo mundo del arte.

El arte digital nació a mediados de los 90 con el llamado net art. En aquella década, los trabajos enfocados a la experimentación se basaban en las posibilidades que ofrecía Internet, un medio muy novedoso por aquel entonces. Pero más allá, en el siglo XXI, en una segunda oleada tecnológica, Internet es asumido como una herramienta más, además hay que tener en cuenta que las tecnologías se han abaratado hasta límites insospechados. Aquí es donde vamos a encontrar un fructífero campo de trasvase de disciplinas que van desde el diseño hasta el arte sonoro, la danza, las artes plásticas y las escénicas. Si hasta ahora, habíamos cubierto la parte expositiva desde el Centro Párraga, con la publicación del grupo de investigación Laboratorio de Luz, la exposición que clausuramos el 7 de abril y con el taller que dimos de Diego y Clara sobre realidad aumentada en noviembre del año pasado, me complace ahora invitarles a estos interesantes y necesarios Encuentros organizados y dirigidos por los artistas Montse Arbelo y Joseba Franco. Del listado de temas que enviaron Montse y Joseba nos parecieron los más interesantes para el Centro el de Artistas nómadas sobre todo para poder acercarnos a una realidad cada día más habitual: cómo un artista que amplía su ámbito geográfico, lleva con él su estudio compuesto por los portátiles, móviles, etc.

Con el tema Nuevas tecnologías aplicadas al proceso creativo, queríamos que se pudieran estudiar las distintas iniciativas que se están produciendo actualmente desde distintos ámbitos y qué repercusiones tiene para su producción, exhibición y coleccionismo. Artistas, galeristas, medios de comunicación, productoras, etc. debatirán con el público en un intento de poner un poco de luz en un mundo donde los cambios y las expectativas se suceden imparables.

Joseba Franco.- Es un placer estar con vosotros en Murcia. Queremos dar nuestro reconocimiento a Mara Mira no sólo por ser la directora del Centro que nos acoge, sino porque nos acompaña en este viaje de casi un año por varias ciudades españolas: Madrid, Málaga, Barcelona...

Rosa Sánchez.- Quiero empezar por agradecer a Art Tech Media y al Centro Párraga por abrirnos un espacio de participación y a continuación voy a presentar en grandes trazos los procesos de trabajo y cómo enfocamos este sello que represento llamado Kònic Thtr. Nos cuesta mucho encontrar la definición porque estamos en un terreno muy fronterizo, tiene que ver con una plataforma de creación contemporánea con diferentes vertientes. Se estructura alrededor de proyectos de creación, proyectos y procesos de investigación, publicaciones y actividades de formación.

En realidad, este sello lo impulsamos dos creadores que tenemos un background diferente, Alain Baumann es músico y viene de la informática musical y yo del mundo del teatro visual, del espacio escénico y de las artes visuales. Impulsamos esta plataforma que existe desde el 85, pero concretamente, desde el año 92 empezamos a trabajar con nuevas tecnologías. En esa época, el trabajar con nuevas tecnologías en proyectos de creación implicaba la necesidad de abrir procesos de investigación que permitiesen estudiar nuevos modelos, ponerlos a prueba, ya que había muy pocos medios y recursos para trabajar con herramientas tecnológicas, herramientas informáticas y electrónicas. Por otro lado la decisión de asociar los procesos creativos a procesos de investigación surge en nosotros como una necesidad, como una actitud frente al hecho creativo.

A partir de esta época, el posicionamiento de Kònic fue claro en relación al uso de las nuevas tecnologías como mediadoras en los procesos artísticos. Estos procesos han estado siempre relacionados con centros de investigación que nos ayudan de alguna manera a desarrollar los proyectos; universidades, medialabs, etc. Desde los 90, estamos muy interesados en trabajar con lo que llamamos lenguajes de comunicación interactiva en proyectos artísticos, es decir que estamos trabajando con procesos que articulan la relación del autor con el público desde unas tecnologías como mediadoras de la información, de manera que los procesos que se producen tengan que ver con esta relación específica

comunicación del autor/es con el público a través de los mediadores, a través de unas herramientas tecnológicas específicas que ofrecen al público (interactor) esta posibilidad de terminar procesos, de decidir procesos, etc.

Nos hemos especializado en estos lenguajes de creación y comunicación contemporánea que se han formalizado en proyectos expositivos, instalaciones y en proyectos escénicos, concretamente de danza y nuevas tecnologías.

Bien, cómo articulamos estos lenguajes? Los articulamos a través de la interrelación de informaciones que tienen que ver con el cuerpo del intérprete, el cuerpo entendido como una Interface performativa, pero también el cuerpo del público en tanto que interactor. El cuerpo humano en la convergencia de lenguajes, amplificado con interfaces objetuales y gráficas, emite la información interpretada por el data digital. Así, el cuerpo humano forma un todo, es cuerpo y espacio, es cuerpo interfaz y tecnología corporeizada.

Con respecto a las investigaciones desarrolladas por Kònic Thtr, en líneas generales, se han concretado en: desarrollo de aplicaciones de software de autor y creación de elementos de hardware, dispositivos electrónicos de sensores para capturar datos físicos y biométricos y desarrollo de módulos de visión con cámara de vídeo. La creación de dispositivos interactivos específicos para cada proyecto nos permiten captar datos y comunicarnos con la información digital contenida en los ordenadores de otra manera, más expansiva y versátil, sin la limitación técnica y restrictiva del mouse y el teclado y nos permite otro tipo de intervención performativa en la que todos los sentidos pueden estar implicados, todos o algunos que no son sólo el táctil.

Los proyectos de creación los articulamos a partir de la captura de datos de las acciones realizadas por el público-interactor o bien por los actores y bailarines de los proyectos escénicos. Estos datos son captados o bien por sensores inalámbricos o bien por cámaras de vídeo y analizados e interpretados por distintos softwares. Una vez procesados, los datos son reenviados o expandidos al espacio de la acción para construir entornos visuales y/o sonoros.

En los últimos años destacamos tres ejes de investigación importantes: Uno tiene que ver con el desarrollo de módulos de visión, módulos de cámara, para analizar la imagen y el color e interpretar la posición en el espacio, etc. y con ello crear composiciones sonoras y modificaciones de entornos 3D y vídeo a partir de la gestualidad de las manos o del desplazamiento de una persona en un espacio predefinido. Es un sistema que llamamos Videodáctil. Este dispositivo de hardware y software tiene aplicaciones prácticas en diversos proyectos de instalación interactiva, Soliloquio, 4x4 y en proyectos escénicos Videodáctil y NoLugares. En este caso, trabajamos con tecnología muy simple, barata, manejable, transportable, una webcam, etc. Esto es otra de las características de Kònic, que combina en sus procesos tecnología muy asequible, low tech con otras tecnologías más complejas que están en centros de investigación.

El segundo sistema con el que hemos estado investigando desde el año 2000 es un sistema de captura de movimiento del cuerpo humano para su representación tridimensional. Lo que nos permite trabajar con secuencias de movimientos capturados y trabajados por nosotros, con aplicación en diversos proyectos para danza y para escritura coreográfica a tiempo real: Laboratorio para el Festival Internacional de Videodanza del 2000 o Blank e_motive, en colaboración con la coreógrafa Constanza Brncic dentro de los Premios de Videodanza de la Televisión de Cataluña.

El tercer eje de los procesos de investigación de Kònic, tienen que ver con los sistemas emergentes, que nos ofrecen la posibilidad de trabajar con las interacciones a otro nivel de comunicación, de profundidad o de diálogo que no sea sólo acción-reacción, sino que permite que los procesos tengan una posibilidad de desarrollo autónomo dentro del sistema virtual y una respuesta a partir de procesos en el tiempo, procesos largos en el tiempo, procesos cortos en el tiempo, etc. No sólo una reacción instantánea de inmediatez sino procesos que tienen ya un durar más complejo de multi-interactores. Tiene aplicaciones en diversos proyectos. La instalación E_motive, Galería Metrónomo año 2003, permite la interacción multi-usuario para cuatro personas simultáneamente. Se basa en un sistema, un software, que hemos desarrollado en colaboración con el CSIC específicamente para esta exposición y permite el análisis de los procesos y eventos que van produciendo los diferentes actores. Analiza y valora los procesos que se están desarrollando y le dice al sistema, al entorno tridimensional, en qué momento está.

Estas decisiones tecnológicas han sido tomadas en relación con los contenidos temáticos del proyecto y plantea la relación del individuo con su entorno natural y urbano. Era pues importante que pudiera medirse esta relación y que pudiera ser observada por el público para que a través de la observación, por ejemplo, de este sistema de análisis, el público pudiera modificar su intención, su manera de actuar y su influencia en el entorno.

Actualmente estamos creando un nuevo software para el proyecto escénico Nou I_D. El proceso de creación se alimenta de un proceso de investigación paralelo que estamos desarrollando a lo largo de dos años, se llama Escena Aumentada. Este software trabaja con principios de Vida Artificial que recibe datos de sensores inalámbricos, físicos y biométricos y de cámaras infrarojas. Temáticamente este proyecto tiene que ver con la deslocalización y la movilidad

permanente de personas, el nomadismo y el contraste entre culturas y países.

Peter Bosch.- Trabajo con Simona Simons, somos los dos holandeses y nómadas desde hace muchísimos años. Tenemos una larga historia con España desde el año 1980. Simona ha estudiado Artes Visuales, en ese tiempo era vídeo, con cámaras enormes, cuando tenía que grabar fuera iba con un carro de compras para las baterías y no se podía grabar más de media hora o una hora y ya tenían que irse a casa para cambiar las baterías. Yo he empezado a trabajar con el ordenador en el entorno de un conservatorio en Holanda. Allí han hecho un invento que se llama Sonología, que es la ciencia del sonido.

En los años 50 Philips tenía la idea de que la música con aparatos electrónicos podría ser muy interesante, entonces empezaron un estudio con algunos aparatos supersencillos, algunos generadores de sonido con formas sencillas como la onda senoidal que es la onda más sencilla y más fea que hay, pero si combinas varios senos ya pasan cosas. Entonces, tenía un laboratorio para investigar qué se podía hacer con electrónica y música con la idea, posteriormente, de vender productos, claro, es una empresa. Pero con el laboratorio, después de un tiempo, no sabían muy bien qué hacer y lo regalaron a la universidad de Delft, una universidad técnica; ahí estuvo un tiempo hasta que esta universidad lo ha regalado a la universidad de Utrecht y ahí, el Instituto de Sonología se ha hecho bastante famoso en los años setenta. Vinieron compositores como Stockhausen y otros de la tradición de música contemporánea e hicieron los primeros experimentos y, claro, más bien gente un poco más joven que Stockhausen, pero de los pioneros en los años 60 y 70 pasaron muchos por el Instituto de Sonología, pero tampoco la universidad de Utrecht quería ese laboratorio porque no cabía en ningún entorno de la universidad y, por fin, lo regalaron al Conservatorio de La Haya y yo fui allí en el primer año que estaba funcionando y trabajamos en ese tiempo con los primeros portátiles, podríamos decir.

Hasta hace veinte años tenías que aprender a programar, los programas tenían que ser supercompactos y los ordenadores bastante grandes, pesados y lentos, pero con este ordenador, el Mini Macintosh, mi profesor de Composición Algorítmica venía con su ordenador en su mochila en tren desde Amsterdam a La Haya. Nosotros mismos trabajamos con el primer ordenador que tenía midi incorporado, que es un código para hablar, sobre todo entre aparatos de música, pero se puede usar para cualquier cosa, no es, nada más, que un protocolo y un tipo de conector y el Atari 1040 lo tenía incorporado; también es casi un portátil, no es muy grande, tiene todo el teclado y el ordenador todo junto y, además, se puede conectar a un televisor ordinario, entonces si no llevas el monitor es un portátil.

Lo más típico de lo que se podía llamar nuevas tecnologías es sobre todo Internet y todo lo que conlleva de búsqueda de información y comunicación global. Tiene como resultado la posibilidad de más cooperación, pero también mucha más competencia. Otra cosa es que de los verdaderos grandes proyectos que se meten en Internet en interactividad, en cooperaciones entre varias personas, programadores, técnicos, etc., crea casi más dependencia de institutos grandes. Igual es que cada vez es más difícil ser un artista independiente, si quieres ser un artista independiente. Nosotros no estamos vinculados a ningún instituto grande porque pierdes capacidad de decisión. Pero si quieres hacer grandes proyectos hay pocos sitios en el mundo con presupuesto, con técnicos, igual tienes que buscar patrocinadores que tampoco les gusta todo lo que haces, entonces, yo creo que hay dos caras en la moneda.

Y luego dos realidades que no hay que olvidar, en varias corrientes de arte del siglo pasado, e incluso antes, siempre ha habido cooperaciones, claro que la gente tenía que estar en el mismo sitio; Internet es la diferencia más grande de todo. Pero los futuristas también en su tiempo pensaron que abrían las puertas de las nuevas tecnologías, de los coches, de las armas más potentes, de los aviones, etc. Eso era al principio del siglo XX y, por ejemplo, el artista francés Duchamp cuando vió la aleta de un avión decía que no existe nada más bonito que eso, «..esto es el fin del arte; la técnica nos ha ganado». Entonces, es un poco un sueño, ahora pensamos que estamos en una nueva era, pero dentro de treinta años igual es otra era o aún están pensando que estamos entrando en una nueva era.

Otra realidad, para nosotros es fácil mandar un e-mail, pero hay miles, millones, que no tienen Internet, que no tienen ADSL, que no tienen acceso a la red, no hay que olvidarlo.

Presentamos Aguas Vivas a Vida 9.0 de la Fundación Telefonica, con desarrollo de software y hardware y en este aspecto estamos metidos en el entorno de portátiles, telefonía móvil, etc., pero conceptualmente estamos mucho más involucrados con la física y en la tradición de música. El uso de Internet y la interactividad es muy habitual en nuestro trabajo.

Resultó bastante divertido que en un concurso como Vida, dieran una mención a nuestra obra como si fuera inteligencia artificial mientras que lo que ves es nada más que aceite que se mueve por vibración. Eso es algo típico de nuestro trabajo que siempre construimos fenómenos de la física en realidad y lo que tiene de especial Aguas Vivas es que más o menos es una inversión de lo que es inteligencia artificial: cuando entras en la sala ves proyecciones y mucha gente piensa automáticamente que será generado por ordenador, luego puedes descubrir que es una caja metálica con aceite dentro, algunas lámparas de neón encima y una cámara de vídeo que lo capta y, además, hay

las imágenes las proyectamos directamente en una pared y en otra proyección proyectamos imágenes congeladas que un ordenador capta en tiempo real de las imágenes de vídeo. Lo que queremos es crear más o menos dos películas abstractas relacionadas con el mismo objeto y en vivo. Es un laboratorio en vivo y directo con muchísimas capas, todas viniendo del mismo origen. Aguas Vivas es una metáfora de inteligencia artificial. La combinación de inteligencia artificial y arte sigue siendo un mundo bastante pequeño.

Trabajamos mucho con vibración y resonancia. Esta obra y otras tienen motores con pesos excéntricos que giran y con eso creamos vibración y un ordenador controla la frecuencia de estos motores y, simplemente por resonancias en líquidos y objetos podemos crear nuestro mundo.

Una resonancia o frecuencia natural es nada más que un movimiento que quiere hacer un objeto, sus movimientos preferidos. Todos conocemos el péndulo, eso es la frecuencia natural de ese péndulo. Nosotros mismos, todos los objetos en el mundo tienen sus frecuencias preferidas y eso es más o menos nuestro lenguaje trabajando con este tema.

Clara Alba.- Nosotras, junto a José Trascorrales, editamos la revista Amínima. Es una publicación bimestral de arte actual y new media que documenta el trabajo de artistas e investigadores interesados en la implicación de la ciencia y la tecnología en la cultura y el arte.

Publicamos diferentes temas, como arte y biología, arte transgénico, robótica, software-art, nanotecnología, net art, investigación de redes y diferentes aspectos sociales relacionados con las nuevas tecnologías. Los proyectos de los artistas que seleccionamos mantienen una postura crítica sobre la problemática de su tiempo y su trabajo reflexiona sobre cuestiones estéticas, tecnológicas y políticas.

La revista es en papel, y actualmente estamos trabajando en la construcción de la página web, www.aminima.net, para trasladar a internet todo el archivo que hemos ido generando.

Comenzamos a editar la revista hace tres años (en abril de 2003 editamos el primer número) y hasta ahora hemos publicado 16 números. Tratamos una temática que apenas se abarca en otro tipo de publicaciones impresas, al menos en España - en Europa están Neural, Mute, Cluster, y sobre todo Leonardo- y a nosotros nos parecía interesante editar en papel un contenido que se estaba limitando a un soporte muy concreto, Internet, y a un público muy determinado.

Hace años, empezamos a investigar estos temas de forma autodidacta, consultando páginas como Aleph, de José Luis Brea o El transmisor de Laura Baigorri. Estos proyectos fueron un referente para nosotros. También estábamos suscritas a listas de correo y otros espacios de difusión en red... A partir de ahí nos plantemos editar nuestro proyecto en papel. Hemos traído el último número editado, es un monográfico sobre videojuegos desde el punto de vista artístico. El anterior fue un número especial realizado en colaboración con Ars Electronics y Medialab Madrid.

Ahora Andrea os va a comentar algo más sobre nuestro sistema de trabajo.

Andrea García.- Nuestro trabajo se asemeja a una labor de comisariado. Investigamos el trabajo de artistas e investigadores y les ofrecemos un espacio para publicar sus proyectos.

Amínima es una publicación bilingüe, se edita en castellano y en inglés, cada número tiene 200 páginas, de momento se edita en formato libro. Estamos creando una base documental, que en este momento se edita en forma de revista y tal vez en el futuro se adapte a otro tipo de formato. Por otra parte estamos estableciendo una red de trabajo entre diferentes investigadores.

Siempre que podemos, colaboramos con gente que está generando otro tipo de actividades paralelas. Participamos a menudo en conferencias, festivales, intervenimos en listas de correo, intercambiamos contenidos con otras publicaciones y soportes, como la revista italiana, Teknemediá; o con Eduardo Navas, un artista teórico latino, y con Vicente Araujo, de España, cediéndoles material de Amínima para colgarlos en su web...

Txema Agiriano.- El MEM es un festival de teatro, danza, música, vídeo, net art, performances, conferencias, workshop y, a la vez, quiere tener un aspecto lírico. Está centrado en expresiones experimentales y cosas extremas, diferentes disciplinas y buscando siempre proyectos multidisciplinares. Es decir, nos gustan artistas que trabajen con música, vídeo o que se combinen ambas cosas. Respecto a experimentales y extremas, no porque sí, tienen que tener contenido detrás. Durante el año también organizamos Open MEM, participan artistas internacionales aprovechando sus giras o sus viajes, algunos de ellos son nómadas.

El MEM apoya principalmente proyectos transgresores ya que pensamos que la creación actual no toma muchos riesgos, nosotros queremos apoyar a los que sí se arriesgan. Combinamos la tecnología punta, con la herencia del punk, el «do it yourself» o hazlo tu mismo. Valoramos muy especialmente la reflexión, la crítica y el encuentro. Lo lúdico es fundamental para el festival, por lo que procuramos que haya posibilidades de encuentro entre

los artistas y también entre el público y los artistas mediante fiestas, comidas o lo que haga falta de tal manera que pueda surgir un diálogo generador de nuevas cosas.

En las camisetas del festival intentamos reflejar ese espíritu transgresor, las de este año iban agujereadas por auténticos disparos de bala. Otro año fueron atropelladas por coches. Cada año a las camisetas las queremos dar un valor añadido.

El festival tiene lugar en el mes de diciembre en Bilbao y busca para cada obra y para cada artista los espacios más adecuados para el proyecto. No nos importa que estos espacios puedan ser alternativos o institucionales. Pueden ser desde un barco navegando por la ría de Bilbao o a través de una emisora libre de radio o espacios industriales rehabilitados o espacios industriales sin rehabilitar o bibliotecas, galerías de arte, etc. El MEM también utiliza como espacio su propia página web, www.musicaexmachina.com y la publicación Memcodex, un libro que editamos todos los años. También buscamos espacios fuera de Bilbao con presentaciones en Londres, Bruselas, Copenhage... No somos nómadas pero disfrutamos la experiencia del viaje.

Algunos, nombres de artistas que han participado: Truna con su máquina de capturar sueños de animales, Bonnery y Gasco son una bailarina profesional y una artista, ésta lleva el lastre de la bailarina que lleva atada a ella; Tunnik forc, grupo de artistas franceses, es un proyecto con coches tuneados y en cada coche ponían una música distinta. Juntaban todas las músicas de los coches, eran cinco y cada coche funcionaba como un instrumento, al unirse los diferentes instrumentos, daban un concierto.

Nacho Ruiz.- Dentro de mi proyecto, he pensado esta tarde exponeros una situación puntual a través de tres artistas y desde el punto de vista de una galería de arte nómada, T20 es una galería enclavada en la periferia, en Murcia y nos gusta estar aquí, pero nosotros necesitamos proyectarnos hacia fuera, partiendo de la premisa de que nuestros artistas nos exigen visibilidad. Es decir, a los artistas que trabajan con nosotros les tenemos que dar una visibilidad no sólo local sino nacional e internacional. Eso hace que la galería tenga que asumir una obligación básica a través de ferias, participación en bienales, colaboración con museos y a todos los niveles.

Vamos a proyectar el video de la artista Kaoru Katayama. Este trabajo forma parte del proyecto que la galería T20 va a presentar en Basilea junto a los otros dos que van a continuación. Para una ocasión importante como es ésta, hemos planteado un proyecto nómada. Kaoru Katayama es una artista japonesa, pero que nos estudia a nosotros, es decir, ahora mismo está viviendo en España y trabaja sobre el tópico español. Tiene un trabajo extremadamente interesante porque en realidad es como decirnos a nosotros qué exóticos somos. Ella trabajó sobre esos tópicos populares en una concepción latina muy singular. ¿Por qué nómada? Nómada no sólo geográficamente, ella se ha desplazado y ahora está viviendo aquí en España, sino nómada técnicamente, Kaoru es una performance que trabaja en distintos soportes.

Una segunda propuesta es LCC, La Estrategia Corporativa. Ellos trabajan desde Helsinki y desde Madrid. Trabajan todo a base de Internet, se crean piezas y se envían a un laboratorio, es decir, el resultado final acaba siendo casi lo menos importante. Tienen un proyecto muy interesante basado en los móviles. Ellos tienen una serie de imágenes, han negociado con un operador y puedes descargarte sus imágenes y es dinero, cada descarga son 3euros. ellos lo destinan a ONG. Su proyecto tiene implicaciones sociales tanto como estéticas. Esa pieza tiene un interés particular muy interesante porque en realidad convierte tu móvil en una pieza artística. Este proyecto es muy difícil, teniendo en cuenta que no existe un beneficio económico, de encajar en una galería de arte, pero en realidad la galería de arte tiene la obligación de difundir ese trabajo también, es decir, el artista tiene que vivir de su trabajo. Para nosotros como galería es tan básico como la visibilidad de la obra, el reconocimiento y la historia del arte.

Eduardo Balanza es un artista murciano que ahora mismo podríais ver en varios sitios al mismo tiempo, junto a Sara Serrano tienen una obra denominada ATTA Airlines, Security Kit (Líneas aéreas ATTA, equipo de seguridad). No hace falta que os diga que ATTA es el nombre de uno de los pilotos de los atentados contra las Torres Gemela. El vídeo parodia las instrucciones de seguridad animadas que se proyectan en las pequeñas pantallas de los aviones con grandes dosis de humor. Eduardo trabaja siempre tomando el pulso a la realidad y a lo cotidiano, es un artista nómada por esencia, pasa un largo periodo en Cuba y después en EEUU para regresar a Murcia, pero vuelve a esa especie de nomadismo de su obra a través de la proyección que nosotros hacemos de ella en ferias.

Me ha parecido interesante porque existe un criterio a la hora de presentar una propuesta no sólo a una institución, sino también a una feria. Hoy, la feria es un espacio de difusión esencial a todos los niveles, incluso el antimercado busca ese efecto mediático que tiene y en el caso de Basilea es la feria, esencialmente.

Antes de acabar, quisiera decir una cosa, y es que estamos participando de un momento histórico. Yo agradezco muchísimo tanto a Joseba como a Montse no sólo que cuenten conmigo sino que se lleve a cabo un proyecto como éste, porque estamos todos delante del vídeo mirando a ver qué va a pasar, es un momento en el que se están

social una sensibilización de cara al vídeo como medio artístico y, por otra parte, el mercado está viendo como un producto normalizado, el vídeo y su consumo por parte de los coleccionistas.

Tienen dos sistemas distintos, el primero es una edición de cinco ejemplares, consta de un submaster, dos copias de exhibición y un certificado de autenticidad con una serie de condiciones que incluyen que el coleccionista, la persona que posee ese vídeo, no puede exhibirlo en dos sitios al mismo tiempo. La segunda pieza está montada en loop y el soporte es un DVD, es una edición de cincuenta producida por la galería T20, es una segunda fórmula de posicionar un vídeo en el mercado artístico de las galerías, de las ferias y demás. Una tercera opción, no es producción nuestra, es producción de mi muy querido amigo Moisés Pérez de Albéniz y de también mi querido amigo Muntadas, es una edición ilimitada a un precio prácticamente simbólico, 40euros. Ahí entramos en un debate muy interesante que hemos tenido en otras ocasiones sobre la autenticidad, unicidad, reproducibilidad de este producto artístico tan complejo. Por todas estas cuestiones me parece esencial que en una mesa como esta estemos fijando algunos puntos en este momento de génesis, de nacimiento, no diría de un género artístico pero sí de tomar en serio el vídeo en un momento de máxima difusión.

Joseba Franco.- Nosotros formamos una pareja de artistas y nos consideramos nómadas. Y queríamos comentar algunas cuestiones respecto al tema de debate y qué significa para nosotros este nuevo nomadismo que surge en la era digital. Las nuevas tecnologías en su conjunto están propiciando la aparición de nuevos comportamientos sociales relacionados con la globalización, deslocalización, migración, trabajo en red, etc. Son cuestiones que nos afectan más allá del arte y de manera dispar influyen dependiendo de en qué lado del mundo vivamos.

Estas cuestiones no son en sí mismas novedosas, pero sí por su extensión y profundidad gracias a las nuevas herramientas tecnológicas.

Desde que los primeros seres humanos se irguieron impelidos por la curiosidad de comprobar qué había más allá de su horizonte, hace millones de años, no ha dejado de crecer nuestra capacidad de imaginar. Aquello supuso una revolución para toda la especie; formuló una abstracción, imaginó y fue en su busca, introduciendo una dinámica que modificó las expectativas humanas. Así hemos inventado el mundo, nombrándolo.

No sólo se mueve el capital y las empresas se deslocalizan, también los artistas y el arte están experimentando una importante transformación.

Estamos inmersos en un proyecto que denominamos Nómadas que abarca toda la década 2000-2010 esencialmente concebido como una forma de vida a la que incorporamos nuestra actividad como artistas. Dentro de este proyecto, vamos desarrollando otros relacionados siempre con la transgresión de fronteras, creando redes realmente cooperativas y colaborando con centros y artistas de los cinco continentes. Pero este, digamos, «viaje», no lo hubiéramos planteado sin la disponibilidad, fundamentalmente, de ordenadores portátiles, Internet y teléfonos móviles. Por supuesto que estas herramientas no son imprescindibles para viajar y establecer relaciones, sin embargo, su uso está ofreciendo otra mirada al mundo y nuevas posibilidades de acercarnos a él.

Soy de los que pienso que las tecnologías TIC nos ofrecen una perspectiva espacial nueva y, de alguna manera, nos obligan a replantear nuestra posición física y mental.

Internet es el gran nuevo instrumento, como antes lo pudo ser el teléfono y la tv, pero a una escala extraordinaria, que está modificando nuestra forma de ser y de estar.

Nos hemos encontrado con muchas personas con diferentes actividades que se pasan el día sentado frente a un ordenador y sin embargo, se sienten nómadas porque tienen Internet.

Otra cuestión importante que facilita el nomadismo para un artista que trabaja con nuevos medios es que los soportes especialmente el dvd para vídeo, te permite llevar contigo la obra, sin costes de transporte, a cualquier parte.

Nuestro objetivo, dentro de este proyecto Nómada, es conocer el mundo, recorrer el mayor número posible de países desarrollando nuevos proyectos.

Montse os va a comentar varios de nuestros trabajos que ilustran estas cuestiones.

Montse Arbelo.- En primer lugar, el proyecto e=mc²7. Está realizada en 3D y con material bajado de la red.

Representa cómo entendemos nosotros estas cuestiones. Es la propia dinámica de estar en el camino, la que propicia un tipo de proyectos que se alimentan de nuestra vida cotidiana. La maleta siempre a medio deshacer, cambiar de ciudad, de relaciones e ir notando como, en realidad, ha crecido tu espacio, ahora vivimos en una Gran Urbe cuyos barrios se llaman Madrid, Barcelona, Murcia, New York, Bilbao, Tenerife, Pekín,... En estos lugares compartimos experiencias, sueños y proyectos con personas de todo el mundo que viven de manera similar a la nuestra. Y cada día somos más.

Este proyecto desarrolla una metáfora del hecho racial, cultural e idiomático característico de nuestra conflictiva sociedad, pues no es la identidad sino la alteridad la que nos refleja, nos hace reconocibles ante nosotros/as mismo/as, nos estimula a conocer al otro/a en nosotros/as, a relacionarnos de manera creativa y recíprocamente reveladora.

Es un homenaje a las lenguas (más de cinco mil en todo el planeta) y al pensamiento, al deseo irrefrenable del ser humano por fabular, por idear, por soñar, por comunicarse y compartir.

Al abolir las fronteras, obstáculos artificiales entre países, el mundo se convierte en un lugar sin barreras ni obstáculos. Desde cualquier punto podemos ver hasta el infinito. Comprobaremos que todo pertenece a todo.

e=mc² propone un viaje por toda la UE sin tener que salir previamente de la propia ciudad. En este viaje podremos entrar en la cotidianidad de otros lugares, conocer y compartir su arte y cultura, hacerlos nuestros.

La utilización, casi generalizada de Internet, telefonía móvil, vídeo-conferencia, tele-presencia, etc., nos acercan el mundo y sus gentes. La tecnología ha reducido, de forma drástica, las distancias. Pero casi siempre esta comunicación se realiza en forma privada y en espacios cerrados.

Buscamos una comunicación en la calle, en los lugares de paseo y encuentro, para implementar a la realidad, una realidad virtual y aumentada, integrando en el paisaje urbano de nuestra ciudad, otras ciudades.

Actualmente, podemos comprobar la posibilidad de conexión de millones de personas entre sí en todo el mundo mediante telefonía móvil e Internet. La fuerza que adquieren estas interconexiones marcan un hito en las relaciones humanas planetarias, por ello, debemos hacer un gran esfuerzo para que la brecha tecnológica no produzca mayores desigualdades y sí las mismas oportunidades.

No todo es entretenimiento o negocio. El arte, en esta ocasión, permite derivar esa energía y concentrarla en una acción simultánea en todos los países de la Unión Europea. Reafirmando la voluntad de compartir el conocimiento y los medios de comunicación, se acrecentarán los vínculos entre personas y grupos.

Es una ventana abierta desde la cual miraremos y seremos vistos y una herramienta que nos permitirá la implementación de mecanismos de cooperación a través del arte.

El objetivo de este proyecto es unir las veinticinco capitales de la Unión Europea y otras ciudades, mediante satélites de comunicación, equipos de tv y todos los soportes y sistemas que nos permiten la comunicación, Internet, móviles, etc. Podremos vernos y comunicarnos entre todos los europeos en tiempo real.

Estos sistemas de comunicación estarán conectados a pantallas gigantes en espacios públicos. Tendremos la sensación de que nuestra calle continúa en las calles de las otras ciudades formando, todas, un gran conglomerado, una gran urbe, la Unión Europea, un espacio sin fronteras.

Durante 48 horas de conexión, podremos participar en un evento multitudinario con la colaboración de artistas de diferentes disciplinas. Hemos creado un laboratorio para incentivar trabajos entre creadores que vivan en Europa y el desarrollo de redes colaborativas.

Está previsto que las conexiones se realicen en el verano de 2008. Actualmente, contamos con el apoyo del presidente del Parlamento Europeo, Ministerio de Cultura, Ministerio de AAEE y Cooperación, Gobierno Vasco, Ayuntamiento de Santa Cruz de Tenerife, museos y centros de arte españoles, Ayuntamiento de Bruselas y museos europeos, también la Fura dels Baus y artistas y colectivos de diversos países europeos.

Recorreremos todas las Capitales europeas presentando el proyecto y estableciendo los mecanismos para su desarrollo. Bruselas ha sido la primera visita con resultados muy positivos. Con la colaboración de la Representación Permanente de España, Embajada, AECE, Seacex y el Instituto Cervantes, mantuvimos importantes entrevistas con el Vicepresidente del Parlamento Europeo, Comisarios de la Comisión Europea, la UER, Comité de las Regiones, organizaciones culturales, directores de museos, artistas, medios de comunicación, etc. encontrando un interés claro en el proyecto.

No ha sido nada fácil haber llegado a este punto. Años de elaboración con estudios de viabilidad y de incompreensión. Infinitas reuniones donde nadie entendía nada. Hasta que un día, el que fuese director de la Televisión Canaria, Jorge Bethencourt comprendió las posibilidades que ofrecía el proyecto. A partir de ese momento, no han parado de sumarse instituciones, artistas y colectivos. Realmente, todos nosotros, podremos construir una Europa de los ciudadanos, para los ciudadanos. En la página web: www.emc27.org se puede ver más información y colaborar a través del laboratorio mclab y en la convocatoria para proyectos artísticos europeos.

Otro de los proyectos que responden a nuestra forma de vivir, en y con el arte es Oriente y Occidente. Es un proyecto expositivo producido, inicialmente por el CCCB al que se van sumando otros centros como el Párraga, MEIAC, Es Baluard...

Los conceptos Oriente-Occidente representan mucho más de lo que nuestros ojos nos permiten ver. Sólo la suma de los sentidos nos permiten acercarnos a dos mundos aparentemente tan distantes y distintos. El imaginario colectivo nos remite a culturas que, durante milenios, han evolucionado de manera dispar. Sin embargo, encontrar hoy en día una línea nítida diferenciadora, es notoriamente imposible. Occidente ha exportado a todo el mundo su forma

de vida y costumbres penetrando en Oriente de tal manera que resulta a todas luces evidente la confluencia de expectativas de futuro.

De igual manera, Oriente se ha hecho presente en nuestra cotidianidad de múltiples maneras: espiritualidad, cultura, deportes, comida, tecnología...

Con este proyecto, pretendemos adentrarnos en ese tiempo que da coherencia a todas las manifestaciones vitales tanto en Occidente como en Oriente, en las líneas maestras sobre las que se han construido los mitos y la realidad. Si la transversalidad no tiene parangón hoy en día, la transustanciación de la realidad en múltiples y variadas formas, permite que la mirada a Oriente la veamos en el espejo de Occidente y viceversa. No hay certezas ni demarcaciones nítidas. Desde hace varios años, acompañados de portátiles y cámaras de fotos y vídeo, caminamos por un mundo lleno de contradicciones, compartiendo y asimilando culturas, aprendiendo en las calles la biodiversidad humana.

Independientemente del color de la piel, lengua, cultura, economía y cualquier otro factor que podamos idear para diferenciarnos, comprobamos que somos más iguales que distintos.

En un recorrido casi lineal desde New York a Tokio pasando por gran parte de los países europeos, China y Filipinas, hemos intentado captar el ritmo de vida, la cotidianidad de los lugares visitados.

Han sido más de dos años de viajes, repetidos en épocas distintas. Más de 50 horas de grabaciones en vídeo y miles de fotografías, forman un mosaico, un puzzle que intentamos ordenar.

El espectador tendrá ante sí dos grandes pantallas que convergen. Un sólo punto de vista para adentrarse en la cotidianidad de lugares distantes y distintos, pero donde el ritmo de vida se asemeja.

Existe un proceso de democratización del arte en determinados niveles de tecnología. El abaratamiento de los soportes nos facilita crear los procesos en distintos lugares del mundo y no estar anclados dentro de un estudio donde prima lo individual, sino que podemos desarrollar y participar de estructuras multidisciplinares, transversales y colaborativas en y desde cualquier lugar del mundo.

Joseba Franco.- En nuestra pequeña historia, el uso de las nuevas tecnologías, no hablo del vídeo que lo venimos utilizando desde los años 80, ha supuesto cambios muy importantes, no sólo como artistas, también como personas. En el año 2000, hacemos confluir nuestras dos carreras, antes independientes, uniendo nuestros dos nombres en uno. A partir de ese momento, el ordenador portátil y el teléfono móvil, es todo lo que necesitamos para tener el estudio de artista con nosotros en un viaje ininterrumpido que nos llevará a todos los rincones del mundo. Podemos trabajar y comunicarnos globalmente gracias a Internet. También nuestros conceptos artísticos se ven influidos por esta nueva situación. Los proyectos adquieren una dimensión y perspectiva inauditas hasta entonces. Y nos esperan enormes sorpresas tecnológicas que facilita la conectividad móvil y las redes wireless.

Confluyen en esta concepción de nomadismo el viaje físico, el mental y el conectado a la red. De igual manera que con Internet se habla de un no lugar en el que el territorio adquiere nuevas connotaciones, sucede que la obra física, material, se desmaterializa, pasamos del concepto espacio al concepto tiempo. Por tanto, los compartimentos estancos, tan firmemente asentados se están agrietando.

Podemos tener un viaje físico y otro viaje mental. Internet está propiciando una nueva situación a diferencia, por ejemplo, de los grandes viajeros de la Historia que partían y no sabían cuando iban a regresar ni cómo encontrarían casa y familias. Actualmente, vamos perdiendo la sensación de ir de viaje, estamos entrando en una época de normalización de este tipo de situaciones, donde el viaje en avión, por ejemplo, se convierte en algo cotidiano. Para mucha gente hoy en día, Londres o New York forman parte de su paisaje laboral y relacional. El mundo es más asequible, más pequeño.

Para el arte no hay fronteras y las nuevas tecnologías, nos acercan a este ideal, las distancias, el mundo, se nos ha hecho más corto, se nos ha hecho asequible y, en realidad, nunca acabamos de salir de casa y siempre podemos tener la sensación de que llevamos nuestra casa, nuestras relaciones o nuestro trabajo con nosotros.

Entonces, me gustaría también que para nosotros que practicamos ambas situaciones un viaje continuo y, por otro lado, mientras estás frente a un ordenador conectado a Internet sigues en un viaje.

Andrea García.- Sí, hace unos años era impensable trabajar de la manera en la que trabajamos ahora. Además de tener acceso a tantísima información a través de Internet, desde cualquier parte del mundo puedes hacer tu trabajo, puedes acceder a todo el contenido, a todas las obras. Todo lo que te interese en relación con la cultura digital lo tienes ahí. Otro aspecto que vivimos constantemente es la forma de acceder a los artistas, ya no necesitas un intermediario para poder hablar con ellos gracias a Internet.

También como medio de difusión y distribución juega un papel determinante.

Mara Mira.- Me resulta paradójico y parece contradictorio que no se pueda acceder a vuestra revista a través de Internet cuando tratáis sobre arte digital.

Andrea García.- Nosotras llevamos mucho tiempo participando en la cultura digital, y en Internet había muchos espacios que documentaban obras, que documentaban trabajos, había herramientas y había centros que estaban trabajando activamente, pero notábamos que eran endogámicos. Ahora parece que hay un interés mayor por parte de las instituciones, de las universidades y de los centros y museos por el arte digital, pero en un principio eran los propios artistas, los propios teóricos, los propios miembros de la comunidad interesada los que estaban generando este material.

Cuando decidimos crear nuestra base de datos tuvimos muy claro que queríamos hacerlo en papel, que no queríamos colgar todo eso en Internet, que ya habría tiempo para hacerlo porque había otros portales, otras revistas, otros nodos... Al sacar todo este contenido a páginas impresas pudimos estar en centros sociales, en universidades, en colegios y acceder a gente que no estaba tan en contacto con el mundo de la tecnología digital. Desde luego que lo ideal hubiera sido tenerlo también todo en la red, pero nosotros tres nos encargamos de todo: desde la maquetación, el diseño, la selección de contenidos, la distribución, el contacto con los traductores, etc., y no tenemos tiempo material para eso.

Mara Mira.- Parece que, básicamente, de net art sólo habla la gente que hace net art. Por otro lado cuando se hace referencia a la revista Aleph siempre se habla de Brea y nos olvidamos de Ricardo Echevarría, me gusta porque es de los pocos artistas que dan el salto a una gran empresa como Telefónica y es uno de los creadores de Terra, en aquella época supuso toda una revolución.

Andrea García.- En Aleph estaban José Luis Brea, Ricardo Echevarría, Luis Fernández, etc.

Respecto a los artistas de net art, ellos mismos fueron sus propios críticos y teóricos. En un primer momento se crearon obras, los galeristas y el mundo de la legitimización vinieron detrás. Los artistas no tenían un contexto teórico, tuvieron que crearlo ellos mismos.

Peter Bosch.- Pienso que el mundo cada vez se hace más grande y no sé si se hace más claro. Internet nos obliga a un cambio psicológico, el uso del ordenador me ha cambiado más mi forma de ser como persona que mi forma de ser artista.

Joseba Franco.- Sí, estamos en un momento realmente peculiar. Están surgiendo tantos elementos nuevos y el mundo está ofreciendo tantas posibilidades que corremos el riesgo de perdernos.

Estamos creando no sólo el mundo sino nombrándolo de nuevo. Podemos considerar que se hace más grande y paralelamente, a la vez, más pequeño.

Hasta hace pocos años, pensar que podríamos exponer en China, Japón, Filipinas o New York y colaborar con artistas de los cinco continentes, viajar repetidas veces a Asia o cualquier otro lugar, me parecía que esas posibilidades no estaban a mi alcance y, sin embargo, ahora sí, puedo plantearme con total naturalidad vivir en cualquier sitio, ir y volver y me resulta tan lejano o tan cercano La Coruña como Pekín.

Por otro lado, estas mismas posibilidades, pueden hacer el mundo más grande e inabarcable porque hay más posibilidades, pero también es más pequeño, es más asequible, es más coloquial, es de alguna manera más próximo, todo el mundo, no sólo un país o una región, todo el mundo es nuestro, está a nuestro alcance. Hasta hace poco sólo para los grandes ejecutivos o los políticos el mundo era suyo, hoy en día, los viajes se han abaratado enormemente por poco más de 500 euros, puedes ir y volver a cualquier parte.

Hablamos de las enormes posibilidades, tanto físicas como mentales, de transgredir una realidad que hasta hace poco, para la inmensa mayoría de nosotros, no podíamos franquear una especie de barrera que impedía, por tiempo, por profesión, por economía, diversas cuestiones por las que ir a New York podía significar la realización de un sueño y el gran viaje de nuestra vida.

Nacho Ruíz.- Internet es un medio de trabajo que nos facilita cosas pero eso no debe impedir el viaje físico. En España hemos desarrollado esta cultura del viaje más recientemente, hemos estado durante muchos años encerrados en un localismo brutal. Hoy en día no hay una persona de cuarenta años que no haya estado en París, en Roma y en Londres, pero es que hace veinte años probablemente ni siquiera los artistas. A mi el viaje tradicional, como experiencia, me sigue pareciendo esencial.

Público 1.- Se da la paradoja que viajar no siempre implica mayor conocimiento. A veces, el exceso de posibilidades bloquea un poco los sentidos. Por otro lado, parece que a la identidad del artista le cuesta desdibujarse a pesar de la tecnología que por sí es un medio bastante neutro que tiende a lo democrático, a lo invisible.

Montse Arbelo.- Viajar, generalmente, conlleva desprendernos de prejuicios, racismo y xenofobia, al entrar en contacto con otras formas de entender la vida, eso es cultura. La experiencia del viaje, como otras, primero es mental: hay que desear, imaginar, planear. Con las tecnologías de la comunicación se amplía al mundo entero la posibilidad de establecer contactos, relaciones y una percepción y vinculación global de nuestro entorno. Sin duda que ni el viaje ni la comunicación se inventa en esta «era digital», pero sí se democratiza en muchos aspectos, ampliándose, de manera significativa, el porcentaje de quienes pueden acceder a la sensación de vivir en el mundo, no sólo en su ciudad. De las cientos de personas con las que hemos contactado para Art Tech Media, todas, en mayor o menor medida, han incorporado el viaje a su cotidianidad. Esta situación se podría denominar, en parte debido a las nuevas tecnologías, como «realidad aumentada».

Respecto a la cuestión de las autorías, cada vez es más habitual proyectos firmados por colectivos en los que no aparecen el nombre de los autores. La amplitud de este fenómeno, implica que también en ese aspecto, el uso de las nuevas tecnologías, conlleva cambios relacionales.

Público 2.- Cómo se puede rentabilizar el trabajo de un creador que no trabaje en formato vídeo, que esté sólo en la red, disponible para que cualquiera pueda bajárselo?

Nacho Ruiz.- De hecho ese es el proyecto que llevamos a Basilea, el de la Estrategia Corporativa, la descarga que convierte el móvil en un objeto artístico. Pero eso son posiciones muy punteras, de vanguardia.

Mara Mira.- Se está desarrollando que puedas coger una gran parte de los fondos de la colección del Centro Montevideo, por ejemplo y directamente los vídeos, igual que ahora vas y te los compras, dentro de nada dirás «voy a ver esto, esto y esto», y lo compras, te lo descargas, lo ves...

Nacho Ruiz.- Claro, pero la cuestión empieza con el tema de los derechos de autor, es decir, el artista primero tiene que decidir qué es su obra en vídeo y ese es el problema. En la feria De Foto de este año en San Sebastián, comentábamos con Xanti Eraso el tema y eso es un poco la línea de lo que me estabas diciendo. Hoy, en este punto, es necesario decidir.

Clara Alba.- En España el MEIAC, el Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, ha empezado a comprar obra digital. Es el primer museo que tiene una colección de arte digital y son los primeros en España en estudiar la manera de cómo conservar una obra de net art con el paso del tiempo. Una de las obras de arte digital que compraron fue el portátil de Brian Mackern, artísticamente bautizada La máquina podrida. El portátil contiene todo su trabajo: sus documentos de investigación, archivos de texto, obras de amigos, su proceso creativo...etc. Y todo eso lo vendió como una obra de arte. A pesar de ser net artista, convirtieron su obra en un objeto y la vendieron como arte digital.

Andrea.- Lo más curioso es que si el net art surgió a mediados de los 90, fueron los propios net artistas del periodo heróico los que investigaron cómo venderlo. Una de las pioneras, la rusa Olya Lialina creó su propia galería en Internet e investigó cómo vender algo no tangible. Otros artistas investigaron el pago por visión en un determinado momento y luego vinieron los museos y las instituciones. Pero fueron los propios interesados quienes empezaron a trabajar con arte en Internet, los que reflexionaron sobre este tema, sobre todo, como una cuestión conceptual.

Montse y Joseba.- Durante nuestro primer viaje a Japón, recorriendo largas distancias en el tren Shinkansen, nos acompañó el libro El caminante de Hermann Hesse. Fue un libro no buscado, se metió él sólo en la maleta. Nos gustaría acabar con una frase del libro: «Qué hermoso es cruzar las fronteras!... Pero vencer el sedentarismo y despreciar las fronteras convierte a la gente de mi clase en postes indicadores del futuro. Si hubiera más personas que sintieran mi profundo desprecio por las fronteras, no habría más guerras ni bloqueos. No existe nada más odioso que las fronteras, nada más estúpido. Son como cañones, como generales: mientras reina el buen sentido, la humanidad y la paz, no nos percatamos de su existencia y sonreímos ante ellas, pero en cuanto estalla la guerra y la demencia, se convierten en importantes y sagradas. ¡Hasta qué punto significan durante los años de guerra, tortura y prisión para nosotros los caminantes!...» Hermann Hesse. El Caminante.

Sin duda es hermoso cruzar fronteras, no necesariamente físicas, transgredir lo inmediato, lo cotidiano, buscar nuevas ideas y horizontes y para ello, el arte representa un medio extraordinario. Afortunados nosotros que podemos viajar con un pasaporte que abre las puertas a todo tipo de experiencias.

El mundo está cambiando, nuestras ciudades se llenan de redes y la tecnología y la ciencia ocupan el lugar que en otros tiempos lo hacía la religión. Pero con las diferencias que sabemos existen entre países y continentes, esta realidad se va extendiendo imparable. Seamos críticos y utilicemos las tecnologías en nuestro beneficio.

Si miras la vida con pesimismo; la vida te tratará con indiferencia.

Os damos las gracias a todos por vuestro interés, paciencia y generosidad con nosotros. Prometemos regresar muy pronto.

Párraga

Centro Párraga

Murcia

11 de mayo de 2006

Debate: NUEVAS TECNOLOGIAS APLICADAS AL PROCESO CREATIVO

Presentación:

[Mara Mira](#)

[Directora Centro Párraga]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Alejandro Sacristán](#)

[Silicon artists]

[Younes Bachir](#)

[Ayte. Dirección La Fura del Baus]

[Pere Soldevilla](#)

[Galería Metropolitana]

[Rubén Díaz](#)

[Zemos 98]

[Ximo Lizana](#)

[Artista]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

[Enrique Miñano](#)

[Director Art-tv Festival de Cine de Málaga]

[Nacho Ruiz](#)

[Galería T-20]

[Carlos Belmonte](#)

[Productora Acción Visual]

Montse Arbelo.- Gracias a todos por acudir a otra jornada de Art Tech Media. El tema de hoy es Nuevas tecnologías aplicadas al proceso creativo.

Alejandro Sacristán.- Llevo trabajando con realidad virtual en distintas empresas desde el año 92 y con Arte Infográfico/ Computer Art desde mediados de los 80, cuando compatibilizaba esta actividad con la música electrónica en el grupo Aviator Dro.

En el trabajo sobre Realidad Virtual y Redes del grupo italiano F.A.B.R.I.CATORS, Franz Fischnaller está dentro de un sistema interactivo espacial de realidad virtual, realizando diferentes actividades dentro de dos espacios geográficos y temporales distintos, que son la Florencia del Renacimiento y el Chicago del siglo XX, es decir, te sumerges en imágenes generadas por ordenador en tiempo real, es como estar dentro de una habitación y la habitación son pantallas que están alimentadas por un sistema de ordenadores y videoproyectores que trabajan sincronizados perfectamente y retroproyectan un mundo virtual que percibes en tres dimensiones gracias a unas gafas que permiten la visión estereoscópica o en tres dimensiones. City Cluster es una obra de realidad virtual multiusuario, se puede conectar a Internet, a través de conectividad de superbanda ancha, y permite la participación colectiva y en tiempo real a través de unos personajes virtuales que representan a los usuarios que participan en la creación colectiva.

Esta es una de las herramientas, la realidad virtual, las herramientas multimedia, los nuevos medios en general que ponen al alcance de los artistas, y creativos unas herramientas muy poderosas para materializar directamente desde el cerebro al proceso de creación. En el caso de F.A.B.R.I.CATORS, estamos colaborando en distintos proyectos de desarrollo, de consultorías y representar sus obras para ser exhibidas en determinadas ferias, festivales de arte electrónico, de creación audiovisual, etc.

Dentro del arte electrónico interactivo está la realidad virtual o VR Art, definida como la experiencia sintética mediante la cual se pretende que el público, el usuario, sustituya la realidad física por un entorno ficticio generado por ordenador. La realidad virtual es interactividad en tiempo real y permite involucrar al usuario y al espectador en un proceso creativo. Los artistas, fundamentalmente proponen contextos, proponen mundos para ser habitados, para ser interactuados, para ser visitados, para ser recreados. La obra de arte electrónica interactiva no existe sin la presencia o la acción del público. Sus orígenes, para el arte, los podemos situar en las experiencias que hizo Myron Krueger y otros artistas norteamericanos a finales de los 60 y principios de los 70. Estos y otros artistas y creativos que han ido trabajando con esta tecnología, lo que pretenden es llegar a emular de una manera concreta todos los aspectos sensoriales que tienen que ver con la construcción de realidades virtuales que en un momento puedan sorprender la sensación de estar en una realidad física y trasladarnos a una realidad virtual completa.

Otros aspectos del arte de realidad virtual serían los que tienen que ver con la desintegración del esquema de lo tangible, de la inmaterialidad, de la superposición de los mundos virtuales y reales, al fin y al cabo la realidad es un consenso, digamos, semántico, y si queremos ir a las leyes de la física es un consenso basado en cierta descripción y forma de actuar en la realidad física, que tiene resultados estadísticos que se pueden comprobar. Toda realidad se comunica mediante símbolos. La novedad de la televida, del telearte combinado con la realidad virtual es que los nuevos medios son capaces de integrar todas las expresiones culturales y comunicativas en la convergencia digital, y por lo tanto generar virtualidad real. La realidad virtual amplía las posibilidades en todos los campos y también en el campo del arte. De alguna manera, la realidad virtual es la culminación del ideal ilusionista de la perspectiva geométrica, del método científico de representación de la perspectiva que nació en el Renacimiento. La ciudad ideal era Florencia que representaba esa hibridación y esa multidisciplinariedad que existía en el hombre renacentista y el Chicago de la superbanda ancha representaba al mundo hoy. Cómo se pueden relacionar?, nos proponen dentro de esa ecología virtual, que nos introduzcamos en ella, representados como avatars, también pueden tener inteligencia artificial y puede haber personajes autónomos dentro de estos espacios sintéticos. De lo que estamos hablando aquí son de mundos virtuales que pueden ser para los usuarios que entran con una determinada personalidad y evolucionan dentro de ellos. Puede ser on-line, cuando se presentó el proyecto, el alcalde de Chicago y el alcalde de Florencia, estaban en sus respectivas ciudades, se dieron la mano e hicieron una serie de experiencias dentro de espacio.

Otra forma de colaborar con artistas ha sido ayudándoles en la programación y en la materialización informática, tanto a nivel de hardware como a nivel de software, de sus proyectos y esto desde las primeras muestras de net art en ARCO con Libres para siempre, específicamente diseñado para la red de 1996. También colaboramos con Pedro Garhel, uno de los primeros y más innovadores performers españoles, recientemente se le ha rendido un homenaje en Madrid Medialab a raíz de su triste fallecimiento. También con Montxo Algora en el proyecto Earth Dance. Las dos vías de financiación que nosotros captábamos para llevar a cabo estos proyectos artísticos o presentarlos en

como Art Futura o llevarlos a Siggraph, Estados Unidos, era a través del patrocinio de empresas tecnológicas que se vinculaban y que obtenían un rédito publicitario de marca, o a través de algunos festivales que sufragaban la realización de esa obra o por lo menos su presentación caso de que estuviera acabada. También hemos trabajado para ARCO, el Museo Thissen, Fundación Telefónica, Obra Social y Cultural de Caja Madrid, hasta para Playboy y Disney en Estados Unidos, en fin, todo lo que es digital en la cultura y el arte.

En este mundo de proyectos multimedia, de desarrollos web, videojuegos, etc., según nuestra experiencia, las empresas, desde Teknoland a Pyros Estudios, prefieren contratar a personas de Bellas Artes, aquellos que sepan dibujar y tengan conocimientos de los códigos estéticos, de perspectiva, de cultura visual y de diseño antes que a un informático que no sea creativo, toda idea empieza en el cerebro pero el primer acercamiento es con un lápiz y un papel antes de pasar a los medios electrónicos. Otra opción es la de Montse y Joseba, colaborando con programadores para materializar sus obras.

Otro de los temas polémicos que se suscita entre los creativos y artistas, lo hemos visto tanto en la realidad virtual, en Look and Enter o en Silicon Artists, que desarrollaban su obra en el medio electrónico o en el new media art y a la vez trabajaban haciendo páginas web para Mièle, por ejemplo, es el uso del software propietario y software comercial. Es decir, ¿el artista debe trabajar con su software propietario, debe de crear su propio software o debe utilizar software comercial? Hay artistas que opinan que para que sea auténticamente único su tipo de arte, prefieren desarrollar su propio software para que tenga su estilo más personal, cosa que en el mundo de la clonación, del sampling y de Internet tiene poco sentido plantearse, mientras hay otros que prefieren trabajar con el software comercial que ahora mismo es muy amplio y permite una creatividad total.

Pere Soldevilla.- Fuí artista antes de montar la galería Metropolitana. Es un poco utópica, pero de momento, llevo once años aguantando el tipo con mi utopía y con un proyecto, que espero vea luz próximamente, más utópico aún. Este término lo utilizo porque hago realmente lo que me place, tan difícil en el mundo de las galerías. Los nuevos medios me interesan muchísimo, tanto por el propio trabajo que realiza una galería como por las obras de los artistas con los que colaboro: Rafael Lozano Hemmer, Timothy Otlot, Ricardo Iglesias, Óscar Muños, Alberto Moral,... Mi trabajo es dar a conocer sus obras al público y me encuentro con un problema importante: la sociedad, el sistema, aún no está preparado para comercializar este tipo de obras. Un ejemplo: presentaba la obra de Ricardo Iglesias en ARCO y necesitaba una línea de ADSL, por una semana cobraban 800 euros y con problemas de funcionamiento. En España esta situación se repite constantemente, abriendo hacia el futuro una barrera descomunal.

Creo que también son desproporcionados los costes respecto de otros países, utilizar toda esta tecnología es demasiado cara. Y tampoco las instituciones en general, están muy adaptadas a los nuevos tiempos, ni facilitan medios adecuados, utilizan demasiado a menudo a los artistas en beneficio básicamente de los políticos, intentan los trabajos gratis... Entonces, no gana dinero el artista, ni la galería y todos estamos utilizados; algunas veces se atreven a decir que si hacemos una exposición con uno de nuestros artistas, digamos, en la Caixa, Fundación Botín o Caja Madrid, todas actúan igual, revalorizamos su obra. Esto era verdad antes, hace treinta o cuarenta años, cuando si exponías la obra de un artista pintor, sí que era cierto, hacían un catálogo y aquellas obras se revalorizaban. Pero ahora una instalación de robótica muy raramente la compra un coleccionista privado, siempre la exhibe una institución y en casi todos los casos, las galerías y artistas no reciben nada o muy poco. A veces, por presiones, por ejemplo, ahora cedí una obra a un banco importante holandés por la posibilidad de entrar en su colección, pero de momento no te han dado nada y luego te mantienen pendiente de si entrarás o no.

Siempre que tengo la ocasión explico esto porque si consiguiéramos entre todos, artistas, galerías e instituciones ponernos de acuerdo y profesionalizar el sector, entonces, tal vez no nos veríamos obligados como yo, a tener más becarios de la cuenta. Todo es una cadena en la que no hay dinero de arriba y se construye una estructura poco profesional. Debemos luchar hacia la profesionalización del sector.

Aparte de la galería también he dirigido los dos primeros años de la feria Loop que es la primera que se ha hecho en el mundo y ahí dejé parte de mi energía.

Enrique Miñano.- Provengo del campo del videoarte como promotor desde los 80, en televisión y ahora soy coordinador desde su creación, de ARTtv, es un mercado del audiovisual y forma parte del Festival de cine de Málaga.

Me gustaría, en primer lugar, hacer hincapié en que actualmente el mundo de la producción audiovisual está cambiando sustancialmente como consecuencia de la irrupción de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación.

El mercado de las imágenes está, por tanto, en permanente cambio en todas sus facetas afectando tanto a la creación como a los contenidos tecnológicos y a la distribución. Estos cambios tecnológicos están impulsando la transformación del panorama audiovisual con la aparición de nuevos procesos, nuevos formatos, nuevos

soportes, contenidos y canales de comunicación como fruto de la digitalización. Pero el cambio más importante, el que ha marcado la diferencia en cuanto a la creación y producción audiovisual es el que se refiere al consumidor, al receptor. Está cambiando también la forma de percibir la información, de apreciar las imágenes. La tecnología está transformando el mundo de la comunicación audiovisual afectando también al trabajo en sí.

El concepto actual de la comunicación audiovisual se centra en torno a la interactividad en todos los medios, televisión, Internet, telefonía móvil,... En lo que se refiere a la televisión, el concepto generalista ha perdido peso en pro de una televisión más individualista en la que el espectador puede elegir los contenidos, diseñar sus propios programas, que es una cosa que ahora, de una manera u otra funciona y es el vídeo bajo demanda. Esto supone una evolución cualitativa. «La industria audiovisual debe adaptarse a las nuevas exigencias que se imponen con la especialización de canales, la fragmentación de audiencias y la capacidad del receptor a elegir contenidos».

Lo más curioso es que se está buscando dos cosas básicamente: la polivalencia de los productos, es decir, válidos para distintos soportes e interactividad. Sectores que pueden funcionar comúnmente, quiero decir, Internet, telefonía móvil, sistemas por donde pueden ir todos estos enlaces y todas estas intersecciones. El mercado está abierto y está en debate. Se empieza a premiar la interactividad, los productos interactivos. La televisión digital tiene repercusiones para el consumidor final al que, además de la posibilidad de aplicaciones interactivas, le proporciona un número ilimitado de contenidos. Y para los creadores de contenidos, ya que abre nuevas vías para la comercialización de sus productos, potenciando así el crecimiento de la industria.

Por tanto, la evolución del sistema no está determinado sólo con la evolución de la tecnología, que lo está, sino por la capacidad de llenar diferentes espacios de difusión como las producciones de calidad competitivas y variadas que puedan sobrevivir, defenderse en este panorama en continuo cambio.

Es cierto que los procesos en televisión se están repitiendo. Los modelos de las televisiones generalistas pasaron a las autonómicas y a las televisiones privadas. Ahora se están creando nuevos modelos, sobre todo, hay operadoras nuevas, hay televisiones nuevas que pueden ser compañías de operadoras de móviles hasta las web pero, en realidad, lo que está surgiendo es una manera distinta de ver y hacer televisión y existe un espacio que hay que ocupar.

El creador audiovisual debe barajar ahora diferentes conceptos de realización para situaciones y sistemas de exhibición bien diversos. Esta perspectiva implica necesariamente cambios profundos en las empresas audiovisuales de cara a la plena competitividad en un mercado cada vez más global y cambiante, al desarrollo de nuevos formatos y productos o al propio estímulo de su demanda, pero también de hibridaciones y sinergias entre los anteriores perfiles profesionales. Las tecnologías digitales permiten que industrias antes separadas como el sector audiovisual, el de producción y el de comunicaciones puedan posicionarse en los mismos mercados. Esos son cambios sustanciales importantes en todo este proceso.

ARTtv surge en este contexto con vocación de ser fundamentalmente un mercado para nuevas tecnologías, nuevos formatos, y contenidos digitales que forman parte del Festival de Cine de Málaga, en el marco de los Málaga Markets donde se venden documentales, cine y programas de televisiones para todo el mundo. Es también un espacio de reflexión sobre la evolución de la industria audiovisual, productos, formatos, contenidos y cómo configurar los equipos cada vez más multidisciplinares...

Es un mercado que se añade a otros que ya existen dentro del Festival de Cine, con características distintas al mercado de arte de galerías y museos, aunque la importancia de ambos sean similares, sobre todo, las nuevas propuestas museísticas y de la utilización de avances tecnológicos de cara a generar nuevos contenidos, nuevas propuestas artísticas.

Tradicionalmente, las operadoras de televisión han incluido poca programación de videoarte, excepto Metrópolis y algunas otras. Pero aún así forma parte del modelo clásico de comunicación.

El modelo continúa con los formatos de siempre, de 25' y de 50' para documentales; para películas tiene otro formato muy definido en el cual toda la estructura de dinero está perfectamente ajustada: 5' de los 25' para publicidad, 10' para los de 50', etc. Sin embargo, la rápida evolución de las nuevas tecnologías ha permitido que se abra un gran abanico de nuevos operadores y, por tanto, de nuevos productores de contenidos aptos para móviles, Internet, cable, satélite, etc. Pero, sobre todo, se ha abierto una manera de percibir y de consumir absolutamente distinta. De nuevo, todos estamos en los inicios probando opciones, proponiendo modelos de negocio, proyectos entre las distintas plataformas. Se busca interactividad y la máxima repercusión. Los nuevos modelos de contenidos están abiertos y la habilidad que se requiere es mucha, porque se trata de cambiar hasta el concepto mismo de dirección de contenidos.

La propuesta ahora, cuando se abren los nuevos operadores de televisión, es un momento importante y es necesario posicionarse en cuanto a qué tipo de contenidos se van a ofertar. Si la evolución normal desde las

no están definidos y eso lo demuestra lo que se ha presentado en ARTtv, por ejemplo, para telefonía móvil, es un negocio en el se puede ganar dinero en cada descarga. La plataforma francesa France5, en base a un programa interactivo que se llama Cult, utiliza una webmaster y telefonía móvil. Son nuevos sistemas interactivos en continuo desarrollo.

Younes Bachir.- Vengo a hablar desde el punto de vista del actor en este mundo de artistas y nuevas tecnologías. Estudié en una escuela conservatorio en Bruselas donde me enseñaron a estar encima de un escenario y decir un texto y moverme con mi cuerpo. Ese era el material que tenía.

En 1995 me encuentro en La Fura dels Baus como actor y me voy dando cuenta que no sólo se trabaja con el cuerpo y la voz, sino que había otras cosas. Entré con un proyecto que se llama Vip con el que gané una convocatoria de La Fura dels Baus. Mediante videoconferencia, tres ciudades se conectaban entre sí mientras se desarrollaba un espectáculo con actores en cada ciudad y con tres públicos diferentes; era la primera experiencia con la videoconferencia en el plano de tecnología. Trabajar con la videoconferencia ha sido un problema bastante difícil, en el 95 todavía no estaba a punto, la imagen y la voz no estaban sincronizadas, ha sido un proyecto bastante complicado que no estaba totalmente realizado.

La Fura sigue trabajando con las nuevas tecnologías. Empezaron haciendo teatro de calle, después siguieron en espacios no convencionales con teatro de cuerpo, happening, teatro físico hasta el 94 donde empezaron a poner la nueva tecnología MTM. A partir de ahí empezaron a crecer. Colaboran con artistas diferentes, gente que trabaja la tecnología industrial como Ronald Olbeter cambiando, desde este momento, la visión de La Fura.

Se realizaron óperas, también con nuevas tecnologías: vídeos, robots, etc., donde funcionó bastante bien este lenguaje obteniendo importantes reconocimientos en un ámbito tan cerrado como este. Por fin pudo utilizarse con éxito en el 2002, la videoconferencia en la ópera en Mannheim donde había dos lugares diferentes conectados.

Los actores de hoy, en general, no estamos preparados para este mundo de las nuevas tecnologías, en las escuelas no nos preparan para afrontar esta realidad que abre grandes posibilidades para la creación y el trabajo multidisciplinar. Me doy cuenta, haciendo los castings a los actores nuevos, que no vienen preparados ni adecuados al mundo de hoy día y ahí está el problema. Se tienen que cambiar muchas cosas porque no podemos estar perdidos en el pasado y mermados para crear el futuro. Las escuelas tienen que ofrecer planes que se adecuen al trabajo con las nuevas tecnologías, fomentando la colaboración con artistas diferentes, del vídeo, cine, obótica...que permitan ampliar el campo de visión a profesores, directores y actores.

Rubén Díaz.- Nos estamos centrando en las nuevas tecnologías pero al mismo tiempo todos estamos llegando a la misma conclusión, creo, y los que me sucedan supongo que lo seguirán haciendo, lo más importante sigue siendo el factor humano. Los conceptos que hoy en día están en los ambientes de la intelectualidad, esos conceptos de multitud, de red, los movimientos del precariado, los nuevos idearios políticos, todos, utilizan las nuevas tecnologías pero basándose en el factor humano.

Voy a hablar de la experiencia del festival ZEMOS98. Es lo que terminamos siempre diciendo: al final las redes las hacemos nosotros mismos y el boca a boca sigue siendo el mismo, da igual que lo hagamos a través de un teléfono, a través de un correo electrónico, a través de un vídeo que colgamos en Internet o a través de un flyer o de cualquier historia que nos permita comunicarnos entre nosotros.

Somos un colectivo formado principalmente por cuatro personas pero con infinidad de colaboradores. Venimos del mundo de las artes visuales y de la comunicación audiovisual. Nos relacionamos, para la realización del festival, con gentes variadas, arquitectos, artistas de ámbitos distintos al nuestro, etc. Nos definimos como festival audiovisual en el que se pueden ver conciertos audiovisuales y proyecciones de obras de corta duración en vídeo. Es un espacio y un tiempo para la cultura audiovisual.

En la página web: www.zemos98.org, podéis tener una explicación más implia de dónde venimos, qué somos y qué hacemos. Sin embargo, voy tratar de resumirlo en seis pasos. Básicamente como colectivo hacemos una revista que se llama Forward, donde reflexionamos sobre esta cultura y desarrollamos nuestro proceso creativo. En nuestra publicación cabe todo tipo de contenido relacionado con la cultura audiovisual, de la vida en general con textos sobre cuestiones políticas, teatro, arquitectura, tecnología 3D, cuestiones de género o de identidad en Internet.

Otro eje de nuestro trabajo como colectivo es el desarrollo de una televisión por Internet, que se llama Forward TV y que hemos puesto en práctica, de alguna manera, en la última edición del festival, que fue la octava. Se ha concebido a la manera que nosotros entendemos la televisión, cultural, crítica, alternativa e interactiva. La entendemos como un auténtico servicio público. Si he estado hablando de una publicación y de una televisión, ahora me refiero al festival, que sucede una vez al año, en marzo y tiene cinco tipos de actividades. Las actividades performáticas, conciertos audiovisuales, proyecciones de vídeo, convocatoria internacional de vídeo, presentación de proyectos individuales y

las exposiciones comisariadas con un tema cada año. Para desarrollar un uso coherente de esas nuevas tecnologías, para tener un sentido crítico del uso de esas herramientas, es necesaria una alfabetización digital. En los talleres y en las clases que normalmente damos de lectura de imágenes, en secundaria y en los primeros años de facultad, somos muy insistentes con este tema en todos los niveles, y por la cualidad transversal que tienen esas nuevas tecnologías, puesto que son de uso cotidiano, tanto privado como público, incidiendo en la libertad del ciudadano.

Todo ello, como decía David Casacuberta, profesor de la Universidad de Barcelona, en un texto para nuestra revista, cada uno de nosotros somos artistas, creadores, en definitiva, productores de conocimiento y como productores de conocimiento tenemos que conocer los instrumentos con los que producir ese conocimiento. De pequeños nos han enseñado a leer y a escribir; el lenguaje de las imágenes, el lenguaje de los sonidos también son importantes y son los que después de la llegada del hipertexto nos superan y se difumina ese concepto de texto que no sólo alude al alfabeto más básico.

Por último, comentar la importancia del contexto, las posiciones ideológicas, políticas, los cuestionamientos sociales, en el proceso de creación e investigación en la producción de un festival o evento cualquiera. Cuando participamos en el montaje de una exposición en el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo, por ejemplo, para nosotros es un proceso de trabajo y las herramientas de las que nos valemos son listas de correo, e-mails, mensajes de texto, páginas web, pero también el lápiz y el papel. No me creo mucho lo de lo nuevo (léase Boris Groys) y me quedo con lo de la tecnología en el sentido de la herramienta.

Ximo Lizana.- Quiero empezar con una frase de Debord que dice «Hoy en día es difícil encontrar un hombre entre tanto artista». Esta frase tiene que ver muchísimo con mi trabajo. He intentado alejarme de los circuitos de arte convencional y ellos me han absorbido hacia dentro, pero procuro ser una persona fuera del sistema. Con 22 años llevaba la dirección artística de ARCO y conocí, entre otros, a un galerista muy interesante, he trabajado para la feria de Colonia y a los 24 me dieron el Premio Nacional de la Crítica y esto lo digo porque me ha permitido comprobar que el sistema está trucado, está apañado, está totalmente previsto quién tiene que triunfar, quien tiene que funcionar y el orden que tiene que llevar todo.

Cuando me invitaron a esta charla busqué dentro del cajón de mis recuerdos la manera de poder intentar explicar algo que dentro de mi práctica os pudiese servir para algo. Desde niño, con el Spectrum 48 de botones de goma, empecé a hackear, entonces, llegó un momento en el que se me juntó el mundo del hackeo, me dedicaba a romper sistemas y a hacer salvajadas por la red, con el mundo de mis conocimientos artísticos y me empecé a preguntar cosas. Entré en el departamento de didáctica del IVAM a enseñarles a los niños las exposiciones y los niños sólo hacían una pregunta que era «¿cuánto cuesta esta obra?», todos los niños preguntaban lo mismo. Me puse a pensar sobre ello y llegué a una conclusión y es que el arte había perdido la capacidad de emocionar. Cuando tu vas a ver una película de cine, si la película es buena, por supuesto, sientes algo a nivel interior, a nivel visceral y ese algo hace que cambie algo dentro de ti, existe una interactividad emocional. Cuando escuchas una buena canción no paras de tararearla, la tienes en tu cabeza, hay gente que llora con las canciones. El arte, en cierto aspecto había perdido esas capacidades.

Hablando con mi galerista, un día me dio el kit de la cuestión: «tú, que controlas de robótica y de ordenadores, ¿por qué no mezclas los ordenadores con el arte?». Me puse a investigar y a construir obras de arte y descubrí lo más importante: que cuando quieres pintar un cuadro o hacer una escultura tú tienes una idea mental y esa idea mental tienes que plasmarla con materia, dependes de tu destreza, de los materiales, de las oxidaciones, de cómo sequen los colores,... de lo que has pensado a la realidad no queda nada. Sin embargo, empecé a trabajar con la gente de Silicon Graphics y a crearme mis propios prototipos robóticos y me di cuenta de que cuando piensas algo es una energía y cuando la modelas en imagen de síntesis es otra energía y, últimamente, ya he dado el siguiente paso, ya no hago obras de arte, me las hacen robots, yo sólo pienso. Las nuevas piezas, una libélulas gigantes que estaban en ARCO, medusas de fibra óptica, meninas, no las hago yo. Pienso que lo más importante, lo que nos diferencia de los artesanos, es el culto del arte frente a la artesanía. El artista es una persona que se mueve en el terreno conceptual y entonces tiene que huir de lo que nos sobra ahora mismo en España, que es el arte anecdótico. Yo haría dos distinciones: arte real y arte anecdótico. El arte real son personas que hacen creaciones y que intentan aportar algo a la sociedad con su trabajo, y el arte anecdótico son una especie de pisos piloto que crea el mercado que tienen una durabilidad como de moda, de dos o tres años y que ese material se expone, se vende lo más rápido posible o se empaca en una serie de instituciones y luego pasa. Está todo lleno de arte anecdótico y está previsto que esas personas que se mueven en el círculo del arte anecdótico, triunfen.

He venido aquí para daros un consejo para que podáis triunfar sin necesidad de que tengáis que lamer mucho. La idea es salirse de los circuitos convencionales del arte. Hay instituciones muy serias en España que funcionan bien,

sistema. Te das cuenta de que las grandes marcas tienen una sensibilidad especial para los proyectos y que muchas veces el no necesitar el aval de un comisario para hacer un gran proyecto, lo hace posible, porque los comisarios, como decía Debord también, «los pone la sociedad del espectáculo para que nos confirme». Si piensas que eres bueno para qué necesitas que te digan que eres bueno. El 99.9% de los proyectos que estoy realizando son proyectos privados para super coleccionistas y, de repente, vas viendo que los grandes museos, las grandes instituciones se empiezan a interesar por este tipo de trabajo, pero la verdadera magia del arte, para mí, es la interactividad. Para lograr esa magia en un formato de arte tradicional, dependes de muchas destrezas y en el formato del arte tecnológico de una idea mental, lo pasas a una idea sintética y de una idea sintética por los centros de mercado organizado lo construyes en físico, en materia. El artista se limita a poner un canal de comunicación entre la obra de arte y el espectador. Ese canal de comunicación es lo verdaderamente mágico: cuando una abuela de ochenta años va paseando por ARCO, se pone a interactuar frente a un robot mío, se va a su casa formando parte de la obra de arte y la obra de arte forma parte de ella y por eso hago piezas interactivas.

Hay un campo muy interesante que yo lo puedo desarrollar desde mi puesto de profesor de la Universidad Europea de Madrid que es el campo de la investigación. Ese también os lo recomiendo ya seáis diseñadores, publicistas, lo que sea, no lo descuidéis, algo que se llama el cool hunting, los cazadores de tendencias. Tenéis que ser personas que estéis conectadas en la red y que os podáis adelantar a las modas, os podéis adelantar a los materiales por medio de la investigación. Yo creo que el arte es un 50% de creatividad y otro 50% investigación y, sobre todo, algo que hay que cuidar muchísimo es la repercusión mediática: los medios de comunicación. Si hacemos un proyecto y lo vemos nosotros y no nuestros vecinos, todo nuestro esfuerzo va a ser en balde. Los proyectos hay que mediatizarlos y los blogs, el mailing, todas las estrategias que nos ponen los medios de información a nuestra disposición hay que utilizarlos en nuestro bien para poder dar difusión a nuestras ideas.

Carlos Belmonte.- Mis primeros pasos, en los 80, fueron en la televisión, después pasé a la producción de largometrajes, también lo dejé porque el sistema no terminaba de convencerme, finalmente desde aquí, en Murcia, desde la periferia, ejerzo de productor de mis propios proyectos y también para el mundo privado que a veces te revierte grandes cosas, aparte de asegurar la supervivencia, un factor ha tener en cuenta. Esto te permite poner en práctica tus ideas, comprobar que funcionan y aplicarlas después en tus obras.

Desde mediados de los 90, me he dedicado más a hacer producciones pequeñas, me interesa el documental como formato, en cuanto a contenidos y por los equipos reducidos.

(Se proyecta un documental, mientras Carlos continúa hablando), ... son imágenes de un trabajo reciente que he producido y dirigido para dos artistas plásticos, Angel Aro y Manuel Belzunce. Con Angel Aro he trabajado en varias ocasiones también en el mundo del cine realizando escenografías.

A lo largo de estas casi dos décadas, se han producido algunos cambios importantes respecto a la tecnología. Yo ratifico una cuestión que se ha dicho aquí: al final lo importante es la cabeza y el papel y el lápiz y eso lo he ido viendo a lo largo de los años. He estado en productoras y agencias de publicidad grandes y, bueno, hay gente que trabaja sin ordenador, trabaja con el lápiz, luego se pasan las ideas. Estas herramientas te pueden ayudar.

Como digo, he visto varios cambios fundamentales y destacaría dos. A principios de los 80, hubo un cambio en formatos de vídeo, a mi me interesó el vídeo muy pronto porque me parecía una herramienta que iba a democratizar, por su facilidad de uso, el que mucha gente accediera a contar historias y a ser, como hoy estamos viendo, testigos, a hacer cosas que eran impensables por los procesos del celuloide. Pero es en los 90 cuando se produce un salto importantísimo que es el paso a lo digital y es el momento en el que los equipos se reducen muchísimo y eso nos permite una gran movilidad. He trabajado en África en alguna ocasión y en otros lugares complicados y con estos nuevos equipos muy reducidos, cámaras, capturadoras, programas, etc., puedes funcionar con mucha facilidad. Además, sobre todo, utilizando de manera transversal y en paralelo, multitud de herramientas que se están utilizando en el diseño gráfico y en otros sectores.

Por mi pasión por el arte, también he editado revistas de arquitectura, desde hace años colaboro con artistas en trabajos que me emocionan, Intentando producir emociones. Da igual qué tipo de herramientas utilices, creo que es un discurso viejo y cansado, se puede utilizar cualquiera siempre que al final sea coherente con el discurso que tienes en la cabeza y que quieres expresar. Hace poco, he producido un documental sobre otro artista mezclando texturas de super8 o de minidv, había muchas cosas ahí metidas y al final estás trabajando con diferentes materiales y herramientas. Lo importante es el resultado. Comparto la idea de alfabetización visual y digital porque, en definitiva, si el público no sabe leer, flaco favor le vamos a hacer al contarle nuestras películas y nuestras historias.

A veces, cuando me levanto con el día negro, pienso que a pesar de tener más medios y acceso a más información, parece que no cambia nada. Hay más televisiones que nunca, sin embargo la programación es cada vez peor y no pasa

nada. Enrique hablaba antes de los formatos, yo voy a algunos festivales y al final son los mismos formatos de toda la vida y las televisiones con los presupuestos multimillonarios están pagando a productoras de siempre para hacer lo mismo.

Tuve la suerte de asistir al maestro, para mí, Nam June Paik , él decía que si la televisión atacaba, había que contraatacar. Y el vídeo creo que es una herramienta magnífica para eso.

Joseba Franco.- Para la producción de HUMAN NW tuvimos que utilizar todo tipo de recursos: públicos, privados y otros que los resolvimos mediante intercambios. Participó el Cabildo de Tenerife, propietario del Tanque, un espacio cultural ubicado en un tanque de petróleo. Es una instalación que constaba de cinco películas diferentes proyectadas sobre 15 pantallas gigantes. Construimos una especie de ciudad en el que no había un punto de vista, tenías que moverte por el espacio construido. El resultado es que te convertías en espectador y actor al mismo tiempo. La combinación, en la producción, de lo público y privado es la alternativa más común a la hora de desarrollar proyectos de gran envergadura y te permite mantener una independencia total sobre la obra.

Sin duda, también con las nuevas tecnologías, el factor humano sigue siendo clave ya que somos nosotros quienes las creamos y manejamos. Veremos en un futuro. En nuestros trabajos reflexionamos, con diferentes herramientas y soportes, sobre el ser humano, sus capacidades para destruir y crear y su contemporaneidad.

El eje sobre el que giran nuestras obras, especialmente desde el año 2000 en el que inauguramos una nueva forma de representarnos, somos uno, siendo dos, es la fusión de lo masculino y femenino. Resulta evidente que la Historia ha sido escrita por el hombre y está basada mayoritariamente en hechos bélicos. Fruto de nuestra propia experiencia, representamos este nuevo ser del siglo XXI, no es un robot, pero sí está robotizado. Lo planteamos como alternativa al poder actual del hombre, del macho que utiliza la violencia como argumento en la resolución de conflictos, generando más violencia. Al final proponíamos que quizá esa conjunción hombre mujer del siglo XXI podía inaugurar una nueva forma de contar la historia donde la violencia, la destrucción, etc., no tuviese que ser el imperativo necesario para crear algo nuevo.

Como síntesis: posiblemente podamos estar de acuerdo en que los soportes y las herramientas tecnológicas que utilizamos tienen que responder a una necesidad conceptual de la obra. En este caso, no hubiera sido posible representar la transformación del cuerpo de un hombre y una mujer en un nuevo ser, sin la utilización de potentes equipos y programas avanzados. La productora privada con la que realizamos la obra, disponía de Silicon Graphics, consiguiendo efectos y calidad extraordinaria, permitiendo proyecciones a gran tamaño y visionado para televisión (Metrópolis) y coleccionismo.

Otra cuestión importante respecto a la producción. Es habitual la combinación de lo público y privado. Respecto a la colaboración con productoras, especialmente de tv y similares con buenos equipos tecnológicos y humanos, se puede llegar a establecer pactos beneficiosos para ambas partes, aprovechando momentos de menos trabajo. Desde el arte podemos ofrecer nuevas visiones para la utilización de la tecnología tanto a la investigación científica como a las empresas de desarrollos tecnológicos. También estamos viviendo un cambio importante en nuestros conceptos de espacio y tiempo. Los que vivimos inmersos en la sociedad de la información hemos visto como se altera nuestra percepción del mundo y nuestro lugar en él. Ya no necesitamos estar anclados en un lugar determinado, ubicar nuestro taller, éste viaja con nosotros a cualquier lugar en que nos encontremos. Portátiles, internet y telefonía móvil están diluyendo los conceptos de centro y periferia, provocando además nuevos conceptos que devienen de la nueva mirada global.

En nuestra vida, que forma un todo inseparable con el trabajo como artistas, las nuevas tecnologías han producido cambios muy significativos. Podemos llevar una vida nómada, casi en un viaje continuo y mantener nuestra actividad en cualquier lugar, aeropuertos, conectarnos a Internet mientras caminamos, etc. Los nuevos paradigmas sobre los que sustentamos nuestra realidad, tienen una influencia notoria en el resultado final de la obra.

Respecto a las obras que hemos realizado de net art y otras colaborativas, nos encontramos que la mayoría de las veces partimos de una idea, la dirigimos, pero son otros los que, realmente, la realizan, son, generalmente programadores quienes materializan y dan cuerpo a una visión o una idea nuestra. Nuestro papel se asemeja más al director de cine.

Público 1.- Un comentario sobre la forma de ver las obras de netart. Me resulta incómodo y poco relajante participar a través de la pantalla del ordenador a diferencia del cine o la televisión.

Alejandro Sacristán.- Dependiendo de qué tipo de contenido queramos disfrutar, puede ser más adecuado un interfaz u otro. En la época de las convergencias, de las plataformas, los medios, los contenidos, esa evolución se va a producir, se está produciendo de hecho y hay terrenos intermedios muy interesantes. Roel Pieper, este señor era el

echado hacia atrás, recostado, como cuando vemos la televisión. Nació el concepto de inteligencia ambiental que va a producir resultados sorpresa.

Rubén Díaz.- La experiencia que supone estar en esa sala de estar no del futuro sino del presente no la voy a cambiar por el portátil, aunque hay programas o cuestiones que sólo puedes acceder desde el ordenador. La televisión que hacemos por Internet, la hacemos por Internet porque nos lo permite. Como ha dicho Alejandro, es una cuestión de interfaz solamente. Obviamente, para mi no es el interfaz ideal, el ancho de banda no es tan grande como para que la imagen no se pixele.

En cuanto a las televisiones alternativas, en Italia, y otros países, existe Teletreet, podéis leer a Franco Belardi que es el gran teórico de todo esto o a José Luis Brea, en un texto que ha sido básico en la formulación de «No más tv», se refiere a una televisación de Internet. Teletreet se ha hecho por diversos colectivos usando la onda herziana de toda la vida, un kit que vale 300 euros, una pequeña antena, un modulador y emiten una señal en 300 metros a la redonda. Muchas veces son más los que hacen la televisión que los que la ven, pero es que eso es lo importante, pasar de la pasividad de la televisión a la actividad de la televisión: «Apaga la tele, haz la tele y no odies a los medios, conviértete y cómete a los medios».

Ximo Lizana.- El problema de internet es de babelización, todo el mundo habla y nadie escucha; la gente que estamos en Internet tenemos mucho ego. Y luego, otra cosa importante, el fenómeno paramétrico de mimetización. Ese es el verdadero poder de los medios de comunicación y las televisiones.

Público 2.- Cuando te refieres a que los robots que ideas son creados por otros robots, es literal o es metafórico.

Ximo Lizana.- Antes trabajaba en lo que era la albañilería de la robótica, yo me lo sueldo, me lo guiso y, sobre todo, estaba trabajando en lo que era el campo conceptual de la logística, pensaba un proyecto y una semana antes de que empezase ARCO me llegaban piezas de todo el mundo, las ensamblaba y me encajaban porque me las había planteado en 3D, empezamos con programas muy sencillos, tipo 3D Max, y ahora trabajamos con Maya, con Wayfrom.

Estos robots, como este ángel que tenéis aquí (se están proyectando imágenes) los he construido con la cara de porcelana Yadró y todo se hizo en aluminio. Es la primera vez en la historia de España que un museo de arte contemporáneo, en este caso el IVAM, compraba un robot; no había pasado en la historia porque la mayoría de los teóricos no consideran la robótica como arte. Y este ángel fue la idea del proyecto, forma parte de un proyecto que se llama Sensor para la Ciudad de las Ciencias y las Artes.

Aparentemente sería más fácil hacerte el molde en barro, pero todo tiene que ver con la clientela y con la gente que asume este tipo de proyectos. No construyo ya ni un sólo robot si no está vendido por adelantado. Lo que llamo el CDO, con el dinero de otros. Hay un sistema de escultura mecánica en el que metes un modelado 3D y un robot gigante en un centro mecanizado lo talla con una fresa gigante exactamente igual que el 3D. Y una vez construido en 3D se le mete todo el mecanismo robótico dentro y se le aplica una técnica que se llama galvanoplastia. La galvanoplastia es dar a los plásticos propiedades de metal. Pues sí que es de metal porque se ha hecho una electrólisis a partir de un modelo creado en resina. Quiero quitarme de encima la materia y la robótica y empezar a hacer las fotografías y las obras de arte sin materia, suspendidas en el aire y en tres dimensiones a base de sistemas estereográficos y pantallas formadas por átomos. Imaginar que estás frente a una obra de arte, mueves las manos en el aire y puedes modificarla, vas a tocarla y no existe. El proceso de síntesis es un campo que el límite es tu imaginación.

Para las exposiciones que realizo en cualquier parte del mundo, por ejemplo, Armory en Nueva York, evito los costes del transporte enviando un e-mail con los formatos en 3D y se construyen in situ, lo mismo para las fotografías. Entonces, a nivel de logística, te permite estar en muchos sitios diferentes del mundo al mismo tiempo. Yo respeto mucho la artesanía pero detesto hacer cosas con las manos porque soy muy torpe.

Público 3.- Se ha hablado de arte digital y a muchos nos parece de élite, lejano. La televisión es más accesible, más cómoda. Quería decir eso porque también me da la sensación de que, a veces, en obras de teatro para niños siento que para ellos es una herramienta de lo más común y de lo más normal y nosotros hablamos de arte digital como una cosa que ellos ya la traen incorporada. Ya hacen arte digital en su casa e incluso lo cuelgan en Internet.

Ximo Lizana.- No olvidemos que el arte es una actividad elitista muy diferente a la que desarrolla la mayoría de la gente, no olvidemos que la realidad está y que el arte tiene que ser un cronista de la realidad. Ahora mismo se está volviendo una especie de lacayo del poder, estamos metidos en una metafísica de la banalidad bastante potente. La

figura de lo cool, de lo que mola, las tendencias.

Público 4.- Hoy en día, en el diseño gráfico, casi todo el mundo se cree que un diseñador gráfico le mandas un trabajo, se va a un ordenador y click y tienes un trabajo de diseño gráfico. Eso es un gran error. Nosotros partimos primero de la información, de ahí al trabajo manual y cuando tienes un concepto y una idea, vas al ordenador. El factor humano es muy importante.

Enrique Miñano.- Los procesos de trabajo también son una cuestión de tiempo. Para los estudios pequeños de diseño gráfico o productoras pequeñas, es un lujo el poder pensar, reflexionar, recoger información, buscar tendencias. Eso es un lujo al alcance de muy pocos.

Montse Arbelo.- Las nuevas tecnologías sí posibilitan la investigación y desarrollo de nuevas tendencias, nuevos campos de acción que amplían el concepto tradicional del arte. Sin embargo, la situación en España es de un cierto retraso en la accesibilidad y asimilación de estas posibilidades. Las estructuras son lentas y renuentes a los cambios. Todo esto se traduce en la poca influencia que tenemos, artistas, galerías, etc., en el concierto internacional del arte. Estamos necesitados de una apuesta clara por impulsar el arte con nuevas tecnologías, para ello debemos convencer a los poderes públicos y hacer pedagogía social. A nuestro alrededor, Alemania, Gran Bretaña o Finlandia nos ofrecen modelos interesantes de por dónde va el futuro. Por supuesto los USA y Japón. La implantación generalizada de las tecnologías de la comunicación, están alterando nuestros comportamientos, los móviles están conformando nuevas maneras relacionales, ya no hace falta quedar a una hora en un lugar determinado, por medio de sms, las citas se convierten en dinámicas. Cada miembro del grupo sabe en todo momento sus movimientos y se incorpora cuando más le conviene. El teléfono móvil se está convirtiendo en un nuevo soporte para el arte, generador de nuevos conceptos y comportamientos. Un mando a distancia para una vida en movimiento.

Younes Bachir.- Consideráis que los hackers hacen arte?

Ximo Lizana.- El colectivo de 01 sí que lo consideran arte, eso está claro y tienen mucho prestigio, pero todo lo que es el hacking, la ingeniería inversa, todas esas técnicas, yo creo que serán arte en el momento en el que tengan un concepto detrás.

Público 5.- Una pregunta con respecto a la idea del museo, ¿vosotros creéis que en un futuro puede haber un museo virtual que alberque esas obras que estamos viendo?

Pere Soldevilla.- Museos virtuales hay muchos y responden a iniciativas diversas, incluídas asociaciones de artistas. Existe mucha obra interesante como para poner el esfuerzo en ello.

Alejandro Sacristán.- Mencionar dos museos seminales en el campo del arte electrónico que son el ZKM de Karlsruhe y el Museo del Futuro en Linz, en Austria que ha tenido mucho más impacto mediático gracias a la labor de su director, Gerfried Stocker. Del arte digital, del arte electrónico, decía Stocker que la principal característica de este tipo de arte es que es un experimento y expresaba su preocupación de que perdiera esta característica devorado por la vorágine del main stream, la corriente principal de los dictados y circuitos del arte, es decir, el mercado. Hay muchos planteamientos y cuestionamiento, gracias a este tipo de arte y también al impacto mediático que ha tenido, podemos ver la manipulación que puede haber acerca de la tecnología. Y el poder está detrás de todos esos usos y los artistas están en este campo, siempre han estado para poner los semáforos en ámbar o en rojo, para alertar a la sociedad de ese tipo de usos que el poder hace de la tecnología, de la banalización y de la distorsión de la realidad.

Rubén Díaz.- La red ofrece una gran potencialidad para archivo y nuevas maneras de compartir las obras de arte, ya que tenemos que tener en cuenta que estamos en la época de la remezcla, de los match up, de los video wuzzlez, que dicen los vj y los dj; la era del remix. Otras cuestiones son la propiedad intelectual, la inteligencia colectiva, las dinámicas participativas, temas muy importantes en relación a los museos virtuales y a los archivos virtuales on-line, me refiero, a las bases de datos, a todos esos conceptos que permiten fomentar al compartir las piezas, precisamente, la creación.

BilbaoArte

Fundación BilbaoArte Fundazioa

Bilbao

23 de mayo de 2006

Debate: [OPEN SOURCE Y HACKER](#)

Presentación:

[Javier Riaño](#)

[Director de BilbaoArte]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Santiago Eraso](#)

[Director Arteleku]

[Philippe Domínguez](#)

[Delcorp.org]

[Pedro Medina](#)

[Crítico de Arte]

[Pablo de Soto](#)

[Hackitectura]

[Maria Pérez](#)

[Netlach]

[Javier Candeira](#)

[Barrapunto]

Moderadora: [Roberta Bosco](#)

[Periodista especializada new media]

Agradecimientos a:

[Itziar](#) [Coordinadora BilbaoArte]

Javier Riaño.- Hola a todos, quería dar las gracias, en principio, a los dos directores de Art Tech Media, a Montse y a Joseba que no está con nosotros por problemas familiares.

Deciros que además de las ponencias, está programada una selección de la Convocatoria de artistas visuales de todo el mundo. Se proyectarán desde hoy hasta el día 2 de junio, podéis venir gratuitamente y sin más paso la palabra a los profesionales de la materia y Montse os presentará a los ponentes. Gracias a todos.

Montse Arbelo.- Gracias Javier por confiar en nosotros al acoger estos Encuentros. Por supuesto, no olvidamos a Itziar, extraordinaria y al numeroso público que nos acompaña. Joseba, mi compañero, es de Bilbao y yo de Tenerife, pero aquí me siento en casa. Quiero dar las gracias también a todas las personas que nos acompañan en la mesa. Roberta Bosco, periodista especializada en new media, será la moderadora del debate.

Roberta Bosco.- Soy periodista, trabajo en el Ciber País, por lo que tengo una aproximación muy pragmática al trabajo y a la vida, de modo que habría preferido enseñaros unos proyectos para que fuese más claro de lo que estaba hablando, pero no tenemos conexión. Para quien tenga tiempo y ganas de verlo en casa la web es <http://www.arte-red.net>.

El tema de hoy es open source y hacker: vamos a definir estos dos términos, intentando quitar todas aquellas connotaciones negativas, sobretodo al término hacker, convirtiéndolo en sinónimo de pirata informático.

Cuando hablamos de open source, hablamos de programas de código libre y gratuito a menudo desarrollado colectivamente. Empezó a ser de uso común alrededor de 1998 y, básicamente, indica la posibilidad de disponer del código fuente de un programa y de desarrollarlo de forma colectiva, también es garantía de excelencia técnica, de libre distribución y también de distribución de modificaciones, ausencia de discriminación y licencias libres.

Por lo que se refiere al término hacker, se acuñó en los años 60 por un grupo de desarrolladores y programadores del MIT (Massachusetts Institute of Technology), que se definieron a sí mismos con este ideologismo, que significa: experto en informática, sistemas de telecomunicación y tecnología de la información.

Richard Stallman, el gurú del open source afirma: «Hacker significa divertirse con el ingenio, usar la inteligencia para hacer algo difícil, de hecho es posible ser también un hacker de bicicletas». Aunque hay una corriente que practica actividades de carácter destructivo, básicamente los hackers son expertos en mejorar las prestaciones y la calidad del software.

Por lo que se refiere al tema artístico, me remito a Open source art hack, una hermosa exposición organizada por Steve Dietz en el New Museum de Nueva York, en 2001, que pretende reconducir el fenómeno hacker a su esencia primordial a través de artistas que utilizan esta técnica como una estrategia de resistencia electrónica y no por su poder destructivo. Artistas que emplean la tecnología de forma transparente, colaborativa y a menudo con objetivos distintos a los que impulsaron su creación.

Desde la Guerra Fría nunca ha habido una situación de paranoia masiva como la que se vive actualmente en Estados Unidos. Con las Torres se han derrumbado años de investigaciones y millones de dólares gastados para desarrollar los mejores sistemas de vigilancia y de control. La exposición Open source art hack fue considerada potencialmente peligrosa como demuestra la desactivación de una obra de Kwnobotich Research, un programa que identificaba los fallos de seguridad en el servidor y que, además, se había dirigido hacia servidores de ONG y no hacia servidores institucionales, precisamente, para evitar suspicacias.

Otro ejemplo de hacker en arte es el Flood net de Ricardo Domínguez, una aplicación que se puede descargar de la web, permite realizar sentadas virtuales, es decir, desactivar un sitio web, acudiendo de forma masiva a una determinada hora, de un determinado día, como en los sit-in de los años 60 pero, en un sitio web.

Es arte hacker también el Carnivore Project, un proyecto de Radical Software Group, que se basa en el programa homónimo para realizar interceptaciones en Internet, creado por el FBI, después de los atentados del 11 de septiembre. RSG ha reescrito el software y lo ha puesto a disposición de la comunidad artística internacional para que pueda utilizar e reinterpretar los datos así obtenidos de forma creativa. Stefano Caldana y yo fuimos comisarios de una exposición titulada The web as canvas, que se presentó en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, en el marco de la cual encargamos al colectivo de artista Área 3 la realización del World Wall Painters, un cliente para el Carnivore project.

Con la misma ironía que Jasper Johns puso en su bandera, los pintores de World Wall Painters pintan incesantemente las banderas de los países a los que pertenecen las web tecleadas por los usuarios. El resultado es un collage que apunta a la utopía democrática en Internet y a la realidad actual del acceso a la información y a las nuevas tecnologías. Siendo un proyecto libre, lo podéis descargar de la página web e instalarlo en vuestro ordenador: a medida que el programa escanea el tráfico de datos según la zona geográfica de procedencia, los pintores virtuales

Philippe Domínguez.- El conjunto de herramientas libres de creación multimedia es hoy ya, una referencia en los distintos sectores que la componen (música, 2D, 3D, web...). Desde nuestra experiencia y visión, hemos planteado siempre el desarrollo de herramientas para las generaciones siguientes, y tenemos claro que el desarrollo de la creación multimedia pasa por el uso de tecnologías que permitan la manipulación en tiempo real. Tanto desde el punto de vista de la inmediatez en la realización de la obra, como en la interactividad.

En los primeros tiempos, el poco redimiento del hardware hizo creer que era algo imposible, pero con el tiempo, el material ya mostraba características suficientes, atendiendo las sinergias y ahorro de energía que brinda el concepto y el uso de herramientas de desarrollo libre, hemos conseguido construir herramientas tan pioneras que aún no tienen competidores en el mercado del software propietario. Más allá de estos planteamientos, el uso de herramientas libres en este sector de actividad (aplicaciones interactivas) da pie a un nuevo modelo donde no sólo se podrán desarrollar superproducciones, si no que la tecnología estará a disposición de proyectos más modestos. Entre los objetivos, destacamos:

Creación de herramientas que incorporen metodologías de trabajo novedosas. Apertura de nuevos espacios de negocio a partir de herramientas que no existen en el mercado o son de muy difícil acceso debido a su origen propietario. Desarrollo de plataformas de creación multimedia libres: artística; producción de eventos; producción multimedia. Sumar todos los proyectos libres, desde el sistema operativo al conjunto de herramientas de creación libres y conseguir un sistema compacto, simple de instalar, que disponga de interfaces amigables, para documentar y dinamizador de las comunidades gracias al wiki, foros y listas de correo. El uso exclusivo de herramientas de desarrollo libres. Controlar todo el proceso creativo, lo que nos permitirá proponer cursos desde la iniciación hasta cursos de alto nivel tecnológico (programación, desarrollo,..) Controlar las herramientas de desarrollo, nos permite adaptar, modificar o mejorar a medida en: aplicaciones para televisiones; aplicaciones para eventos (deporte, cultura, etc.); herramienta de autor (educación).

Con todo ello, pretendemos que nuestros desarrollos se centren en la paquetización de tecnologías libres existentes, con el fin de proponer interfaces de control más amigables a la comunidad creativa. Esperamos así conseguir captar hacia la comunidad del software libre un espectro de usuarios/creativos más amplio, ya que así solucionamos uno de los grandes argumentos/problemas de la comunidad creativa que es la usabilidad. Este concepto de desarrollo nos trae también hacia conceptos de convergencia tecnológica, proponiendo herramientas multipropósito, usando el mismo interfaz. Este modelo quiere romper con la filosofía sobre el uso de software implantada, destinado a una aplicación/objetivo en concreto. El ejemplo de la creación 3D es el mejor ejemplo y hoy, con nuestros desarrollos, puede el usuario presentar sus modelos 3D de la manera que más le convenga (foto, vídeo, interactivo).

Los dos grandes desarrollos de nuestro proyecto son actualmente Delvj que es una herramienta de control de flujos multimedia en tiempo real y blender2crystal que es la integración de un potente motor de 3D libre (crystalspace) y la herramienta de modelado líder de la comunidad del software libre blender.

A lo largo de estos años hemos investigado en la manera y los métodos de trabajo de la comunidad artística, de las cuales, en colaboración con colectivos amigos, hemos definido ciertas líneas generales de desarrollo. La falta de infraestructuras y medios, nos ha obligado a presuponer necesidades y aplicaciones, las cuales hemos desarrollado y puesto a disposición de la comunidad artística. Tras la primera reasele solemos añadir un nuevo vector a nuestras líneas de desarrollo contando con la opinión, impresiones y necesidades de la naciente comunidad de usuarios.

En cuanto a la infraestructura (herramientas y lenguajes de programación) mantenemos una gran vigilancia sobre los nuevos proyectos libres potencialmente útiles para nuestros desarrollos. Esta vigilancia tecnológica nos permite tener en mente el espectro de herramientas de la comunidad y poder tomar decisiones optimizando al máximo las posibles incorporaciones como las soluciones para nuestros usuarios.

Llevamos una serie de hitos en empresas y administraciones públicas. Sumando desarrollos, eventos, cursos y presentaciones, podemos decir que nuestro proyecto de laboratorio es autónomo ya que hemos llegado a este punto sin subvenciones para el área multimedia de nuestro grupo. Algunas de las actividades que hemos realizado hasta la fecha son: charlas y presentaciones y sesiones en La Casa Encendida, Hangar, Pisotarte, Instituto Italiano de Diseño (en colaboración con Santiago Ortiz «moebio»), Electrosonic 2005, Sonar 06, grandes discotecas madrileñas (Fabrik, Space of Sound, 8 y 1/2, La Ribiera, Sala Heineken...), Blender World Conference 2006, Crystalspace European Conference 2006. Y desarrollos personalizados para Telefónica (aplicación de marketing lúdico), Valencia TV (televisión automática)...

Y llegamos a las conclusiones: ¿La expresión «herramientas de creación libre» llegará a ser un día un pleonismo? creemos que sí, y trabajaremos para que los recursos de expresión creativa multimedia sean lo más universales posible. Varios puntos a tener en cuenta para tal meta, no son sólo los costes de adquisición, si no la escalabilidad en el uso de la herramienta. Ayer, el primer peldaño era difícil de alcanzar hoy, estamos convencidos de que contribuimos a la construcción de una magnífica escalera. URL: Grupo ikusnet - <http://grupoikusnet.com>; DELVJ : <http://delcorp.org/delvj/index.php/Portada>; Blender2crystal: http://b2cs.delcorp.org/index.php/Main_Page.

Javier Candeira.- Gracias Roberta, gracias a la organización y gracias a todos por venir. Mi presentación de hoy va sobre una disciplina artística que se llama software art, que es también software libre.

¿Qué es el software art? Todos entendemos que hay muchos géneros en el arte. El arte se puede incorporar al cuerpo humano y se le llama danza o teatro y se puede incorporar en un lienzo y se llama pintura; con el advenimiento de la programación como una disciplina que está a alcance del público, hay artistas que han decidido que su obra sea un programa y que su forma de expresión artística sea el código. Este código compilado no produce un efecto de negocios ni produce una aplicación útil para controlar una central nuclear o una aplicación incluso para artistas, como son las que hace Philippe, no, esta aplicación es el propio arte, es la obra del artista. Si pasamos el software art por el filtro del software libre, que cualquiera puede coger, copiar, modificar y transformarlo, nos encontramos con una figura que es el free software art, el software art libre. El código que es arte, las experiencias estéticas hechas cuerpo virtual, hechas materia hasta donde puede ser un código, se puede modificar y copiar como pasa con otros ejemplos en la historia del arte. Duchamp le puso una perilla a la Mona Lisa y esto es algo que encontramos normal. Conocemos otras estrategias de apropiación como son el collage y la remezcla.

Mi intervención trata, principalmente, sobre la economía política del software art. Este trabajo empecé a ponerlo en práctica por una iniciativa de un sitio web que se llama runme.org dedicado al software art y que organizó una conferencia llamada Readme 100 con el lema «Por una factoría permanente» de producción de software art. Esto se considera algo muy efímero y mi propuesta es que para su permanencia lo que le conviene es ser libre.

Hay muchas formas de aplicar el software libre. Se puede copiar, transformar y por supuesto, lo puedes estudiar y utilizar y lo puedes distribuir. Así que al software art y a las obras de los artistas, es lo que más les conviene para su distribución. Respecto al copyright y esto es algo que han dicho muchos teóricos y hace nada el abogado David Bravo en su página web hablando de censuras adheridas a críticas a los poderes públicos, es una forma de censura económica.

Desde su comienzo en Inglaterra, el copyright es una forma de unir los intereses censores de la Corona y los intereses económicos de los impresores.

Algunos ejemplos de software art: Electric Sheep, es un salvapantallas distribuido. Es un proyecto en el que la gente se baja los datos de los radiotelescopios a su ordenador para buscar señales de vida extraterrestre. La idea es que lo haces en colaboración con todos los demás de todo el mundo y tu ordenador es un pequeño nodo de un superordenador. Electric Sheep utiliza el mismo sistema para hacer animaciones de fractales o llamas virtuales.

Otro ejemplo, los juegos artísticos de Kenta Cho. Me interesan especialmente, las herramientas de performance en directo. Hay dos músicos y creadores de visuales británicos que se llaman Alex McClean y Glenn Griffiths, hacen algo que se llama livecoding, o programación en directo. Salen al escenario con un ordenador y se ponen a escribir el programa que generarán delante del público, la música y los visuales que estarán viendo. El software libre es mejor para la distribución pero también es mejor para la conservación, ya que está almacenado de una forma en que ya es viable, ya es ejecutable en un ordenador. El software art sólo es tal si está ejecutándose en un procesador, del mismo modo que el teatro es la representación, y la obra teatral escrita es literatura. Algunos piensan que el archivo de obras aunque no sean liberadas y no se puedan copiar y mantener en distribuciones de software libre sirve para conservar las obras de software art, pero esto no es cierto por varias razones y la principal es la obsolescencia, aparte de que los archivos tradicionales tienen muchos problemas de acceso.

Por último está la producción, ¿en qué ayuda el software libre? En el mundo tecnológico, en cuanto tengas acceso a un ordenador, puedes tener acceso también al software libre, sin discriminación de la capacidad económica y con derecho a reutilizarlo para cualquier propósito, incluido el arte. ¿Qué museo va a querer producir una obra que después no puede grabar en un CD y editarlo con un catálogo porque no tiene derechos sobre la obra que subyace?.

El software propietario crea un desincentivo en la producción de la obra, en este caso económica, no técnica, y vemos que el software libre elimina todos estos problemas. La censura económica de la distribución es también una censura económica de la producción y también a la conservación. Por el contrario, la libertad del software, permite una mayor facilidad de producción, de distribución y de conservación. El proyecto Free Software Art consiste en cómo juntar estas dos culturas que son la cultura de los artistas y la cultura del software libre, que por ahora se solapan en muy pocos casos. Estoy trabajando con una gente francesa que se llama GOTO 10, goto10.org, en una lista de software art libre.

¿Qué nuevas estructuras de curadoría surgen cuando todo el mundo tiene el mismo acceso a la obra por medio de internet? Esta situación puede crear unas estructuras de curadoría bastante más planas. Alexander Shulgin, uno de los creadores del net art, factotum de runme.org y realizador del último simposio llamado Readme 100, comentaba «...si cualquiera puede meter obras de software libre en las colecciones, habrá mucho más arte malo que entra en las colecciones».

María Pérez.- Netlach es un encuentro sobre sociedad en red y cibercultura que nació en Bilbao el año pasado. No es

sino más bien un espacio de encuentro entre iniciativas personales, colectivos, artistas o movimientos sociales que reflexionan sobre la relación entre tecnología y sociedad, sobre los usos que hacemos de las herramientas digitales.

El nombre viene de Potlach y es un guiño a la historia relativamente reciente del arte y al situacionismo e implica un posicionamiento político-ideológico sobre cómo la tecnología y los medios inciden en la sociedad. Potlach era el nombre de la publicación de la Internacional Letrista (embrión de la Internacional Situacionista) y era también una práctica de algunas tribus primitivas que creaban redes basadas en la economía del regalo. Es decir, una comunidad hacía un regalo a otra que respondía con otro de igual o mayor valor de modo que se creaban grandes redes de intercambios gratuitos. Es un símil bonito para ilustrar lo que ocurre actualmente en Internet, que tiene mucho que ver con la filosofía hacker y las comunidades de producción de software libre en las que se desarrolló en la década de los noventa. Internet es posible gracias a que existen muchas personas trabajando gratis, ya sea produciendo códigos o contenidos, que versan todo eso en la red sin esperar nada más a cambio que favorecer a la propia comunidad. Una de las frases que decía Merce Molist en Netlach al referirse a la filosofía hacker era «Devuelve a la red lo que la red te ha dado». Si todos fuéramos simples consumidores de contenidos producidos por otros, Internet no existiría tal y como lo conocemos.

Decía que me parecía interesante relacionar la tecnología con el contexto social y económico en el que se inscribe. Ahora, por ejemplo, estoy intentando tirar del hilo de la sociedad de la información y me he encontrado textos del siglo XVI sobre sistemas de redes. Estos textos explican que el sistema de redes en la sociedad de la información se articula porque se dan sobre todo dos factores. Uno es un determinado nivel de desarrollo tecnológico, que en ese momento coincide con la aparición de la imprenta y otro es el de una determinada organización económica, de los factores productivos, en la que se apoyan las innovaciones técnicas. Si tenemos esto en cuenta, se amplía mucho la perspectiva del discurso tecno-político por que la tecnología se inscribe en contexto geopolítico en el que las fuerzas productivas y los sistemas de producción de significados están organizados de una determinada manera, propia de la sociedad occidental y de la economía de mercado. Es lo mismo que ocurre con la retórica de la resistencia electrónica: resistencia respecto a qué. Es algo más del conflicto entre software libre y software propietario. Quiero decir que esto se inscribe en un contexto global mucho mayor. La economía de mercado surge más o menos al final de la Edad Media y va evolucionando hasta el momento actual en el que se habla de Tercera Revolución Industrial, de Capitalismo Avanzado o Cognitivo.

Este proceso coincide con la deslocalización de las industrias de fabricación de hardware que se traslada a países con menores costes productivos, de recursos y de mano de obra. Mientras, en los países «avanzados» se centra la producción de identidades, símbolos, conocimiento, cultura. Es lo que se llama ahora Capitalismo Cognitivo término que nos parece súper nuevo, pero Marx, por ejemplo, hablaba de ello en relación a la intelectualidad de masas. Esto es el conjunto de saberes formados de manera más o menos espontánea por el simple hecho de que las personas hacen un trabajo todas juntas y se crean unos hábitos de trabajo que van alimentando un gran acervo de conocimiento. Ahora, lo que volcamos en Internet es también conocimiento, convertido en la nueva fuente de riqueza a través de la información y la cultura, dispositivos de transmisión de significado. Deslocalizamos la fabricación de elementos físicos y materiales a otros países y nosotros fabricamos la interpretación del mundo a través de la información, a través de la cultura y a través del arte.

Otra perspectiva de la tecnopolítica es la que tiene que ver con el biopoder, la biopolítica y lo que Donna Haraway llama «informática de la dominación». Es la autora del manifiesto Cyborg, bióloga y feminista. Buena parte del pensamiento crítico sobre la tecnología viene del ciberfeminismo porque el pensamiento de género lleva muchos años produciendo reflexión crítica respecto a la sociedad, el lenguaje, los códigos. Cuando hablamos de Reality Hacking se trata no sólo de hackear códigos informáticos, sino también subvertir los códigos de realidad, de conducta, sacándolos de los ámbitos hegemónicos y haciéndolos más participativos. Igual que ocurre con el software libre que pretende que todo el mundo pueda de una forma abierta picar código, el reality hacking pretende que todo el mundo pueda también decidir cuáles son los códigos sociales, económicos, culturales o sexuales con los que funcionamos.

La informática de la dominación tiene que ver también con el modo en que la tecnología se inscribe en el cuerpo en dos sentidos. El primero es de fuera hacia dentro, cuando la tecnología entra en nuestro cuerpo a través de los medicamentos, por ejemplo. Ahí está la industria farmacéutica que, junto con la del armamento, el entretenimiento y los grupos mediáticos, es la que más dinero mueve en el mundo. A través de la industria farmacéutica, la tecnología entra en nuestro cuerpo y nos controla, configura nuestra conducta, la enfermedad, lo que es saludable. El segundo sentido es de dentro hacia fuera y tiene mucho que ver con el arte. Ahora, entre el trabajo creativo y un autor existe un hardware que está fabricado de una determinada manera, con lo cual ya viene cargado de un sesgo económico y cultural importante que no es neutro.

Todo esto en realidad era para hablar de la brecha digital, de las nuevas formas de exclusión originadas por el hecho de que no todo el mundo tiene acceso a la tecnología, la mayor parte de la población del mundo ni siquiera tiene acceso al teléfono, a zapatos o al agua. Soy una entusiasta de la revolución digital y sigo lo que está ocurriendo,

pero hay que relativizarla y enfocarla desde una perspectiva mucho más amplia.

Me interesa lo que decía Javier respecto a cómo la creación digital rompe los procesos de legitimación y por eso el mundo del arte está tan nervioso con esto de la tecnología y de Internet, un espacio público en el que todo el mundo puede entrar, producir, opinar. Si este lapicero, por ejemplo, está expuesto en una sala de un museo, sabes que es una obra de arte. Pero en Internet no sabes si esa web en la que has entrado es un portal de telefonía, es un proyecto artístico, es un proyecto activista, si es un blog personal... no sabes lo que es. Si volvemos a la definición del arte, está en manos de mucha gente que, además, a lo mejor no tiene ningún interés en definirlo.

Pablo de Soto.- Voy a obviar hablar de Hackitectura y me centraré en la información «localizada» sobre los conceptos de hacker y código abierto y una idea de trabajo sobre arte y media. Decir que como internauta antes de venir a Bilbo, navegué por la web del metabolingbiohacklab de Bilbo. Los hacklabs son grupos de hackers que tienen un lugar de trabajo en cada ciudad y se dedican a programar, a compartir ideas y deseos, a cacharrear con ordenador; son, quizás, los espacios, o uno de los espacios creativos más interesantes de la actualidad y tienen modelos de organización que podemos definir como anticapitalistas. Por ejemplo, este de Bilbo, en el año 2003 produjo una distribución de gnu-linux (sistema operativo libre) para activistas que se llamó X-Eevian. Ahora ya hay algunas comunidades autónomas que está haciendo sus propias distribuciones y Metabolik lo hizo con un presupuesto muy reducido. También participaron en la organización del segundo Hackmeeting. Han sido, en mi opinión, eventos fulgurantes de los más interesantes que se han hecho en nuestro territorio (tanto aquí como en Italia). En estos encuentros se trabaja sobre la idea de reality hacking, de subvertir la realidad, y llevan ya cinco ediciones. Su organización es totalmente horizontal y tiene lugar en centros sociales ocupados y autogestionados.

Este metabolik biohacklab que funciona como una guerrilla tecnosocial está ahora trabajando con el resto de los hacklab del territorio español en una campaña que se llama: Compartir es bueno. Esta campaña plantea una respuesta ciudadana a los ataques de la SGAE y a la imposición de leyes muy restrictivas de la propiedad intelectual.

Creo que si hablamos de arte, tecnología y media, esta lucha es crucial y definirá un escenario que puede ser bondadoso, o puede ser terrible en cuanto a la materia prima que tenemos para producir en este siglo XXI.

Esto sobre hacker y código abierto: valorar el trabajo que están haciendo los hacklabs. Y más específico sobre el tema propuesto por Art Tech Media, plantear que quizá no tengamos que buscar los paradigmas por más tiempo en el mundo anglosajón, sino mirar en otra dirección. Miramos hacia atrás y vemos lo que pasaba en los 90, cuando parecía que las soluciones de innovación y de pensamiento estaban en Centroeuropa y Estados Unidos.

Se está formando un vórtice de fuerza y de vanguardia que está en el eje que podríamos denominar Sureuropa-Sudamérica. Algunos y algunas tenemos más deseos de participar en listas de correo en castellano, en portugués o en francés y menos en listas de correos en inglés. Eso también tiene que ver con el contexto geopolítico: en el imperio viene sucediendo una revolución ultraconservadora contra los derechos sociales. Y contar un caso concreto que me resulta muy entrañable y es que Venezuela, en el último Foro Social Mundial, distribuido en tres sedes, Caracas en Venezuela, Karachi en Pakistán y Bamako en Mali, la oficina de propiedad intelectual de Venezuela que funciona en sentido contrario que la SGAE, decidió invitar a miembros españoles y se puso en contacto con ellos a través de una lista de correo (la del hackmeeting), sin mediar con ninguna institución ni universidad. Creo que este tipo de innovación organizativa es el camino para introducir y abrir las ventanas y que corra el aire en esta historia de la tecnología y media.

Pedro Medina.- Creo que de inicio convendría plantear un par de aclaraciones. Ya Roberta ha introducido bien una serie de cuestiones que nos sitúan ante un léxico determinado, que ya en los 80, cuando aparecen las leyes contra la piratería informática, empieza a definirse, pero también a confundirse. El término hacker se define en su origen como una pasión: la pasión por crear. Se basa entonces en la voluntad de innovar en el software y compartirlo en la sociedad de la información. Esto los diferencia de lo que comúnmente se entiende por este término, confundiéndolos con los crackers o piratas informáticos, que entran y boicotean sistemas y programas.

El hackerismo, en cambio, debe concebirse dentro de una «voluntad» o «ética», que se establece si identificamos unos puntos de referencia. Además del archiconocido Linux, creado por Linus Torvalds, no hay que olvidar a Richard Stallman, quien fundó el sistema GNU, que es el que funciona simultáneamente con Linux. En una entrevista, Richard Stallman relacionaba sus prácticas con las que han funcionado toda la vida en torno al cocinar, es decir, cuando algo nos gusta, pedimos la receta, la intercambiamos y la repetimos o mejoramos, creándose una costumbre que crea comunidad y hace crecer la información original. Esta misma forma de comportamiento la aplica a un principio general de intercambio de información. Como decía antes Javier, hablamos de copyright, pero es algo que queda dentro de un sistema empresarial, en el que siempre hay una organización en la que los medios técnicos y los intermediarios hay que pagarlos y hay que entrar dentro de un circuito fuertemente reglado, creando en su conjunto unas reglas de comportamiento que afectan al «producto cultural» como a cualquier otro producto.

Como actitud, se resumiría en lo Pekka Himanen denomina «ética del hacker», basada en un deber: la llamada a compartir la información y elaborar software gratuito. El hacker sería entonces un entusiasta cuya ética del trabajo está fundada en el valor de la creatividad, combinando pasión y libertad, a diferencia de la ética expuesta por Max Weber. De esta manera, esta «nética» se opone al capitalismo y se sitúa en la línea de programadores como Richard Stallman o Linus Torvalds que, en suma, reivindican la libertad de los usuarios para usar, modificar y mejorar el software, pero cuyo principio fundamental es compartir para que el conocimiento aumente.

Se plantea, por tanto, una discusión en términos éticos que bien podría tener como libro de cabecera Un manifiesto hacker, de McKenzie Wark, precisamente porque recoge pequeñas constelaciones de perspectivas de lo que supone el universo en el que los principios del hacker se han creado y dentro del cual se proyectan distintas prácticas que no son las habituales del capitalismo. En definitiva, el planteamiento viene a ser el de intentar escapar a los designios del mercado; igual que ocurrió sin éxito con las primeras vanguardias históricas o en prácticas de los 70 cuando el arte se convirtió en «comportamiento artístico»

Dentro de esta perspectiva, es indudable que los planteamientos tienen unos principios que se podrían situar en la línea de unas políticas de corte marxista, aunque, por supuesto, reactualizadas y centradas en este ámbito. Aún así, en definitiva, entenderíamos esta toma de partido como una pasión por el conocimiento que no entiende tanto de ideologías y sí de un deseo de libertad ajeno en muchos casos a los comportamientos a los que estamos acostumbrados y que se configura como un proyecto de prácticas orientadas a transformar el mundo; quizás con más entusiasmo que realidad, pero con la certeza de que algunas de sus reivindicaciones llegarán a ser un hecho.

Si nos concentramos en el ámbito artístico, hay que señalar propuestas como la que realizó Berta Sichel en el Reina Sofía, con la exposición Hackers. El arte de la abstracción, presentando a los hackers como «los grandes aventureros de nuestro tiempo», capaces de surcar de una manera diferente la sociedad contemporánea de la información. La comisaria de esta exposición fue Jenny Marketou, quien ha trabajado en otras ocasiones con Steve Dietz. En efecto, la idea que planteó es que los artistas han sido siempre hackers culturales y, en esta ocasión, tendió a enfatizar características como la interacción y las prácticas artísticas que emplean métodos de hacking y estrategias abiertas, lo que nos conduce a un concepto de espectador muy interesante, ya que sería usuario/visitante/participante. Está claro que soportes como Internet potencian no solo la interacción sino también la enfatización del rol activo del espectador. Sin embargo, esto no es nuevo en las prácticas artísticas, ya que muchos comportamientos de corte conceptual, el mismo concepto de instalación, que en muchos casos implica un recorrido libre del espectador, que hace la obra con su paso o su interacción y, sobre todo, esas prácticas encaminadas a la redefinición del espacio artístico en los setenta, que privilegiaron la experiencia del espectador como lo único verdaderamente original, ya van en esta dirección.

Varios usos de los más innovadores medios pretenden que el espectador no sea meramente un receptor de información, sino que participe activamente en el proceso de generación de conocimiento. Esto proyecta la construcción de nuevas dimensiones, como es el hecho de que podamos empezar a hablar de «comunidad» y no ya únicamente de una relación creador-receptor de la obra. Sin hacer un elenco exhaustivo, podemos esbozar unas líneas generales a través de algunas piezas realizadas en el entorno del hackerismo. Por un lado, tendríamos casos como los del colectivo 01.org, más en una línea casi de anarquismo, abriendo procesos de crítica y también de destrucción con su arte con virus. Otro ejemplo podría ser el de Critical Art Ensemble, quienes distribuían las instrucciones para acceder al código de los videojuegos de la Game Boy y modificarlo, junto con un panfleto sobre la opresión de la juventud. En estas piezas encontraríamos una actitud más cercana a la del cracker, que muestra una preocupación por actuar sobre medios informáticos, si bien en el caso de Critical Art Ensemble no se limita a la destrucción, sino a potenciar la posibilidad de un software libre mientras critica incluso procesos de socialización de los jóvenes.

Otros artistas hacen hincapié en el nuevo ámbito en el que se desarrollan las obras, reflexionando de otra manera personajes como Jodi, cuando trabaja, por ejemplo, sobre los nombres de dominio. No obstante, me interesan más piezas que aúnan claramente la activación de dispositivos críticos, al tiempo que desarrollan toda una reflexión sobre el propio medio utilizado, en este caso, Internet. Este sería el caso de The file room de Antoni Muntadas, donde partiendo de la censura como tema central, desencadena un proceso de naturaleza colectiva, ya que la pieza sigue creciendo con la participación del «público», que ya no recibe información, sino que también la aporta, incluida aquella que habla de procesos de censura en el propio medio utilizado: Internet. De esta manera, mientras vemos la especificidad y funcionamiento interno de la Red, se nos propone cierta utopía democrática en Internet, que construiría una historia alternativa y paralela a la oficial en este dar voz, tan benjaminiano, a quien no la ha tenido. Esta disposición, esta ética, es lo que más me interesa, al margen de fascinaciones de corte formal o meramente visual, siendo esta forma de mirar la que desentraña las propias especificidades de este medio sobre el que la reflexión y la teoría aún están en ciernes. Todo ello sin olvidar una característica que me parece crucial: su dimensión comunitaria o, mejor dicho, la «creación

colectiva», que tanto ha estudiado David Casacuberta.

Estas características se manifiestan claramente en la obra de Daniel García Andújar, quien tendería a una comunidad construida por los usuarios, a medio camino entre el entusiasmo por la utilización de una red de comunicación colectiva y la proyección de un comunitarismo político en la línea de principios de corte marxista, como parece evidenciar su reciente exposición Postcapital, realizada junto a Carlos Garaicoa e Iván de la Nuez. Se daría, por tanto, en García Andújar una especulación sobre Internet como forma y como contenido, como ocurría con la pieza de Muntadas, yendo más allá de Internet como un mero sistema de distribución. Esta reflexión, es la que se uniría en esta disposición «nética» que desencadena unas posibilidades como medio y como proceso de construcción de colectividades, donde cierta utopía parece ser aún posible, siempre y cuando podamos seguir construyendo espacios libres de diálogo y participación.

Santiago Eraso.- El archivo universal. El saber, la cultura y el arte son universales. Se producen a partir de contextos políticos locales, pero se asientan y se insertan en la red global del conocimiento. La escuela, la universidad, las bibliotecas, los museos y el resto de los archivos y colecciones fueron y hoy siguen siendo, las instituciones donde se produjeron, se depositaron, presentaron y difundieron todos esos saberes, bienes artísticos y culturales. La memoria materializada se encuentra bajo la tutela de instituciones organizadas de modo jerárquico que se ocupan de que permanezca en buen estado y de que se seleccionen modelos culturales nuevos o de que otros sean olvidados, retirados, expurgados.

El siglo pasado produjo grandes innovaciones en el sistema cultural. La aparición de la fotografía, la radio, el cine y más adelante la tv y el vídeo introdujeron cambios sustanciales y, a su lado, renovados mecanismos de producción y nuevos métodos de protección y patrimonialización del conocimiento: filmotecas, mediatecas, fonotecas etc. Al final de siglo, con la aparición de Internet y el desarrollo acelerado de nuevos mecanismos de producción digital, se produjo un cambio de paradigma que afectó de manera exponencial a todo el sistema cultural, a la producción de subjetividad, y a las diferentes maneras de preservar, almacenar y distribuir el conocimiento.

En este nuevo marco, muchas instituciones públicas y privadas están desarrollando estrategias para reformar sus estructuras de actuación y adaptar sus diferentes programas a las nuevas necesidades y obligaciones generadas por la denominada sociedad de la información y el conocimiento. Se está produciendo un salto impresionante en los mecanismos de producción cultural, a la manera de una «revolución silenciosa». En el ámbito del conocimiento científico y en el de las humanidades, el vuelco en la organización del saber está siendo total. En nuestros días se asiste, poco a poco y en todo el mundo, a un proceso generalizado de universalización y diversificación de los archivos culturales. El sistema unitario de museos, bibliotecas y de otras instituciones para la salvación de la información y la memoria está entrando en crisis y se está aislando cada vez más de la realidad generada por los flujos no jerárquicos y desregulados del conocimiento.

La socialización de las herramientas de producción está otorgando más poder a los creadores y agentes culturales. A su vez, se están organizando en renovados sistemas de relación, mucho más transversales, y en nuevos marcos socio económicos que están obligando a modificar muchas estructuras culturales del ámbito público y también otras vinculadas a las industrias culturales que se están planteando cambios sustanciales en sus modelos de negocio, basado en el control del objeto material (el libro, el disco, el objeto artístico...). Las llaves de los viejos templos del saber y el conocimiento están pasando a otras manos. Tan es así, que al margen de jerarquías académicas o de obsoletas autoridades, actúan desde las propias estructuras sociales y participativas que sustentan el entramado complejo de la red y piensan las nuevas herramientas de almacenamiento y distribución de los conocimientos y las producciones culturales en base a interacciones que se plantean su trabajo en el marco general del dominio público y la democratización de los saberes universales; lo que Boris Groys denomina espacio profano y que se presenta como paradigma de la heterogeneidad y diversidad frente a la homogeneidad y selectividad del archivo clásico. Es un nuevo paradigma digital de la organización y difusión del conocimiento humano: el archivo universal de acceso libre. El reto de la sociedad europea es saber si podremos mantener nuestros saberes en el marco del dominio público y universal, dentro de la mejor tradición social europea, o permitiremos que ese archivo sea reducido al ámbito de las transacciones económicas y se convierta en un bien escaso de acceso restringido y reducido a simple mercancía.

Este año, que para Arteleku se presenta como tiempo de transición hacia un nuevo horizonte cultural, proponemos, más que nunca, un programa de actividades que fomente, una vez más, modelos de producción innovadores, proyectos de investigación y experimentales, experiencias emergentes vinculadas a procesos generativos y participativos que se inscriban, sobre todo, en el marco de la noción de «proyecto», entendido como un proceso en el que la investigación, la producción y la difusión son interdependientes; que fortalezcan sobre todo, entramados complejos de actores y productores, frente al autor individual; que apoyen estructuras de producción ligeras y autónomas que favorezcan el fortalecimiento de la sociedad civil local e internacional, termómetros de la vitalidad más activa y renovadora; que

personal, temporal y espacial (número de personas implicadas, duración del proyecto, lugares de producción etc.); que apoyen proyectos de investigación, producción y desarrollo multimedia y audiovisual que se configuren en formato digital y cuya difusión, muchas veces, está sujeta a fórmulas de difusión universal, bajo licencias copyleft; que apoyen propuestas que contemplan la producción de contenidos en euskara de carácter innovador con relación a las prácticas sociales, culturales y artísticas; que apoyen proyectos que no tienen cabida en estructuras tradicionales de representación; que apoyen proyectos pluridisciplinares y con vocación social y política transversal que puedan conectar con los compromisos de la sociedad actual.

Roberta Bosco.- Quisiera destacar algunos temas que me parecen especialmente interesantes. Sobretudo invitaría a reflexionar sobre la capacidad de ciertas prácticas de evidenciar la contradicción implícita en el desarrollo tecnológico y en la política que lo rige. También ha salido, como es habitual, el tema de qué es arte, y qué no lo es. Yo me remito siempre a la respuesta que le dio William Burroughs a Allen Ginsberg: «arte es tan sólo una palabra de cuatro letras». Por otro lado la definición práctica que de ella da la sociedad capitalista reza: «arte es una obra cuyo valor aumenta con el tiempo y cuya adquisición representa una inversión». Recordemos que el mercado del arte es inferior, como facturado, sólo al de las armas. Creo importante subrayar que las prácticas que no generan objetos, no generan un valor que se cotice y que aumente con el tiempo y, por tanto, es evidente que resultan menos apetecibles por el sistema del arte. Por lo que se refiere al nuevo concepto de curadoría, yo creo que hay necesidad sobre todo de difusión, creo que todavía se sabe muy poco de obras concretas y de artistas concretos, por lo que la creación de plataformas que den a conocer estas experiencias me parece no sólo positiva, sino imprescindible.

Público 1.- No me parece tan importante intentar dilucidar qué es arte de lo que aparece en la red. Ya hay gente, como vosotros, que se dedica a legitimar las cosas, a ubicarlas y ponerles nombre. Quizá es demasiado pronto para las etiquetas. Podáis hablar de la plataforma y el hardware que utilizáis,

Pablo de Soto.- Arduino es una plataforma de hardware libre, un circuito que te lo puedes programar y, básicamente, la idea es hacerte tu propia plataforma libre con sensores. Cada vez se está haciendo más y la gente está queriendo trabajar con el espacio poniendo sensores o controladores. Arduino es la pieza fundamental para ello, una plataforma estandarizada para todas estas cosas.

Roberta Bosco.- Bueno, hay que felicitarte porque ha recibido una mención especial en Ars Electronics.

Público 1.- Y cómo se puede utilizar?

Pablo de Soto.- Lo puedes utilizar para lo que quieras, normalmente se utiliza para tiempo real y en tiempo real puedes controlar el sonido o lo que estés generando, normalmente con el teclado.

Javier Candeira.- Una cosa muy interesante de Arduino, plataforma de computación física libre bajo la licencia GPL, se ha convertido en muy famoso a pesar de estar compitiendo con algo anterior y en principio más potente llamado Wiring, idéntica en cuanto al software, y algo más potente, pero más cara en cuanto al hardware, pero no es libre.

Entonces nos encontramos con una empresa como Atmel que es una empresa grande, y ha decidido hacer un acto que es a la vez altruista y egoísta, porque es una donación al común que les favorece a ellos también. Ellos son los únicos que pueden construir los chips, pero con ellos cualquiera puede programar, porque todas las especificaciones son libres, e incluso el compilador.

Roberta Bosco.- También hay que impulsar la copia del software propietario. Trabajo con él y jamás he comprado un programa, mucha gente hace lo mismo, por lo cual eso es una alternativa también.

Javier Candeira.- Hay dos razones por las que es importante empezar a hacer recopilaciones de software libre.

La primera es que incorpora el conocimiento de la persona que lo hizo, lo tienes en el código fuente. Entonces, si ves un pieza de software art y tienes una emoción estética y además tienes el código entiendes cómo se hace. Es la misma diferencia entre ver un cuadro e ir al taller del artista y ver el proceso de creación.

La segunda razón, gracias al software libre se tiene acceso a la obra, siendo consumidor, espectador o usuario, sin necesidad de entrar en los circuitos del arte institucional. Zach Lieberman acaba de ganar un premio en Ars Electronics. ¿Quieres tener esa instalación en tu casa? No puedes, ni técnica y legalmente porque no tienes acceso al código ni

permiso para tenerlo. ¿Quieres tener un juego de Kenta Cho o una instalación de Griffiths? Puedes tenerla en tu ordenador, o instalarla a lo grande. El software libre permite el acceso a estos dos grupos: el de los artistas creadores que pueden aprender y usar esas obras y el de las que las instituciones y el público en general, por así decirlo, que tienen acceso tanto técnico como legal. Desde el punto de vista de historiador del arte, tu capacidad de conservar esa obra está muy limitada, y si dentro de X años accedemos al ejecutable de esa obra será incompatible con el hardware, etc. Sin embargo, si tienes el código fuente y el permiso para modificarlo, puedes mantener lo que se llama un paquete con el software. Si trabajas en software libre tienes el paquete mantenido y es compatible con la nueva pantalla, con el nuevo teclado. Y esa obra está viva, siempre está en estado de poder ser ejecutable. Es como en filología, es decir, tienes el texto original. Es la diferencia entre saber que existió una comedia de Lope de Vega porque está en los diarios de un señor que fué a ver esa comedia pero no tenemos el texto y tener el texto de puño y letra de Lope de Vega de esa comedia con las notas del director de escena. Esa sería la diferencia.

Roberta Bosco.- Respecto a la conservación o cómo trasladar una obra, hay muchos creadores que dejan indicaciones precisas sobre los formatos aceptables para que la obra pueda evolucionar. Si estamos hablando de obra en proceso, pues no debe haber miedo a que la obra pueda adquirir nuevos formatos.

María Pérez.- Hablando de la conservación de las obras, pienso que hay dos puntos. Por un lado, es a la institución a quien interesa realmente conservar una obra aunque sea en el ámbito de la Historia del Arte y, por otra parte, el artista, que muchas veces hace obra para que se muera.

Roberta Bosco.- Pero, aunque los artistas no quieran conservar su obra, aunque sea una obra efímera...

María Pérez.- Sí, pero a veces son los propios artistas los que no quieren conservar la obra.

Roberta Bosco.- Todas las vanguardias tienen un rechazo inicial a las instituciones. Sin embargo, las instituciones tienen el deber de apoyar las expresiones de la creatividad contemporánea, especialmente las que son más minoritaria y ajenas a los procesos comerciales, ya que lo que está económicamente fuerte se protege solo.

Javier Candeira.- Continuando con el tema de la conservación. Hablando esto con Casey Reas y con Zach Lieberman sobre obras cuyas performáticas cuyo código no está disponible, me di cuenta de una cosa. Fijáos en que ahora podemos representar a Calderón o los ballets rusos y aunque no sean la obra original, podemos recrearla. En el año 2004 se hicieron en Ars Electronica unas proyecciones para una música de Steve Steve Reich, la obra se llama Música para dieciocho músicos. Los músicos estaban perdiendo el compás, era una lástima, pero los visuales de Casey Reas, la proyección era fantástica, sobre un instrumento visual programado por él mismo del que no disponemos del código. Él dice que no la quiere volver a hacer. Mi idea es que si esto fuera libre, podríamos tener una copia y representar la pieza en cualquier momento. Esa oportunidad está perdida.

El software libre nos permite que esa oportunidad siga existiendo, más allá del momento original, incluso en las obras en proceso, podríamos tener todas las versiones posibles. Otro ejemplo es Toshio Iwai, que acaba de hacer una gran retrospectiva en un cartucho para Nintendo DS que contiene una versión de todas sus obras.

Santiago Eraso.- Bueno, tampoco pasa nada porque te pierdas algo, quiero decir, una vez tuve una idea brillante y no me acuerdo de ella. Estoy de acuerdo contigo, pero tampoco tengas una obsesión por registrarlo todo.

Javier Candeira.- Sí es verdad que hay que tener un punto medio, ni perderlo todo ni que todo sea imperecedero, pero estamos hablando de obras representadas por artistas importantes.

Público 2.- Respecto al archivo, me interesa la cuestión del poder ya que en todo archivo hay alguien que decide qué entra y qué no.

Santiago Eraso.- En los archivos tradicionales no, pero ahora puedes tener tu propio programa, tu weblog y puedes acceder a los sitios y a la información que quieras y hacerte tu propio archivo, quiero decir, la autoridad es unipersonal.

Montse Arbelo.- Gracias a todos. Mañana continuamos para hablar de net art.

BilbaoArte

Fundación BilbaoArte Fundazioa

Bilbao

24 de mayo de 2006

Debate: NET ART

Presentación:

Javier Riaño

[Director de BilbaoArte]

Montse Arbelo y Joseba Franco

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

Antonio Franco

[Director del MEIAC]

Roberto Aguirrezabala

[Artista]

Txema Agiriano

[Festival MEM]

Laura Baigorri / Lourdes Cilleruelo

[Especialistas en net art]

Iñaki Estella

[Crítico de Arte y escritor]

Roberta Bosco

[Periodista especializada new media]

Montse Arbelo y Joseba Franco

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Roberta Bosco.- La fascinación de los artistas por los sistemas de telecomunicaciones y, evidentemente, por las potencialidades que implican, ha sido siempre muy grande.

Por tanto, se define un arte que es colaborativo y participativo aún antes que interactivo, dando por hecho que las tres definiciones no son sinónimos sino que indican formas diferentes de participación.

Un arte que es un proceso, un arte que acontece y, por tanto, un arte que constituye un producto terminado con algo que va cambiando. Esto, evidentemente, implica una actitud diferente por parte del espectador que pierde su actitud pasiva de contemplación, que es la que han requerido todas las expresiones artísticas hasta la fecha, excluida quizá alguna performance o hibridaciones de artes plásticas y escénicas y sustituyendo actitudes contemplativas por una actitud activa. De hecho, muchas obras de net art, no sólo son obras hechas de forma colectiva, lo cual implica también el cambio de la noción de genio creador por una otra de arte colectivo, lo cual la hace también más difícilmente asimilable por el sistema del arte económico para la revalorización de la obra de arte y su cotización.

La obra de arte, como digo, no sólo está hecha de forma colaborativa sino que requiere la participación del espectador para tener sentido, por tanto, hasta que por lo menos alguien no entra y no la visita, no interactúa, no está acabada.

Hemos visto en estos diez años de net art cómo se ha pasado de tener una postura totalmente al margen de la institución arte, a ser asimilado por la institución arte de forma muy rápida, de hecho, la Bienal del Whitney lo incluyó en el año 2000. Muchísimos centros, aunque no con el interés que a mí me parece que se merecen, están incorporando el net art a sus exposiciones y colecciones.

Sólo indicar que esta noción de arte inmaterial que parecía acompañar al net art en su primerísima fase, es decir, un arte hecho exclusivamente para el ordenador, que no tuviese ninguna connotación física, ni siquiera aquella memoria fetichista como puede ser la fotografía o el vídeo de una performance, es una postura que ha ido rápidamente cambiando. Los artistas han visto la necesidad, quizá tanto para ser más fácilmente asimilables y entendibles, pero también por una pulsión interior de objetualizar de cierta forma o dar a sus obras un aspecto objetual o instalativo que tampoco tiene que ser considerado ninguna traición, sino simplemente como la evolución de un medio y, desde luego, que se está hibridando con todo tipo de disciplinas.

Creo realmente que la irrupción de las nuevas tecnologías en mundo del arte puede significar una nueva modernidad; espero que signifique, por lo menos, el fin de esta postmodernidad que dura desde hace más de treinta años. Espero que termine esta autorreferencialidad, que los artista dejen de citar y vuelvan a inventar.

Es necesario que esté en los museos y es necesario exponerlo, ya que en la red hay de todo, por lo tanto, sí que debe de haber una difusión y los museos deben actuar de canalizadores y difusores de este arte.

Antonio Franco.- Quisiera comentar algunas de las experiencias y puntos de vista que, sobre estos asuntos, se tiene desde la perspectiva de un museo como el MEIAC.

El 18 de mayo es el Día de los Museos y como suele ocurrir en estos casos, la prensa publicó declaraciones de algunos directores de los centros museísticos más importantes de España. Simplemente leyendo los titulares volvía uno a encontrarse con algunas de las opiniones y preocupaciones que con más frecuencia se suelen airear en estos casos: la repercusión de las interferencias políticas en la praxis del museo, la necesidad de encontrar formulas más flexibles y abiertas para garantizar su financiación, el hecho (al parecer no tan evidente para muchos) de que los diversos servicios que prestan a la comunidad no se pueden valorar sólo por el número de sus visitantes. Incluso hubo, quien se sintió en la necesidad de apelar al importante compromiso que le corresponde asumir al museo, frente a lo que llamamos cultura del espectáculo, o cultura del simulacro, en el ámbito del pensamiento crítico.

Comparto como parece lógico (porque son al fin y al cabo el resultado de una experiencia compartida), la mayoría de esos comentarios, las inquietudes y el contexto contradictorio y problemático al que aluden. Y al mismo tiempo lamento en cierto modo que una buena parte de esas reflexiones estén (una vez más), planteadas como si dijéramos a la defensiva, poniendo en evidencia la prolongada crisis de identidad que acompaña a la institución desde hace décadas. Como si esa situación de crisis, en vez de mitigarse, se acentuara (por paradójico que pueda parecer) a medida que se abren para el arte nuevos espacios institucionales y el desarrollo de proyectos museísticos de toda índole alcanza en nuestro país una magnitud sin precedentes.

Para lo que aquí nos interesa, quiero insistir en el hecho de que, aparte una generalizada sensación de ansiedad frente a los poderes públicos, la falta de recursos, como articular su propio espacio narrativo, o la gestión a corto y largo plazo de sus propias propuestas museológicas, poco espacio suele quedar en ese tipo de declaraciones, que sugiera iniciativas nuevas, o trate de anticiparse al futuro. Nada desde luego apuntaba, en las declaraciones que tomo aquí como pretexto, en la dirección que ahora nos preocupa y nos ha reunido en estas jornadas de trabajo,

porque a mí (voy a decir una obviedad), me parece evidente que uno de los problemas más apremiantes que hoy tenemos los museos es el de cómo empezar a hacer frente y tratar adaptar la institución a los irreversibles cambios que está introduciendo en el sistema del arte llamada revolución tecnológica.

Uno de los desafíos más apremiantes, a los que en mi opinión deberá adaptarse el museo en los próximos años es al que se deriva de la irrupción en el ámbito de la cultura artística y de la museología de los nuevos y dispositivos tecnológicos y, consiguientemente, de las nuevas formas de producción, conservación, distribución y exhibición del arte. Algunos (pese a los limitados recursos que a veces podemos poner en juego) ya lo estamos intentando y es por eso por lo que me voy a referir a las iniciativas y proyectos que hemos intentado desarrollar en el MEIAC.

Cuando el museo se creó había en Extremadura una generalizada aspiración a que el museo consumara, en el tejido de una región históricamente subdesarrollada y periférica, una cierta «normalización» cultural mediante la práctica sostenida de una política de adquisición patrimonial, la creación de un dispositivo adecuado a la creación de la cultura artística contemporánea, y la posibilidad de articular y desarrollar relaciones con otros centros y museos que permitieran a la región salir, también en ese sentido, del atraso y del aislamiento en el que se encontraba.

Aspirábamos igualmente a reinterpretar el concepto de frontera y a superar las relaciones de distanciamiento y olvido mutuo que históricamente nos había separado de Portugal. Y en ese sentido aspirábamos a desempeñar un papel estratégico en el eje Madrid-Lisboa, colaborando al mejor conocimiento mutuo y al intercambio de experiencias culturales. Y pretendíamos habilitar, con no menos ilusión y parecidos fundamentos, un espacio que permitiera establecer un diálogo abierto con los países de América Latina, cuya cultura artística a la altura de aquellos años era ignorada en lo fundamental y a menudo menospreciada. Baste recordar a ese respecto como se pasó la oportunidad que desde ese punto de vista ofreció la efemérides del V Centenario del descubrimiento, celebrada en 1992.

Diez años después (el MEIAC cumplió su décimo aniversario en Mayo de 2005), hacemos balance y nos plantamos nuevos objetivos. Desde el punto de vista local podemos decir que el museo ha contribuido decisivamente a la recuperación de autores y de obras que hasta no hace mucho habían permanecido «emigrados» de nuestro propio espacio cultural; a la articulación de un discurso no localista y a la superación crítica de los estereotipos residuales del naturalismo y del nacional-regionalismo que arraigaron, también en Extremadura, como modelo autoritario de toda la España franquista. Y que en la actualidad tratamos de extender el ámbito de nuestras «recuperaciones» (el museo trabaja la memoria del propio territorio), del campo del arte, al de la cultura visual, o si se quiere al de lo visual antropológico.

Desde el punto de vista de la relación con Portugal, creo que debemos pasar del papel de mediadores al de impulsores de un nuevo concepto de lo ibérico, y contribuir a su mayor proyección en el horizonte internacional. Y en cuanto a su vocación iberoamericana, quiero simplemente recordar aquí que empezamos con el comedido propósito de abrir un espacio desde el que dar a conocer el potencial, entonces emergente, del arte latinoamericano y que muy pronto nos vimos envueltos en un proceso de mayor alcance que pasa por la redefinición del propio concepto de lo latinoamericano y tiene fundamentalmente que ver con los nuevos retos y las nuevas interrogantes que, también en el ámbito de las relaciones culturales, se plantean en un mundo (como en el que vivimos hoy), caracterizado por el imparable avance de la globalización, la revolución tecnológica, la masificación mediática y los movimientos migratorios.

Desde luego y como antes comentaba, uno de los nuevos espacios de interés a los que el museo trató de incorporarse desde muy pronto, tiene directamente que ver con los profundos cambios que la nueva era tecnológica ha introducido en el sistema del arte, y en ese sentido debo decir que el Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo ha venido desarrollando desde el año 2000 (de manera desigual y con dificultades, pero de forma decidida) un programa relacionado con la producción artística ligada a los avances tecno-científicos más recientes. Lo que (y esta opinión no la hemos acuñado nosotros), le ha dado una posición de referencia en el marco de las instituciones culturales españolas.

Quizás merece la pena recordar que la atención que desde el museo hemos venido prestando a todo lo que se refiere al arte y a las nuevas tecnologías obedece a varias razones. En primer lugar, a una cuestión de perspectiva histórica. Extremadura, que históricamente permaneció al margen de las revoluciones industriales, esta implicada en la actualidad en un esfuerzo colectivo por no perder esta vez «el tren», por incorporarse a este nuevo proceso de cambios, y ese cambio y ese esfuerzo, puede y debe quedar visualizado en una institución de tanto alcance y valor simbólico como el museo.

A esa razón se podrían añadir otras de carácter funcional, derivadas de las propias capacidades de los nuevos medios. Internet nos permite acceder desde lo local a un público globalizado (lo que no deja de tener una especial importancia desde la óptica de lo periférico), y puede también habilitarse, por ejemplo, como un recurso idóneo para favorecer el acceso, la divulgación y la comprensión del fenómeno artístico. Pero la razón fundamental es la de que, a estas alturas, todos estamos persuadidos de que nos hallamos al inicio de una nueva época; de una época marcada

por el crecimiento de la red y las posibilidades de los nuevos medios digitales. Para muchos se ha vuelto cada vez más evidente que la promesa de ese hipermedio no radica simplemente en que sea una nueva tecnología, sino en la novedad de la cultura que aporta: en los cambios que, como digo, ya está introduciendo en los tradicionales conceptos estéticos y narrativos, en los modelos distributivos y operacionales e incluso en la propio carácter de la experiencia artística.

Las iniciativas emprendidas por el MEIAC en ese sentido se pueden resumir en varios de los proyectos que han sido, en el ámbito de los museos españoles, verdaderamente pioneros: la creación de una Galería Virtual, que fue presentada en la edición del año 2000 de la Feria de ARCO; el anteproyecto (elaborado por el teórico y crítico de arte portugués Antonio Cerveira Pinto) para la creación de un Museo Inmaterial, que ha sido objeto de una primera aproximación a partir de la muestra titulada Metamorfosis organizada en 2006 por el MEIAC; la puesta en funcionamiento de un servidor propio; o la incorporación a su propia web del programa (desarrollado por Claudia Gianetti) Net-España, que compendia la historia del arte electrónico en España y que el museo ha podido agregar a sus fondos como resultado de la colaboración con otras instituciones (Fundit, Mecad y Ministerio de Cultura).

Cuando presenté por primera vez, en ARCO 2000, su Galería Virtual, el MEIAC comenzó con un programa de adquisiciones, producciones y coproducciones de obras de arte digital, en formatos específicamente desarrollados para CD-ROM, DVD, Web TV e Internet. Esta colección de arte digital seguía la línea programática del MEIAC, enfocando su atención en los autores españoles, portugueses e iberoamericanos, aunque posteriormente ese abanico se abrió, ya que la propia universalidad del medio impedía establecer campos geográficos cerrados. La exposición Meta-morfosis se propuso como una renovada declaración de intenciones para sugerir la necesidad de una nueva museología que facilite desde los nuevos recursos de la operatividad tecnológica un espacio más abierto de comunicación y participación; y al mismo tiempo permitió la incorporación al museo de obras de artistas como 0100101110101101, Alexei Shulgin, André Sier, Arcángel Constantini, Brian Mackern, DJ Rabbi, France Cadet, Electronic Disturbance Theatre and Electronic Civil Disobedience, Gustavo Romano, Han Hoogerbrugge, Jhon Klima, Joan Leandre, Jhon F. Simon, Konic Thtr, Lisa Jebrat, Mayte Cajaraville, Marta de Menezes, Olia Lialina, Pedro Zamith, Peter Luining, Santiago Ortiz, Vuk Cosic, Eduardo Kac, Iván Marino y otros...

Net-España nos ha dotado de una plataforma online que recopila la historia del arte electrónico o media art en el ámbito español, incluyendo una amplia antología de los artistas españoles y sus obras, información completa de los diferentes medios y su desarrollo en España: cine experimental, electrografía, holografía, vídeo, instalación audiovisual e interactiva, performance, infografía y animación digital, fotografía digital, arte en CD-ROM y en Internet, etc. La idea de complicación tecnológica, asociada al temor por la obsolescencia de los nuevos soportes y a la desconfianza por las nuevas tecnologías aplicadas a la creación artística, aunque suele ser un argumento del conservadurismo institucional y de mercado, no nos asusta. Entre todos hemos de repensar el museo (su capacidad crítica en el espacio de la tecnosfera creativa) y adaptarlo a la situación que es inminente (y que ya nos ha sucedido) para aplicarlo a la conservación, estudio y diseminación de las tecnologías digitales de representación y de las nuevas direcciones que el arte está tomando a principios del siglo XXI.

[Roberto Aguirrezabala](#).- El principal elemento que a mí me interesaba desde el principio ha sido conocer al usuario, conocer qué hace, dónde está, qué siente, qué está pensando en ese momento, y siempre he trabajado con sistema web que le sirven contenido al usuario y, por otro lado, investiga cómo participa el usuario, cómo se comunica, muchas veces le fuerzo a relacionarse con otros usuarios sin que él lo sepa, y eso va haciendo que la forma de ver el web para cada usuario sea una experiencia única y siempre esté cuestionándose su situación en Internet, su situación en el propio web y nunca va a ser un espectador pasivo, siempre tiene que intervenir, siempre tiene que actuar y trabajar con el web; no le dejo una situación fácil, siempre le hago currar.

Aprovecho para centrarme en el último trabajo que he estrenado esta semana. Está producido por la Diputación Foral de Vizcaya con una beca, su desarrollo a durado aproximadamente año y medio y por fin está en la red. Es un proyecto para banda ancha.

Es un proyecto que contiene un elemento con el que he trabajado en anteriores obras y aquí lo tengo de una forma más presente, explorar cómo se puede dar la narración en Internet. Utiliza elementos de vídeo, en ese sentido, yo lo veo como un poco híbrido entre cine y net art por la trama de ficción que contiene.

Easyfriend se centra en una trama de ficción con cuatro personajes, he trabajado con actores y en ese sentido, se parece a la producción de un cortometraje de vídeo o de cine. En Internet, esa parte de narración está estructurada en catorce capítulos que al usuario se le van sirviendo; está todo muy fragmentado, el usuario no tiene nunca una secuencia de toda la narración, siempre se va a encontrar trozos, entonces, el usuario entra, accede al web y empieza a navegar y se va encontrando esos fragmentos.

capítulos forzando al usuario a que tome decisiones, a que tome caminos y decida cosas, intervenga y eso va a hacer que conozca determinados elementos de la historia de tal forma que puede ir conociendo elementos del final antes que el principio, y eso le va a hacer jugar con elementos de texto y subtexto, deja el subtexto en determinadas escenas y el usuario las va a completar dependiendo un poco de qué elementos conoce de la historia. Básicamente, la parte de ficción es esa.

Paralelamente, existe también lo que da nombre al proyecto Easyfriend, que es por donde realmente el usuario empieza. Al entrar le va a pedir el sistema que genere la identidad de un amigo virtual. Podrá configurar un amigo virtual que es un robot conversacional con el que establecerá relación en cualquier momento; el usuario lo crea, decide qué tipo de relación tiene, si de amistad, amor, define unos cuantos parámetros más de la personalidad, también va a poder comunicarse y preguntarle cosas de la historia, de Easyfriend y va a decidir también si quiere que su robot conozca la historia de forma objetiva o subjetiva: la objetiva le va a contar siempre la verdad y la subjetiva le puede hacer trampas, va a intentar jugar con él dándole una vuelta a la historia, de tal forma que en un momento dado, en la navegación por el web, estos dos elementos, la estructura de narración de los dos capítulos y la parte de robot con inteligencia artificial se cruzan y los elementos narrativos al usuario van surgiendo tanto de los capítulos de vídeo como de la conversación con el robot.

Si está hablando con un robot subjetivo, el robot le está haciendo una interpretación todavía más allá de lo que está viendo, o sea, más allá de la simple objetividad de la historia.

Luego, el usuario se va a encontrar con diferentes herramientas. La principal herramienta es una guía para ordenar los capítulos y repasarlos, también va a poder, sobre la secuencia que considere, lo cual le va a requerir un esfuerzo, interpretar la historia, de conocer cada capítulo. También dispondrá de un localizador, es decir, podrá comunicarse con los usuarios que en ese momento estén hablando, digo, navegando; puede contactar con ellos, buscarles y saber qué usuarios están en ese momento en el web. Se les abre un panel de comunicación en el que están hablándose y comunicándose y a la vez van a estar viendo el web, y van a poder hacer diferentes direcciones de relación. Básicamente, el proyecto es ese. Lo podéis ver en Internet. La dirección es: easyfriend.org.

Txema Agiriano.- Soy director del Festival MEM junto con Joseba Font. El MEM es un festival que está centrado en expresiones experimentales y extremas de diversas disciplinas y tiene especial interés en los proyectos multidisciplinares, por supuesto, nos interesa el arte en red y especialmente cuando trata proyectos transversales.

El MEM utiliza espacios arquitectónicos para mostrar las obras pero también utiliza un pequeño libro que se llama Torres, en el que aparecen obras que son específicamente hechas para ese libro. Además hay una página web en la que, aparte de información sobre el festival, también se pueden presentar proyectos en red que nos parece que son adecuados para presentarlos ahí.

No nos interesa cualquier forma de arte para la red sólo por el hecho de ser novedosa; pensamos que el arte debe cumplir otros objetivos y no el de la mera fascinación por la tecnología (a nosotros nos fascina la tecnología), para ser presentables como arte ni tengan suficiente valor y menos aún, que puedan ir en un contexto como es el de este festival.

La red es, dentro de nuestra sociedad, dentro de esta parte del mundo, una tecnología que es fácilmente accesible y es a la vez un medio de comunicación. Como medio de comunicación es más accesible que otros medios como periódicos, radios o televisión. Pero, sin embargo, sigue existiendo problemas con la accesibilidad para todos. Muchas veces se preparan proyectos que luego no los puede ver nadie o los puede ver muy poca gente. Entonces, a mi eso no me gusta, me gusta que las cosas puedan ser accesibles y los trabajos puedan llegar más fácilmente a la gente.

Los creadores en general y la gente que trabaja con las web deberían tener presente estas cuestiones como prioritarias. Diría: queremos más páginas web accesibles y rápidas. Accesibles también para conexiones lentas, porque algunas veces ocurre, como ha sido el caso (no se ha podido conectar y ver el trabajo de Roberto), se requiere una muy buena conexión para ver algunas páginas web por muy estupendas que sean. Por tanto, me gustan trabajos, por ejemplo, como los de Ingravity; David Casacuberta y Marco Belonchi, militantes de la baja tecnología con proyectos que son un alarde de sencillez tecnológica.

Roberta Bosco.- No se puede estar en desacuerdo con el hecho de que la innovación es interesante, lo que diferencia al arte del desarrollo tecnológico es, precisamente, no el uso innovador de la tecnología, sino un uso creativo de ella y, en muchos casos, un uso distinto al que fue preestablecido cuando esa tecnología fue creada.

Respecto a lo accesible, no creo que los artistas tengan que bajar su nivel, sino que se hagan líneas más rápidas y conexiones mejores en todos los sitios. Hay que pedir mucho y pedir cosas buenas.

Roberto Aguirrezabala.- Cuando exponía hace cuatro años otros proyectos, las conexiones eran muy lentas, ahora

las conexiones son más rápidas. Creo que olvidarse de eso es perder el tiempo; si las conexiones avanzan por qué no se puede trabajar con banda ancha, con vídeo, con móviles. Trabajar con baja tecnología siempre, no hace avanzar lo suficiente esto. De lo que se trata es de buscar experiencias nuevas, utilizando nuevas tecnologías.

[Lourdes Cilleruelo y Laura Baigorri](#).- Ayer recibí en mi casa el libro titulado Net Art, prácticas estéticas y políticas en la red que hemos escrito Laura Baigorri y yo. Para mí, y así también lo hablé con Laura, que esta mesa de debate eran un contexto extraordinario para presentar nuestro trabajo.

Simplemente, voy a hacer una reseña del libro y añadir unos matices con respecto a su publicación. Lo primero, aclarar que no es un libro histórico sino que intenta abarcar el abanico de posibilidades y enlace con la discusión que han mantenido ahora Txema y Roberto sobre diferentes posibilidades que podemos encontrarnos dentro de este ámbito que se ha venido denominando net art.

Otro matiz que quería hacer es que tanto Laura como yo hemos recopilado artículos, pensábamos que entre las dos conseguíamos ese objetivo que mencionaba antes, es decir, ofrecer una panorámica del net art, o de lo que se ha venido denominando net art.

Quería dar las gracias públicamente a Brumaria y a la Universidad de Barcelona por hacer posible este proyecto. He elegido una parte del texto de la introducción a este libro que se titula «Cerrando un ciclo. Mitos y aclaraciones tras la primera década». En la primera parte de este texto, intento definir lo que ha sido la trayectoria del net art en «Diez años de net art en cuatro pasos». Recogía diferentes hechos de 1994-2004, faltaría el 2005 y también algún evento de este año en el que estamos, pero que me parecía que definía muy bien la trayectoria y las diferentes situaciones en las que se ha visto el net art. El texto acaba en 2004, sin embargo, podríamos incluir la iniciativa de Antonio Franco Metamorfosis, como una nueva línea de política del museo y quizá el net art sea una de las piezas para comprender las claves de la museología del futuro.

Net art. Cerrando un ciclo. El término net art hace referencia a las obras de arte creadas para Internet que explotan al máximo la especificidad del medio: su potencial de comunicación e interacción con el usuario y su capacidad para crear contenidos a partir de estructuras complejas que enlazan imágenes, textos y sonidos. Son trabajos que utilizan simultáneamente el potencial de la Red como espacio de exposición y como medio de creación. Se caracterizan por su capacidad de riesgo e innovación y por su interés en explorar -y a veces traspasar- los límites éticos, políticos y tecnológicos de la Red.

El net art forma parte, junto con otras formas de arte electrónico (videoarte, CD-ROM, arte sonoro, instalaciones y objetos artísticos interactivos, radio online, etc.), del ARTE DE LOS MEDIA o MEDIA ART, que podría definirse como «arte contemporáneo que utiliza las nuevas tecnologías de la comunicación» (Mark Tribe, 1996), o «arte contemporáneo de expresión audiovisual y multimedia».

Pero el net art no es lo mismo que el Arte en Internet.

Arte en Internet es una categoría genérica para referirse al arte en la web. Contemplaría a todas aquellas webs que tratan de arte desde un punto de vista documental o expositivo: páginas de museos y centros de arte, colecciones, artistas que muestran su obra escultórica, pictórica o fotográfica... En todos estos casos se utiliza la red como espacio de difusión, de la misma manera que se utilizaría una revista, por ejemplo. Para Joachim Blank, pionero del net art como parte del grupo SERO, «Arte en Internet no es otra cosa que la documentación de arte que no ha sido creado para la red, (...) y que en términos de contenido no establece ninguna relación con la red. (...). El Arte de Internet (net art) funciona sólo en la red y tiene la red como tema».

Imperativos tecnológicos. Debido tanto a su reciente irrupción en el mundo del arte (1994) como al determinismo tecnológico que ha condicionado su desarrollo, el net art es un concepto en constante proceso de evolución y definición. Desde que en 1995, el artista esloveno Vuk Cosic «inventara» este término 2 a partir de un mensaje ilegible que recibió en su correo electrónico, la denominación net art se viene aplicando a las obras que tan sólo se pueden disfrutar a través de Internet (website-specificity) 3. Sin embargo, éste no deja de ser un criterio un tanto reducido para un tipo de arte emergente cuyas posibilidades creativas y tecnológicas se encuentran en una activa fase de experimentación.

Hasta ahora, la precaria capacidad de descarga de datos de la Red ha propiciado la creación de obras sujetas a esta limitación, pero a nivel creativo y técnico no existen distinciones concluyentes en la mayoría de los trabajos realizados para la Red (net art) y los que utilizan el CD como soporte (CD art); las únicas diferencias estriban en que este último permite condensar una mayor cantidad de datos y que esta información no se encuentra permanentemente accesible en la Red. Y algo parecido ocurre con algunas obras creadas por ordenador (Computer art): no están en línea, pero sus requisitos formales y tecnológicos son muy similares. Así pues, este criterio sólo adquiere sentido cuando se aplica a aquellas propuestas donde la interactividad entre usuarios que permite la conexión en línea resulta determinante

y significativa; en el resto de los casos nos encontramos ante una definición supeditada a la inestabilidad evolutiva de su soporte de difusión.

Nuevas aportaciones específicas del medio. El net art representa la continuidad de una concepción del arte ya planteada en las vanguardias de la segunda mitad del siglo XX y en otras formas de arte tecnológico (videoarte), pero también ofrece una serie de innovadoras y específicas aportaciones al arte. El especialista David Ross, director del San Francisco Museum of Modern Art, señala varias cualidades distintivas en el texto «21 Distinctive Qualities of net art»

A continuación indicamos las que desde nuestro punto de vista resultan más significativas:

Arte acelerado, inaprensible. El net art no sólo son «objetos» (páginas web) sino también procesos (acciones en la Red). Desde este punto de vista resulta imposible abarcar materialmente todas sus obras. «El arte en la Red se desarrolla en un instante, resistiéndose a toda tentativa de ser fijado en el tiempo. Se podría decir que estamos observando un pájaro desde un tren. Vuela en el mismo sentido a una velocidad que todavía nos permite identificarlo. Un momento de reflexión nos hace dudar y cuando miramos de nuevo por la ventana... ya ha desaparecido. Cada obra no es más que un rastro, una huella sometida tanto a la evolución del proceso artístico (el autor suele modificar periódicamente la obra), como a la erosión del entorno digital (cambio de URL). Coleccionar net art sería algo así como coleccionar pieles de serpiente: tienes una prueba, pero la serpiente ya está en otra parte». Hellekin O. Wolf

Arte global. En la Red es absurdo aplicar criterios de carácter local, regional o nacional porque todo el que se conecta a ella tiene acceso a la misma información y a las mismas herramientas. Aun a pesar de los condicionantes culturales y sociopolíticos característicos de cada país, Internet facilita un proceso de globalización en el arte que potencia el anonimato y trasciende la idea de territorio o la noción de patria. La Red es el paraíso del no-lugar, la compartición, la dilución, el canibalismo, la contaminación y el equívoco.

Libre acceso a las obras y a la documentación. El net art presenta una ventaja de accesibilidad que no tiene precedentes en ningún otro tipo de arte, tecnológico o no. Puesto que Internet es a la vez soporte de creación y lugar de exposición, la producción de net art resulta permanentemente accesible desde la Red a cualquiera de sus usuarios. Asimismo, resulta de libre acceso la mayor parte de la bibliografía que hace referencia tanto a la teoría como a la práctica del net art.

Intervención del usuario en la obra. Dejando al margen la utopía -probablemente incierta- de democratización y acceso global que en sus inicios profetizaran los gurús de Internet, podemos asegurar que la Red ha agilizado los procesos de creación y publicación artística, favoreciendo la independencia del autor y su relación directa con el espectador-usuario. El net art ha conseguido avanzar en los procesos de acción, participación e interacción entre espectador-obra-autor, a partir de unos trabajos que inducen al usuario a tomar decisiones e intervenir en los contenidos propuestos por el creador. Las obras que pertenecen a esta categoría, además de articular imaginativamente imágenes y textos, son también eventos participativos y procesos de comunicación.

Por último, una de las principales aportaciones del net art al mundo del arte es su capacidad alternativa para abordar de forma conjunta e indisoluble arte y comunicación. Uno de los productos más específicos del net art son los espacios híbridos, que reúnen en su interior multitud de propuestas creativas, formativas e informativas sin establecer distinciones entre las fronteras de arte y comunicación.

1.- Los inicios del Net art

1994: A finales de este año aparecen en la escena artística los primeros trabajos de net art, entre ellos se encuentra «The File Room» de Muntadas.

1995: Prix Ars Electronica 6 establece por vez primera la categoría «World Wide Web Sites» para recoger aquellos trabajos realizados en la web. Esta área quedaba abierta a todas las aplicaciones de los sitios web, con excepción de aquellas que tuvieran una función exclusivamente comercial o publicitaria. Este mismo año se celebra el primer encuentro internacional Nettime 8 con el objeto de formular un discurso crítico del medio.

1996: el Walker Art Center 9 (uno de los 10 museos más visitados en USA) funda el departamento New Media Initiatives 10, dirigido por Steve Dietz, para explorar la red como medio creativo de expresión. Entre sus intervenciones destaca la adquisición de äda'web 11.

2.- La euforia: los años dorados del Net art

1997: La Documenta X 12 de Kassel (Alemania), uno de los certámenes más importantes de arte contemporáneo, incluye trabajos de net art de algunos de los artistas más representativos del momento: Jodi, Alexei Shulgin o Holger Friese.

1998: El Museo Guggenheim anuncia su intención de añadir arte digital a su colección, para lo que invertiría un millón de dólares. Uno de los proyectos que financió fue el polémico Brandon 13 de manos de la artista Shu Lea Cheang.

1999: Valery Grancher vendía su pieza Longitude 38 14 a la Cartier Foundation por \$5,000, la cotización más alta que había alcanzado una obra de net art hasta la fecha.

3.- El fin del milenio: el futuro incierto del Net art

2000: El net art es incluido en la Bienal del Whitney Museum¹⁵ de Nueva York. Paralelamente la muestra de net art L'autre monde/Out of this world ¹⁶ presentada en la Bienal de Montreal se interroga sobre la muerte del arte en el terreno tecnológico.

2001: La exposición Dystopia+Identity in the Age of Global Communications¹⁷ de la Tribes Gallery de Nueva York, comisariada por Cristine Wang, pretende reflejar los dos polos de pensamiento dominantes; por un lado, las visiones catastrofistas de muerte y destrucción y por otro, las representaciones positivas de un mundo que inicia el milenio creyendo en su potencialidad de reformar y reordenar totalmente los aspectos de la vida humana. Los artistas Jennifer y Kevin McCoy, citando a Stanley Kubrick, crean 201: a space algorithm ¹⁸ una obra que anticipa una de las formas de cine del futuro.

4.- Tiempos de contradicciones: ¿muerte o asimilación de un medio?

2002: En febrero de este año se consolida artport ¹⁹ el portal del Whitney Museum dedicado al net art y al arte digital; en contraposición, asistimos al cierre de Aleph-arts.org ²⁰ (1997-2002) portal de referencia de net art para la comunidad hispana.

2003: Giro en la política de Rhizome: asistimos a la comercialización de este website de ineludible referencia en la historia del net art. En mayo de este mismo año el Walker Art Center cierra el programa New Media Initiatives.

2004: una vez más, se amplía el Prix Ars Electronica esta vez con la categoría Digital Communities ²¹ para premiar iniciativas de relevante influencia política y social mediante el uso de tecnologías digitales. Asistimos a diferentes exposiciones-retrospectivas del net art como categoría artística como es el caso de La conquista de la ubicuidad ²² a cargo del Centro Párraga de Murcia comisariada por José Luis Brea.

Iñaki Estella.- Antes de nada me gustaría indicar que no soy escritor en el sentido de que escriba novelas o poemas sino que sólo escribo ensayos, al menos por ahora.

Mi participación va a girar en torno a tres historias que van a contrastar mucho con el resto de las participaciones, interesadas en mostrar qué es Internet o la tecnología en general, persiguiendo una suerte de ontología de lo tecnológico. Mi postura sería justamente la contraria, es decir, no desarrollar una búsqueda de una esencia escasamente dinamizadora y sin sentido fuera de lo que es el momento de surgimiento de las tecnologías digitales en el que la pregunta en muchos casos parecía consistir en «qué se puede hacer con este medio?». En este sentido las figuras de A. Muntadas y N. J. Paik me parecen que son muy paradójicas sobre todo respecto a la situación que ocupan dentro de la historia de los empleos artísticos de la tecnología: A. Muntadas puede ser considerado el «padre» del net art, manteniendo una posición muy parecida a la que ocupa Paik en el mundo videográfico repitiendo una forma de historización que reincide en el aspecto más novedoso y en unas genealogías simplificadoras y que parecen solucionar todos los problemas al decir quién hizo qué primero y cómo; sin embargo, la importancia de ambos artistas se debe a que lo hicieron primero. Sobre todo en el caso del Muntadas de los años 70, siempre tan pendiente de hacer accesible unos medios que por definición eran «instrumentos ideológicos del estado» franquista. La referencia a Nan June Paik siempre parece obligada dentro de este ímpetu genealógico que impera dentro de las innovaciones tecnológicas, paradójicamente con unas nuevas tecnologías que son nuevas siempre. Me parece un poco peligroso más que por lo que dice, por lo que oculta: procesos colectivos de difusión del saberhacer de las tecnologías, posibilidades que han sido dejadas de lado sin razón aparente...

La primera historia con la que quiero empezar se refiere al «Día Internacional de Internet», 17 de mayo, en Madrid. Se celebró repartiendo una serie de panfletos con unos dibujitos, si no eran de Mariscal eran muy buena imitación, en el que se indicaban los diferentes modos de empleo de Internet: «comprar comida para llevar», «adquirir un libro de importación», «vender un mueble viejo», «comprar un billete de avión», «hacer una transferencia»,... Todas estaban relacionadas con el consumo. Las que no implicaban un gasto de dinero, tenían relación directamente con el ocio: «ver tu casa desde un satélite», «comprobar la quiniela» o «enterarte del tiempo». Todo ello me lleva a pensar en primer lugar, gracias a los pequeños dibujos a lo «mariscal», en la infantilización absoluta y total de esta celebración. Por otro lado, da la sensación de que la imagen que se da de Internet o de la conectividad globalizada que se ofrece por parte de las instituciones, no es su esencia, no nos están diciendo qué es Internet o qué supone Internet, pregunta típica del intelectual, simplemente están proponiendo una serie de usos que acaparan todo el marco de la «usabilidad» en Internet, lo cual creo que merece atención.

no se están proponiendo otras muchísimas cosas: enseñar a programar, mandar envíos masivos de mails para que la gente dé su número de tarjeta de crédito y su DNI para robar, ver infinidad de páginas porno.

Esto me lleva a pensar provisionalmente, que las tecnologías no son y no pueden ser, es decir, no tienen una ontología, no tienen una esencia, no tienen una especificidad medial, no hay algo que sea específicamente suyo sino que simplemente permiten unos usos hegemónicos, es decir, que copan la «usabilidad» de la tecnología, frente a los cuales existen otro tipo de usos que desarrolla la gente que utiliza esos medios; el caso concreto de las tecnologías de los dj's y vj's.

Al fin y al cabo, de lo que estoy hablando no es otra cosa más que lo que Raymond Williams dijera en los años 80, a saber, que nada está determinado por la tecnología, que la tecnología es simplemente sus usos. Lo decía en referencia a la posibilidad de utilizar las cadenas de televisión con unos fines de comunicación micropolítica, de pequeñas comunidades que se comunican entre sí desarrollando sus intereses sin aceptar la jerarquía de los medios, proponiendo la información que les interesa, participando en algo que, aparentemente, podría funcionar dentro del marco conectivo horizontal, supuestamente horizontal quiero decir, de Internet.

La segunda reflexión acerca de esta historia estaría relacionada con el Post-fordismo, que es la etapa de producción actual basada, fundamentalmente, en poner a trabajar el tiempo de ocio, es decir, en que las empresas hacen que muchas de las tareas que antes desempeñaban ellas, ahora las hagan los usuarios. En el caso de este panfleto al que antes me he referido es curioso, puesto que si propone Internet como un medio de consumo, lo que no se tiene en cuenta es que en este consumo se está incluso pagando por «entrar en la tienda», es decir, por tener acceso a Internet. En ese sentido, Roberta estaba haciendo referencia a los proyectos Lavapiés-wireless basados en el acceso público a Internet; a pesar de no estar pensados primordialmente en relación al arte son muy importantes para el net art.

Continuando con el dibujito de «Mariscal», Internet como ocio, algo que dentro del Post-fordismo quedaría integrado dentro del mismo ámbito, puesto que como ya indicaran los Situacionistas desde los años 60 el ocio se está convirtiendo en un consumo «desviado». En este mismo sentido, Maurizio Lazzarato decía: «La necesidad de consumir, la capacidad de consumir, la pulsión a consumir no son producidos por el objeto o producto, sino directamente por dispositivos específicos que tienden a identificarse con el proceso de constitución de la comunicación social. La publicidad y la producción de la capacidad de consumir, del impulso al consumo, de la necesidad de consumir, se transforma en un proceso de trabajo, el trabajo inmaterial produce, sobre todo, una relación social; si la producción es directamente relación de producción social, la materia prima del trabajo inmaterial es la subjetividad y el ambiente ideológico en el cual esta subjetividad vive y se reproduce». Creo que la frase refleja muy bien que el deseo por consumir ya no está relacionado con la necesidad por un objeto, sino que esa misma necesidad, que deviene deseo, se está produciendo por los medios de la comunicación social, es decir, por el consumo visual dentro del cual obviamente también está Internet. En este sentido, me gusta mucho esta idea de que la inmaterialidad con la que generalmente se ha relacionado el consumo por Internet, no es un mundo de Jauja, ni tampoco una cualidad de la comunicación digital que nos vaya a librar de todos los males de la producción industrial como se ha conocido, básicamente hasta los años 50. Es decir, las cosas no están tan claras y el trabajo inmaterial no nos va a salvar de nada porque tiene este doble aspecto ambiguo: retando las formas de valoración tradicionales, pero por otro lado produciendo, por decirlo de alguna manera, la base del consumo contemporáneo que es la subjetividad y, dentro de ella, produciendo el deseo que motiva el consumo. En este mismo sentido David Riessman, un psicólogo norteamericano de los años 50, hablaba del sujeto dirigido por los otros (other directed subject) en contraposición al sujeto dirigido por uno mismo (inner directed subject).

La segunda historia que quería contar consiste en que un día me tomé una copa con una chica que trabajaba para McEnsey & Brackman, abogados que han llevado muchos de los pleitos de la SGAE y de algunas folclóricas como Ana García Obregón. Me comentaba que la SGAE está intentando imponerle un canon a las Empresas Municipales de Transporte porque los conductores muchas veces llevaban radio y el marco de audición de las radios se podía considerar una audición de carácter público. Incidía mucho en eso de público, en Internet, realmente a lo que se está asistiendo es a un continuo ataque a lo público y a la noción de lo público. En la tradición clásica, teóricos como Ana Arrendé, dicen que tanto la obra del político como la del artista se experimentan en el espacio público; la diferencia entre ambos trabajos consistiría en que el político la produce en el espacio público, es decir, mediante la retórica y el «ars memoriae» y el artista lo produce en el espacio privado de su taller.

En lo digital interviene dentro de esta atención por lo público de una forma muy peculiar a través del tema de los «comunes» y de la reivindicación de la idea del «procomún», recuperando el nombre de las tierras que se conseguían de forma comunitaria y cuyo producto se compartía entre la comunidad. El problema era la materia, es decir, que la tierra ha de trabajarse, se desgasta, hay que recoger los frutos... pero en Internet en donde compartir un «objeto» no implica su pérdida, parece que la rehabilitación de los comunes es mucho más factible. Se podrían

poner en funcionamiento ideas como la del «procomún digital», una comunidad que usa, disfruta y recombina los productos culturales se puede desarrollar a través de Internet, aunque tampoco soy muy partidario de mantener de forma naturalizada ideas de apertura y horizontalidad.

La última historia consiste en un debate que vi, entre una famosa net artista española y un crítico, éste preguntaba qué era lo que hacía falta para desarrollar el net art y para darle un protagonismo especial en la vida cultural española ante lo cual respondía, «medios, tiene que haber medios», es decir, económicos. La conversación fue desviándose hacia la paradoja que existía entre un artista que utilizaba un medio como Internet, que supuestamente certificaba la muerte del autor de R. Bastees y, por otro lado, que sus obras estuvieran colgadas en una página web con su nombre y apellido. El caso es que yo creo que la paradoja no existía, de hecho, la artista trabaja mucho sobre temas de comunicación personal, de mayas con comentarios muy personales, muy sensualistas; lo que pareció asombroso era que no sabía qué responder. Ejemplos tenía: el arte público de nueva generación en el que el artista se coloca como una especie de intermediario de los procesos sociales o el arte relacional. Todos estos discursos eufóricos del net art de los que hablaba Lourdes Cilleruelo, de una euforia tan vanguardista como para que haya manifiestos, al fin y al cabo, han terminado en: «¿qué necesitas?», «medios», «¿para qué?». Y no saber qué responder. Me parece que se tendría que empezar a dialogar o a problematizar, no se puede pensar el nacimiento, el desarrollo, la historia del net art totalmente al margen del desarrollo de la economía .com. Un caso muy peculiar, creo que es en el 2001 en el que ENRON cae y detrás de ella prácticamente todas las empresas que habían visto el boom de la economía digital, en 2002, se cierra Aleph, que era el órgano difusor de estas prácticas en España, y tras ello todo el net art pasa a un momento que nada tiene que ver con la euforia de los 90. Son ese tipo de reacciones, de problematizaciones, se deben tener en cuenta a la hora de hablar de la historia del net art.

Ya para finalizar, esta idea de que el net art ha pasado a otra fase totalmente diferente, habría que relacionarla con la retirada a los cuarteles de invierno del movimiento global o antiglobal, que yo creo que fue muy importante durante el desarrollo de Internet. También es interesante pensar que el último libro de Slavoj Žižek, uno de los filósofos más importantes sobre lo audiovisual, recupera nociones (relacionadas con la identidad) propias de la segunda mitad de los 90 y que parecían haber desaparecido de la reflexión teórica acerca de Internet; de hecho, toda la bibliografía que emplea es anterior al 2000 lo cual es ilustrativo y me parece que con ello se van a recuperar progresivamente ideas relacionadas con la identidad y especialmente con la producción y cambio de identidad, en vez de atender a la dimensión más pública y de acción política que se desarrolló enormemente en los primeros años del nuevo milenio. Creo que todo ello apunta no a un cambio de paradigma pero sí a un cambio en el enfoque que dará mucho que hablar. También es indicativo de todo este cambio que Rosalyn Kraus, en un libro paradójicamente de 1999 sobre el post-media pero de gran actualidad, indique que el post-media es una situación de la cual habría que salir mediante la promoción de los medios obsoletos e incapaces de ser apropiados por un capitalismo tecnológico tendente a las imágenes de cualidades «cristalinas» (p.e. las últimas obras de Bill Viola). Al fin y al cabo, todo ello ha derivado en la recuperación de medios tan obsoletos como puede ser el dibujo tal y como revela la última Biblia del arte «Art since 1900», realizado en parte por la propia R. Kraus, con el título «The Return of Painting».

Roberta Bosco.- Todas las obras y exposiciones que se han citado están en esta historia del net art que va desde 1994 a 2005. Está hecha cronológicamente por años; en cada año hay un capítulo de la historia en el mundo y en España y uno especial vinculado a los cinco años de Google o sobre la creatividad de ciertos países. Es una historia navegable, simplemente dándole al nombre accedéis a la obra y es una herramienta que está siendo actualizada.

Han salido muchas cuestiones como el centro y la periferia, la accesibilidad, el low y high tech, qué es lo que determina la tecnología, si la tecnología es un medio, un soporte o es el concepto. Pienso que la tecnología sí determina el discurso, Nietzsche dijo que cuando tuvo su primera máquina de escribir empezó a pensar de otra forma porque la máquina de escribir le hizo pensar de otra forma. Con el ordenador aun más, de hecho, cuando piensas un texto, con el ordenador ya no lo piensas como cuando lo pensabas para el lápiz. También se ha introducido el tema del dinero, de la financiación, de qué es lo que cuesta el net art, aunque sea sólo pagar el alquiler del artista que lo hace, así que algo cuesta. Pero es cierto que no es un bien que se revalorice. Es cierto que no es un objeto artístico que tenga esperanza de alcanzar grandes cotizaciones por su propia naturaleza.

Público 1.- Creo que faltan esfuerzos reales por democratizar el uso de Internet a niveles de crear conectividades amplias, intensas, menos infantilizadas, menos dirigidas.

Jaime del Val.- La eterna tendencia a lo global es una ficción en sí misma y supone un plano de estandarización de lenguajes, de medios, de diferentes formas. Cualquier contexto de comunicación es siempre específico, relativo a un montón de cosas y el arte es un lenguaje.

Público 2.- En mi opinión, lo único que hacen las obras de net art es utilizar la red como un canal de distribución y como un soporte, aunque sea como soporte interactivo, pero net art, incluso literalmente, significa arte de red. Yo estoy esperando proyectos que trabajen con la red con todo lo que eso implica.

Roberta Bosco.- ¿Tu crees que no existen, de verdad? ¿Cuántos conoces?

Público 2.- Si existen yo los encuentro en mundos que no son propios de la actividad artística. ¿Qué se supone que esperamos del arte? Pues que te emocione, que te haga hacerte preguntas, que te posicione en el mundo. Hay un montón de herramientas con posibilidades enormes que ahora no se usan con finalidad artística, pero que podrían usarse, por ejemplo, una herramienta como un wiki... O, en el caso de Antonio Abad, Golden Nica en Comunidades Digitales, ¿dónde está la red?.

Roberta Bosco.- Crees que no es importante para una comunidad de minusválidos haber estado con teléfonos multimedia pudiendo subir en tiempo real imágenes, sonido y texto de puntos negros de Barcelona que se van actualizando para que se mejoren. Si esto no es red, qué es.

Iñaki Estella.- Es visibilización, que es una cosa que ocurre justamente en el espacio...

Roberta Bosco.- No, esto es una red que no se conocía, colaborativa y han creado una comunidad a partir de un proyecto que es un canal accesible y de una tecnología como son los teléfonos multimedia.

Iñaki Estella.- El problema es de la visibilización, se está viendo tanto en Internet como en el espacio público. El medio no es el mensaje, la red no genera red porque sea una forma absolutamente horizontal ni mucho menos. Entre ellos han hecho una comunidad que seguramente ya estaría desarrollada de otras muchas formas pero, justamente, de lo que estábamos hablando era de eso de no poder ponerse en el lugar del otro.

Montse Arbelo.- Considerar la especificidad del medio es importante tanto desde el punto de vista del artista como del periodista, de la institución etc. Debemos ser honestos con el territorio en el que estamos. Evidentemente, si yo hago realidad virtual inmersiva es porque mi proyecto tiene que estar en ese medio; muchos proyectos también se llaman de net art porque están utilizando la red, la están utilizando, pero, realmente, ¿son necesarios en ese medio o se podrían llevar por otros y el final sería el mismo? Siempre creo que es cuestión de honestidad.

Roberta Bosco.- Además, si el medio no fuera importante, ¿por qué entonces siempre estáis preguntando la importancia del arte, qué es lo que llamamos arte? Porque es importante. Es un silogismo, pero es lo que es.

Iñaki Estella.- A mi me ha llamado mucho la atención eso de que los nuevos medios forman una nueva modernidad.

Roberta Bosco.- Creo que no ha habido ningún otro impacto parecido, desde la revolución industrial, como la revolución tecnológica, y no hablo sólo de arte. Creo que además, alguno de los ideales que han caracterizado la vanguardia histórica han sido interpretados y actualizados precisamente por la gente que trabaja en la red.

Público 3.- ¿Cuáles serían las condiciones para que una obra sea considerada de net art?

Roberta Bosco.- Es que yo creo que más allá de todo lo que pueden ser subespecies, la condición sine quanum es que esté en Internet. Por eso que estoy absolutamente en contra de todo aquel que expone o presenta net art en un soporte no on-line, en un CD-ROM; es algo más, es la interacción que se crea. La obra acontece en la red, puede haber proyectos de arte político, de arte colaborativo, más performáticos y más vinculados a las artes escénicas, proyectos que investigan nuevas formas de narratividad. Toda esta gente de la que se ha hablado, en realidad, hacen cosas muy distintas y algunos a lo mejor para hacerlo lo que necesitan es simplemente una conexión a una página web que te puede costar lo que cuesta on-line. Quiero decir que estamos en un proceso en el que está todo muy hibridado, en esto sí estoy de acuerdo y que las palabras tendrían que servir para entenderse y no para definir cosas porque la definición en sí misma es reductiva y excluyente.

Roberto Aguirrezabala.- No estoy de acuerdo con que una obra de net art puede vivir fuera de Internet, a mis

proyectos se les puede quitar la palabra «art» y no pasa nada, pero no se puede quitar «net», lo mínimo que requiere es Internet. Existen muchísimos proyectos que sólo pueden funcionar en Internet. No sólo muevo mis proyectos en círculos del arte sino en muchísimos más sitios; no se necesita saber de arte para verlos, sólo está en Internet, se puede ver como un proyecto de entretenimiento. A mi no me parece mal. Yo sólo pido la palabra net.

Cualquier proyecto que se puede sacar de Internet e instalar en un ordenador no es net art. La net es una red y los teléfonos móviles tampoco utilizan exactamente Internet, utilizan conexiones. Por ejemplo, lo de Antonio Abad tampoco es net art, son ellos los que envían la información a la sala o a la web.

[Iñaki Estella](#).- A mi se me ocurre un paralelismo que puede ayudar a solventar un poco las cosas, el vídeo hoy ya sabemos lo que es. Es interesante ya no como pura historia, que sí, sino directamente como un proyecto que es interesante. Es decir, que el vídeo no está dialogando, no hay una máquina universal que virtualice todos los medios, ¿es interesante pensar el vídeo como una práctica de la cual te puede salir lo mismo y cuyas únicas variaciones son si es en España, si es en Italia o si dialoga con el cuerpo? Eso es lo que me pregunto.

[Lourdes Cilleruelo](#).- Bueno, se han dicho muchas cosas y no voy a entrar a debatir porque con algunas estoy de acuerdo y con otras no, pero simplemente voy a terminar con una cita de Josephine Bosna que es una de las teóricas de net art y hablaba que para ella no es solamente net art lo que estaba en y para la red, sino aquello que se nutre de la cultura de la red.

[Montse Arbelo](#).- Muchas gracias a todos.

CCCB

Centro de Cultura Contemporánea de
Barcelona

26 de junio de 2006

Debate: [EL ARTISTA INVESTIGADOR](#)

Presentación:

[Angela Martínez](#)

[Directora Dpto. Audiovisuales y Multimedia CCCB]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Marcel.lí Antúnez](#)

[Artista]

[Pedro Soler](#)

[Director Hangar]

[José Luis Brea](#)

[Crítico de Arte]

[Angela Molina](#)

[Directora Cyberart y curator new media]

[Ximo Lizana](#)

[Artística]

[Natalia Rojas](#)

[Coordinadora 9 ZEROS y co-directora Cuatic]

[Mara Mira](#)

[Directora Centro Párraga]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Agradecimientos a:

[J. Ramoneda](#) [Director CCCB]

Joseba Franco.- Buenas tardes a todos, gracias por asistir y compartir con nosotros estos debates. Por supuesto, nuestro agradecimiento al CCCB y especialmente a Ángela Martínez, directora del Departamento de Audiovisuales y a los que nos acompañan en la mesa.

El artista investigador, el tema de hoy, es posiblemente una de las cuestiones más sorprendentes que ofrecen las nuevas tecnologías. Investigadores que se convierten en artistas y artistas que investigan y desarrollan sus propios programas. Gracias y que disfrutéis.

Marcel.lí Antúnez.- Yo empecé con Joan, el hombre de carne en 1992, más tarde en 1994, con Epizoo, en ese trabajo desarrollaba una cuestión sobre las prótesis que continuaron con lo que estoy haciendo ahora, unos Dreskeletons, que sirven para controlar un entorno polisémico, en este caso robots, imagen interactivo y sonido, hay dos piezas, una de 1998 y otra de 2002. Estos robots parásito, estos exoesqueletos de 1994 y de 1999, en cada caso controlan el cuerpo de una forma diferente. En Epizoo, lo «controlan» desde el punto de vista de lo sexual, mientras que Requiem es una especie de sarcófago mecánico que permite mover mi cuerpo una vez muerto. Los Dreskeletons, de algún modo, expanden las propiedades de la gestualidad del cuerpo y sirven para mover distintos robots. Retomando la idea de Joan que es un robot con piel de puerco, de nuevo aquí taxidermias de animales que recuperan la vida gracias al movimiento del Dreskeleton, gracias a su vez al sistema computacional.

Y por último, así con este repaso muy rápido, esto que he llamado y sigo llamando Sistematurgia, que sería la metodología sobre la que se basa mi trabajo. Evidentemente, de algún modo, la reflexión sobre la dramaturgia de los sistemas computacionales aparece a principios de este siglo, aunque la vengo practicando desde 1992. Es decir, hay una voluntad de utilizar esta especie de tríada, esa transformación que produce la computación y en la que emergen la interfaz, el sistema computacional y los nuevos medios, y que transforman la tradicional relación de causa y efecto. Al golpear una campana en una sistematurgia, lo que hay es una interfaz, un ordenador que gestiona este movimiento y un electromartillo que golpea la campana. Hay una transformación, una «complicación».

En 2003 tuve ocasión de disfrutar, si se puede decir así, de la experiencia en un avión que permite poner el cuerpo en gravedad cero. Se trata de los vuelos parabólicos que realizan instructores y cosmonautas, el avión vuela de 6.000 a 8.000 metros y sitúa, en su caída durante 30", al cuerpo en gravedad cero, allí concluí que de algún modo, el Dreskeleton se ampliaba, más si cabe, a esta especie de vestido de avión, convirtiéndolo en una prótesis corporal, puesto que el cuerpo experimenta una transformación muy fuerte, radical, desde el punto de vista de la propia experiencia física, cambia el fluido de la sangre, de hecho, después de diecinueve parábolas parece que hubieras estado toda la noche de after y, además, cambia la posición del cuerpo en relación al espacio, las piernas pierden su sentido y el cuerpo adquiere una nueva dimensión que es la dimensión de la flotabilidad. En ese momento, esa experiencia me llevó a la reflexión, bueno, me llevó a la mente una de las teorías que explican el origen de la vida, la Panspermia; esa teoría nos explica que la vida se originó gracias a que se estrellaron en nuestro planeta asteroides o meteoritos henchidos de materia biológica y que sembraron la tierra, hace 3.400 o quizás 4.000 millones de años, probablemente, de esporas. 4.000 millones de años después, más o menos, estas esporas generaron miles de formas de vida, entre ellas una, la nuestra, que tiene una particularidad, el homo sapiens, que es la inteligencia abstracta, el lenguaje, la cultura, la tecnología, etc., tema que nos ocupa hoy. En ese punto me di cuenta de que si aceptábamos como correcta la Panspermia había un regreso, gracias a la cosmonáutica y a estos vuelos parabólicos que en su última expresión son vuelos fuera de la biosfera, había una vuelta a este origen, es decir, al hombre con sus experimentos bacteriológicos, sacándolos fuera de la atmósfera, fuera de la Tierra y llevándolos en el futuro a otros planetas, estaba de algún modo produciendo una Panspermia inversa, una Transpermia. Eso lo planteé como una especie de espacio utópico que a continuación voy a relatar e intentaré ser rápido.

En ese espacio utópico las prótesis que yo estaba concibiendo son interfaces que derivarían, y parece que así está siendo, en una especie de neurocascos, unos elementos que sólo pensando nos permitirían interactuar con el mundo. Es muy fácil, por tanto, imaginar que esas serían las prótesis finales, las interfaces finales, los neurocascos, y que adquirirían un carácter casi sagrado y llegarían al mundo de la moda: neurocasco parabólico, birmano, antena, cage, folclórico catalán y neurocasco biológico. Todos desarrollados por diferentes marcas: Louis Bouition, Prada, Zara...

Podríamos también imaginar el mundo áptico, olvidado en el mundo audiovisual. Adquiriría una importancia suprema en ese entorno utópico y, por tanto, podríamos imaginar esa red de sensores que activarían nuestro cutis y podríamos captar a distancia besos o, por el contrario, un punzón de un enemigo en internet, como pasa a veces con los virus.

O también disfrutar sin comer de estupendas sopas castellanas, paella valenciana, pollo con patatas y pastel con guindas y todo sin comerlo. Y podríamos también meter nuestro sentido de la percepción controlando esos pequeños cristales que tenemos dentro del oído interno que precisamente se encargan del equilibrio. Podríamos sentir extraordinarias contorsiones o disfrutar como un acróbata sin movernos. Y porqué no, seguir con las concepciones y orientarnos con las líneas barbúricas de la Tierra y hacerlo como ballenas y delfines o ver en la noche más oscura, como hacen los murciélagos con escafandra que emiten y recogen sonidos.

De modo que es fácil imaginar a José María con el telesensor que consta de malla táctil, magneto, spray nasal, bola gustosa, gafas televisión... José María en este momento se conecta al conejito que lleva un neurocasco para conejitos y está disfrutando de una magnífica zanahoria. Pero José María va a hacer algo más, se conecta con el neurocasco catalán a este asno, se siente un auténtico asno pero, traspasando su propio género, José María se convierte en mosca gracias al neurocasco de mosca disfrutando de su manjar más exquisito.

Podríamos imaginar también un tipo de prótesis específicas, prótesis más emotivas, como estos guantes lamedores, esta interfaz o prótesis voladora de pequeños mordiscos en zonas sensibles -¡vean!-, la rueda de lenguas, desarrollada ya en mi exposición La vida sin amor no tiene sentido, para chupar la raja del trasero y por qué no el Luxurlab, el auténtico laboratorio de la lujuria en el que además del lamedor tendríamos además una pornopantalla, el lamedor, los cepillos, la bola gustosa... ¡toma ya!

Una de las consecuencias que tienen las interfaces es que no traducen sino transcriben, es decir, una especie de conversión abstracta.

Imagino en ese proceso de transcripción esta interfaz híbrida que combina neurocasco y collar, de modo que estos señores podrían, sólo pensando, hablar cualquier lengua y acabaríamos con problemas eternos. Podríamos hablar chino, marroquí, árabe clásico, guaraní o catalán.

Y también este elemento de transcripción cambiaría grasa por energía eléctrica. Así, Jesús se conecta estos implantes que generan luz para esta bombilla, energía para su teléfono portátil, más energía para su laptop, incluso para pequeños desplazamientos de coche.

Habéis visto que los robots parásito son una cosa que me interesa, creo que uno de los futuribles de mi trabajo sobre lo que se puede seguir investigando y propongo ahora este paseador de perros con su recogedor de cacas; se podría llevar con el mando de la play station. También para niños rebeldes, nuevas formas de transporte como este taxi girl, probablemente muy útil en Venecia y, también, para los discapacitados.

Evidentemente, si tenemos prótesis, interfaces o máquinas que nos permiten hacer tantas cosas, podemos imaginar nuevas formas de identidad pero probablemente la revolución de las identidades pasará por nuevas formas corporales. Como sabéis, la epidermis y la cornea son desde el punto de vista genético el mismo tejido, están formados por la misma información genética, sin embargo, una proteína se encarga de convertir a la cornea en transparente. Pepito, este científico, emite con su pistola protéica estas proteínas y convierte el cuerpo de este señor en transparente. Podríamos ver nuestro propio esqueleto. Y también, por qué no, el spray de ADN, un spray que haría realidad las fantasías de egipcios y griegos: sirenas, centauro cabra, arpía.

Lo que quizás las identidades entrarían en un aspecto más específico, más práctico, más del día a día. En ese sentido, la red molécula permitiría convertir nuestros cuerpos según nuestro estado de ánimo. No valdría el engaño, no valdría la máscara, no valdría el disfraz. Magdalena se ha levantado.

Para terminar, simplemente apuntar que ahora estoy como en crisis, estoy en crisis porque pienso que de algún modo todo este trabajo que he presentado, que costó horas y horas de esfuerzo, con mucha gente, programadores que se quemaron las pestañas, ingenieros que fabricaban robots y todo con mucho dinero, hoy para las nuevas generaciones se ha quedado asumido, estamos en una situación en la que, quizás, Art Tech Media está en el discurso de las nuevas tecnologías cuando esas tecnologías ya no son nuevas, sino tecnologías que se han diseminado en nuestra vida y que sobre todo para la gente más joven, están en su quehacer diario y que por tanto es difícil prever a veces las fronteras entre una cosa y otra. Algo que, de algún modo, en los 90 creó una especie de doctrina en torno a lo que se llamaba en aquellos momentos nuevas tecnologías. Hoy es simplemente una parte más de nuestra vida, de nuestra creatividad.

Ximo Lizana. - En mis trabajos, combino la construcción robótica con la imagen digital y pienso como Marcel.Í que el mundo tecnológico está evolucionando y en este debate voy a presentar alguno de mis trabajos para pasar a plantear opciones que van a venir como una especie de «cool hunting» de los nuevos medios. La tecnología por sí misma no tiene sentido, es una herramienta más.

El término artista tecnológico para mí es bastante complejo porque tendría que haber un grupo de artistas que sólo trabajasen con carboncillo, otro con óleo... Realmente, lo importante es el concepto. Sin concepto todo se torna

arte anecdótico. Lo conceptual hace que las cosas perduren. No sé si habréis visto libros sobre tecnología de los años 80 y 90 en los que la mayoría de los artistas que allí aparecían no siguen haciendo arte y la mayoría de sus piezas han quedado obsoletas porque vivían dentro del propio medio.

La idea era construir un Cristo de manera animatrónica, una especie de play station del sufrimiento cristiano donde tú tenías un mando, movías el animatronic y éste sufría en la cruz, era como un parque temático del sufrimiento en el que el sufrimiento estaba controlado por una máquina. Veías el sufrimiento, te ibas a casa y te olvidabas.

Con este y otros robots de la serie, la idea era reconvertir los iconos religiosos en construcciones tecnológicas que no caducasen de una manera tan fácil con el tiempo. Hacer una especie de rediseño de una estética que ya existía.

Empecé a trabajar con unos sistemas llamados electroluminiscentes, similares a la fibra óptica, pero electrónica, en construcciones para multinacionales, alejándome del circuito galerístico al que pertenezco. Considero que es parte de lo que va a venir porque dan muchas posibilidades a la hora de trabajar formatos innovadores y materiales innovativos. Otros materiales que hemos utilizado en la construcción de espacios, para Telefonica en Hamburgo, es la imagen de síntesis. Algunas construcciones de gran tamaño, están hechas en monofilamentos, un derivado de la fibra óptica y se puede esculpir con luz. Con una pistola de calor vas tallando la pieza y se queda suspendida con la forma que le has dado. Es uno de los materiales que más me interesan últimamente. También he utilizado la energía solar para dar movimiento a algunos robots.

Otros procesos que considero interesantes: podemos escanear una gota de agua en 3D. La máquina la construye en estéreo-litografía. Se puede hacer una fotografía o modelar en 3D, pudiendo tener mitad fotografía y mitad en 3D. Esto está abriendo unos caminos bastante interesantes a la fotografía convencional. Todos estos nuevos sistemas de prototipos rápidos, están dando lugar a nuevas formas de construir también en el mundo del arte contemporáneo.

Comparto con Marcel.Í la crisis de identidad respecto hacia dónde va a ir la investigación, el arte tecnológico, la robótica y todo lo que se está construyendo. Ha llegado un momento en el que la tecnología está totalmente asumida y hay que dar un paso más y recuperar esa especie de magia que el arte tenía antiguamente y que ahora, con la interactividad, se puede conseguir en gran manera. También podemos proyectar obras de arte en tres dimensiones, sin materia, proyectadas por sistemas de pantallas de carga eléctrica. La gran frontera con la que tropezó la holografía.

Otro campo interesante es el de las esculturas con leds. Esto va a producir un salto cualitativo a la hora de construir robots y otras cosas. Son miles de leds suspendidos con un sistema de control. Puede ser una buena manera de dar identidad a los robots con caras más humanas y expresivas que las actuales. Incluso para generar abstracciones.

Las experiencias brainball, conectan con alguno de los trabajos de Marcel.Í, consiste en que dos jugadores están controlando una pelotita que está en el centro, con su mente. Esto abre posibilidades descomunales en la materia de las ondas cerebrales. Van a poder entrar en nuestra mente como quieran.

Podemos crear esculturas líquidas, generadas por campos magnéticos. El material se llama ferrofluido y proviene de la era espacial. Con todos estos materiales, se abre la mente de la gente. Un colectivo USA está realizando graffitis con luz. El graffiti empezó con colectivos como los Fabolous Five. Nuevos colectivos están utilizando paredes fotoluminiscentes con sprays remodelados en su cabezal con leds alógenos. Otros están introduciendo circuitos impresos dentro de las paredes, con una placa solar se alimentan eternamente. Me parece muy interesante porque es la máxima hibridación. Investigadores del MIT están rompiendo el límite que tenía el mundo del holograma, sin puntos muertos, a 16 millones de colores y se pueden imprimir a cualquier formato.

Estos materiales de cara a la construcción artística están abriendo un nuevo universo, realmente increíble, permitiéndonos nuevos experimentos. No obstante, insisto, lo fundamental de todo esto, es el mundo conceptual que tiene que estar detrás. La verdadera magia del mundo del arte tecnológico es que no pierda su carácter de sorprender.

En esta mesa que trata del artista-investigador, me he querido alejar de lo conceptual para centrarme en el análisis de diversos materiales que están siendo utilizados por los artistas, o pueden serlo.

Pedro Soler.- Vengo para hablar de la investigación desde el punto de vista del lugar donde trabajo actualmente. Hangar está en un edificio de 1.800 m2 en Poble Nou, Barcelona, dedicados a la producción de arte, facilitando una serie de servicios para hacerla posible. Está dividido en varias partes. En la superior, 15 talleres individuales ocupados por artistas que trabajan en una gran variedad de medios, en la de abajo espacios comunes de investigación y producción esencialmente dedicados a las tecnologías digitales.

Este año hemos empezado un laboratorio equipado con diferentes instrumentos necesarios par el trabajo con la electrónica, esencialmente basado alrededor de Arduino. Otra parte, está destinada a un área de imagen digital, otra a vídeo y otra a la programación con software libre. Todo esto para crear una estructura que, técnicamente, permita desarrollar la investigación artística. Cuando hablo de técnica, no sólo me refiero a ordenadores u otra maquinaria, sino

conocimientos, a desarrollar proyectos. Contamos con un equipo humano excepcional en Hangar, y eso es lo que hace todo posible. Sé que todos en esta mesa hemos participado en diversos proyectos y conocemos la complejidad de compartir estos conocimientos.

Para todos los que estáis trabajando en estos campos, Hangar está ahí a vuestro servicio. Para finalizar, agradecer mucho a Montse y Joseba por invitarme a esta mesa tan espléndida.

Natalia Rojas.- Soy colombiana, programadora con una fuerte inclinación al diseño gráfico. Utilizo diferentes herramientas, diferentes lenguajes de programación. Una de las primeras piezas que hice, hace tres años, fue «Ideas interactivas» (Interactive ideas), desde entonces ha cambiado mucho mi concepto de lo que es interactivo. Es una galería de conceptos, ideas, pensamientos y reflexiones que quise plasmar de manera interactiva para que la gente pudiera entrar con el ratón y descubrir ciertas cosas. Están desarrollados de manera sencilla con el menor número de códigos posibles minimizando recursos: Empty, surge por una amiga, cuando estaba muy triste se ponía a escribir sin parar la palabra «empty» en un cuaderno y es tan simple como que voy moviendo el ratón y poco a poco la pantalla se va llenando de la palabra empty y cuando está lo suficientemente lleno se desvela la palabra full.

Flowers responde a la «curiosidad», al primer movimiento de ratón se genera una línea y voy averiguando qué hay aquí, voy rascando, rascando y me encuentro a mi misma. Funciona con el movimiento del ratón.

Processing, las primeras versiones son iconos que he fragmentado cada uno en pixels y cada uno de esos pixels se ha convertido en un cuadrado. Esto lo he hecho hace muy poco en una colaboración para la revista BLANK y el tema era «bestias», se llama Contra la tauromaquia y es Arte Generativo, es decir, es un código que cada vez se genera de una manera diferente cada vez y tiene unas pequeñas variaciones, de tal manera que cada vez que yo lo recargo va a generar una figura completamente diferente dentro de unos parámetros. Investigando, por ejemplo, en la línea de los fractales lo hago sobre números y, por ejemplo, si lo hago sobre el tres cada tres se convierte tres veces en tres y así pasa con cada uno de los números.

Por otro lado, soy fundadora y directora creativa de Cuatic, una agencia dedicada a la creación de experiencias interactivas. Entendemos la interactividad física como una herramienta muy potente de comunicación e intentamos aplicarla a objetivos de comunicación. Portaventura Visa Barça y Space Invaders son ejemplos de la materialización en la investigación de ciertas nuevas tecnologías puestas en el campo de la comunicación.

Me pareció curioso los comentarios de Marcel.lí y Ximo de que las nuevas tecnologías están tan a la orden del día que en teoría no nos llama la atención nada, sin embargo en estos proyectos el público los recibía como algo superinnovador.

Por último, algunos apuntes o reflexiones sobre el tema de hoy, noto que hay una búsqueda, tanto en el sector académico como en el artístico, de nuevas formas y herramientas, de nuevas tecnologías, pero veo poco contenido, poco discurso narrativo, poco concepto detrás. Sí, hay piezas que dan la vuelta al mundo muy tecnológicas y que son fantásticas pero no hay contenidos que estén detrás de todo esto o que deberían estarlo.

Respecto a los equipos multidisciplinares y la necesidad o no de formar esos equipos, a parte de lo que pueden aportar, las posibilidades tecnológicas son tan abrumadoras que es imposible abarcarlo todo.

Otra cuestión, no se si está en contra con lo que acabo de decir, pero sí plantea una especie de conflicto y es el carácter experimental que tienen todas estas piezas, aspectos que se van descubriendo sobre la marcha; también se puede planear una obra de arte o un proyecto interactivo cerrado y dárselo a otra persona para que lo programe y lo lleve a cabo.

Una cuestión que me llama mucho la atención: ¿dónde están las chicas del sector interactivo?, por ejemplo, en la última edición del Off, no había ni una sola chica como ponente. Me parecía increíble. También veo a diario piezas que en programación son espectaculares y tienen miles de líneas de códigos, cosas increíbles, como software colaborativos abiertos a todo el público y con millones de miembros, obras colgadas en Internet y para Internet, no se si por ello pueden considerarse arte. Los límites son muy extraños para definir lo que es artístico y lo que no.

Revindico los festivales como escaparates para seguir los procesos para la realización de proyectos; ya tenemos internet como escaparate de resultados.

José Luis Brea.- Espero que lo que voy a decir no resulte demasiado decepcionante después de estas intervenciones tan bien presentadas. Mi única intención, espero que esto se entienda, es problematizar un concepto-el de investigación en relación con el producir artístico-, eso y no el pretender proponer una interpretación normativa al respecto.

Aparentemente y por lo que se ha dicho en esta mesa -hasta ahora al menos- hay un consenso unánime en que efectivamente la intersección de Investigación y Arte es un escenario tremendamente fértil y con muchos resultados efectivos. Por mi parte, me gustaría comenzar por advertir que el uso normalizado del término investigación -aquí se está dando por absolutamente equivalente a lo que se produce en prácticas como las que nos habéis mostrado- no

se refiere exactamente a lo mismo.

Lo que hoy en día se llama investigación, lo que incluso se financia como investigación, -ese tipo de actividad para la que se desarrollan programas y políticas de estado, enmarcadas dentro de planes muy específicos (como el Plan Nacional de i+d)- no tiene mucho que ver con lo que hasta ahora se nos ha mostrado aquí. Tiene que ver con otro tipo de actividades y modelos de actuación y trabajo, dentro de las cuales casi ninguna de estas prácticas resultarían asimilables. Por tanto, empiezo por señalar un conflicto por lo menos terminológico, entre un concepto de investigación que parece darse por seguro en un entorno como éste -en el mundo del arte, especialmente cuando está tecnológicamente implementado- y otro que en cambio se ordena y articula en otro entorno de uso de lenguajes -el mundo de los científicos e investigadores- para los cuales ninguna de estas prácticas se reconocería como tal investigación normalizada.

Para hablar un poco de ese otro escenario -el del sistema normalizado investigación-ciencia, aplicado al desarrollo social y económico y la innovación, incluyendo la transferencia de resultados a la cadena de la producción- en el cual se articula un modelo de investigación por proyectos, e intentar aportar una idea de en qué sentido las prácticas simbólicas y artísticas podrían encontrar su lugar en él, querría primero llamar la atención sobre la propia transformación de las formas de producción de la riqueza, los modos de organización de la producción contemporánea, que viene condicionando en el capitalismo contemporáneo una deriva hacia lo que se viene denominando capitalismo cognitivo, o -denominación que es más querida- cultural.

Diciendo esto me importa señalar básicamente dos procesos.

El primero, la colisión creciente entre formas de la producción simbólica y las propias formas de la producción general de la riqueza. Normalmente eran ámbitos separados. La producción de riqueza estaba tradicionalmente separada de la producción simbólica, que siempre se consideraba ajena a esos procesos, permaneciendo en una esfera separada, intocada. Incluso cada forma de la producción -la de riqueza y la simbólica- estaban a menudo asignadas a distintos agentes sociales, había por así decir una división de clase en cuanto al trabajo: el ordinario, por un lado, el simbólico por otro.

Lo que en cambio caracteriza al capitalismo contemporáneo es que esas dos esferas antes separadas se están aproximando cada vez más. Las formas de la producción simbólica se están incorporando -y de hecho están centrando los nuevos procesos principales de generación de riqueza- de tal manera que el capitalismo actual más que apoyarse en procesos de producción industrial se desliza hacia la producción inmaterial, la producción simbólica, la de afectividad, la de socialidad ... un amplio número de registros y formas del trabajo y la actividad que normalmente estábamos acostumbrados a ver como un «afuera» de la producción, como no tales generadores de riqueza.

Segundo, que simultáneamente se produce un cambio también en el conjunto de las instituciones que gestionan socialmente la producción, custodia, y transmisión del conocimiento. Entre ellas y de un modo muy significativo, la universidad.

La universidad era una institución cuya misión tradicional por excelencia era la custodia y transmisión del saber, un saber que se consideraba una «totalidad presentemente enseñable», en palabras de Kant. Hoy en día la universidad se ve demandada a convertirse en algo más: en un agente activo productor de conocimiento. Ya no sólo tiene que transmitir un conocimiento dado (y formar profesionales que lo adquieran), sino que tiene que además constituirse en su propia fábrica, en «fábrica de conocimiento». Eso es lo que caracteriza la llamada «universidad de la excelencia», y lo que está obligando a que cada vez más sea para ellas una misión trascendental no sólo la docencia y la formación, sino también la investigación.

Resumiendo lo que vengo a decir, lo que llamamos investigación es algo muy vinculado sobre todo a las universidades, en el contexto histórico y socioeconómico específico de transformación de las instituciones del conocimiento en un momento en el que el nuevo capitalismo recentra su función justamente alrededor de su producción (la del conocimiento).

Cierto que no es la única. Hay en efecto otras instituciones u otras entidades que están produciendo conocimiento y que se considera, por tanto, que están investigando. Algunos departamentos de algunas empresas privadas, por ejemplo, aunque diría que en el sistema investigación-ciencia de nuestro país bien poquitas. Y, para ser más específico, en el campo de las humanidades, tal cosa es inencontrable. Por decirlo de manera bien clara. Si hablamos específicamente de investigación en humanidades, la única agencia que efectivamente puede ser considerada productora efectiva de investigación dentro del sistema normalizado investigación-ciencia es la universidad.

Al respecto, me permito comentar que he tenido recientemente el honor de formar parte de un grupo de trabajo que ha preparado un Libro Blanco sobre la Investigación en Humanidades para la FECYT, que acaba además de ser publicado. Personalmente dirigí la sección dedicada a Arte y Visualidad. Nuestra principal conclusión fue que en

materia de artes visuales e investigación, todo estaba por hacer. Apenas hay proyectos (la proporción es ridícula) aprobados dentro del plan nacional i+d que tengan que ver con áreas relacionadas con el arte, y los pocos que hay tienen un carácter o bien vinculado con áreas teóricas (historia, estética) o bien con la investigación aplicada a la restauración (a las técnicas y materiales para desarrollarla). Tampoco hay de hecho revistas «científicas» catalogadas (o catalogables) como tal, incorporadas o incorporables a los index internacionales. Tampoco hay Institutos de investigación dentro del CSIC (que es la única institución que únicamente tiene encomendada por misión investigar, sin vincularla a la práctica docente). Conclusión: algo llamable en sentido estricto «investigación» en el campo de las prácticas artísticas -algo paralelo a lo que se llama investigación en otros campos- está apenas por nacer, hablamos de un subsistema apenas naciente- y que tiene su escenario precisamente en la universidad.

Me gustaría mencionar únicamente un par de conclusiones que se extraían de nuestro informe, y que venían a intentar localizar algunas de las causas de este carácter tan incipiente del sistema. La primera es que se tendía (y se tiende) a confundir investigación con creación (y por lo que he visto en esta mesa, aún más con la «producción»). La segunda es que una de las razones de que ese sistema de la investigación vinculada a las artes visuales sea tan endeble es que existe un sistema muy fuerte de recompensa para el tipo de actividades relacionadas con la producción simbólica en la industria cultural. A alguien que trabaje en estos campos le es mucho más fácil recurrir a las instituciones artísticas y culturales que no a la universidad y al sistema regulado de la investigación por proyectos (cuyo instrumento principal es, insisto, el plan nacional de i+d y por supuesto ninguno de los trabajos que se han mostrado aquí tienen nada que ver con ello).

En sí mismo, que conste, eso no es malo, pero me parece necesario diferenciar. Porque de esa doble confusión -sobre lo que significa, crear y producir, y lo que significa investigar, por un lado; y del hecho de que no se diferencie el sistema investigación de la institución cultural- lo que se sigue es la endeblez mantenida del sistema de la investigación en estas áreas, que prácticamente se limita a la producción normalizada de tesis (de casi siempre escasa calidad) y algunos proyectos casi siempre autofinanciados por las universidades y casi nunca capaces de concurrir exitosamente a convocatorias públicas y competitivas.

Terminaré mi reflexión sugiriendo que sería de gran importancia fortalecer ese (sub)sistema precisamente en la peculiar coyuntura histórico-socioeconómica a la que me he referido antes. Si el capitalismo está rearticulando sus centros justamente alrededor de la producción simbólica, resultaría crucial (y no sólo para favorecer procesos de generación de riqueza, sino también para potenciar un conocimiento críticamente construido, con la solvencia de un trabajo investigador solvente y epistemológicamente bien controlado alrededor de las prácticas culturales), potenciar al máximo el desarrollo de este subsistema, y ello sin prestarse a la confusión de que eso tenga que ver con cosas que, sin dejar de tener su interés propio, son en todo caso bien distintas.

[Angela Molina](#).- Creo que no es por casualidad que he caído aquí en medio, o sea, me estoy dando cuenta que estoy entre la teoría y la práctica y yo soy una especie de híbrido de ambas cosas.

Hago una pequeña introducción de donde procedo porque dará pie a lo que quiero decir. Como artista empecé en los años ochenta haciendo videoarte, en ese momento tenía cierta proyección internacional, viajé, trabajé mucho y me dio una perspectiva que no tenía. Cuando volví a España me di cuenta que habían cosas que aquí no se estaban contando y estaban ocurriendo fuera. Ahí fue donde empecé a programar.

Destacaré que durante muchos años trabajé en la empresa privada ejerciendo la tarea de jefa de producción en una de las empresas más importantes de audiovisuales que había en Valencia, donde vivo, en los años ochenta, y eso me dio un bagaje y una perspectiva que hoy en día me está sirviendo mucho en mi labor de curator. De ahí di el salto y trabajé en festivales de vídeo como programadora y coordinadora para, finalmente, crear y dirigir el festival Ciber@RT, que era una especie de híbrido. Ciber@RT ha intentado exponer la práctica, o sea, todos los trabajos artísticos y por otra parte viene acompañado de un Congreso Internacional que desde el inicio le da un soporte teórico.

Le debo mucho a Ciber@RT, por él han pasado miles de artistas y cientos de teóricos. En la última edición, en 2004, tuvimos unas 1700 obras a concurso y las ví absolutamente todas, por supuesto, hay comités científicos y jurados que hacen la selección final. ¿Por qué me las veo todas? Porque me interesa ver cuál es el panorama internacional y porque me sirve como barómetro para tomar el pulso y saber qué se está haciendo y cómo están funcionando las cosas, y eso conecta mucho con el tema de la investigación.

Mi empeño ha sido desde el principio no confundir lo que es espectáculo y lo que es arte. Me preocupa muchísimo que la tecnología en sí misma se asocie al arte, parece que es algo vinculado a la sociedad del espectáculo, y deseo evitar que eso ocurra y provocar esa disociación.

Retomando el tema de la investigación. Tiene razón José Luis Brea en relación al papel de la investigación en España, no hay prácticamente. Bueno, si no todos los artistas son investigadores, que desde luego no lo son, aunque

la investigación es algo innato en todos nosotros, investigamos continuamente en la vida cuando jugamos, cuando amamos, el artista se supone que debería investigar, pero no siempre es así y mucho menos se puede decir que todo artista que utilice la tecnología es un científico. Para que se investigue se tienen que producir una serie de circunstancias, un contexto y seguir unos objetivos. José Luis ha hablado muy bien del papel que juega la universidad en la investigación, pero que para mí no es el único contexto posible y que a nivel internacional hay modelos muy interesantes a seguir.

Un inciso, respecto a si el término «nuevas tecnologías» se ha quedado obsoleto, es cierto que algunas tecnologías que llamamos nuevas han dejado de serlo, pero cada día aparecen nuevas tecnologías como las portátiles, que permiten tomar el espacio urbano y convertirlo en el espacio del museo, etc., es decir, las cosas van cambiando pero tecnologías nuevas van a existir siempre.

Tampoco estoy de acuerdo con que las nuevas tecnologías estén asumidas por todos, unos datos: el 98% de la población tiene un televisor en su casa, aproximadamente sólo el 17,4% tiene un ordenador en su casa y sólo un 15% utiliza Internet en cualquier lugar, su casa, la universidad o el trabajo. Si eso es que la tecnología está integrada en la sociedad... Creo que es algo más endogámico y que nos estamos continuamente mirando el ombligo y pensamos que aquello que nosotros conocemos y utilizamos, lo utiliza todo el mundo y no es así. Además me parece preocupante porque se dice que Internet es el medio de comunicación por excelencia. En absoluto, el medio de comunicación por excelencia sigue siendo la televisión. Internet tampoco es determinante para la acción social porque lo virtual no es suficiente, es decir, mientras no haya un soporte físico, mientras no haya un correlato entre lo virtual y lo físico pues algo falla, porque las personas vivimos en esos dos espacios.

Joseba me planteaba: está el artista que trabaja solo que sabe programar y además está el artista que trabaja en equipo. Pues antes de venir, como yo soy un poco metódica, me cogí a los artistas que han pasado por Ciberart y me leí algunos de sus currículums. Entonces pude comprobar que la mayoría trabaja en colaboración. Además he montado bastantes exposiciones, en una de ellas, con Christa Sommerer y Laurent Mignonneau formando equipo. Ella era la creativa y Laurent el que programaba. Y así con la mayoría. Prácticamente, el término artista renacentista que se nos está vendiendo, que sabe hacer absolutamente todo. No, no es el artista renacentista, el equipo es el renacentista. El conocimiento auténtico pasa por lo interdisciplinar y la transversalidad. Es decir, uno no se pone a investigar así por generación espontánea, sino que para iniciar un proceso de investigación hay que marcar un objetivo. Hay que definir si finalmente es un trabajo artístico o realmente se está investigando para llegar a unas conclusiones científicas, etc.

Apuesto totalmente por la interdisciplinariedad y la transversalidad, pero por qué no vamos a hablar de los condicionamientos de la investigación. Pienso que trabajar dentro de la institución, es decir, en las universidades o patrocinados, entraña algunos problemas. No estoy hablando del artista frente a su ordenador, estoy hablando de estos equipos interdisciplinares que necesitan un soporte económico muy importante y que realmente luego a nivel social sí que marcan cambios con sus resultados. La financiación a veces procede de intereses ajenos a los intereses artísticos. En un texto de Brea planteaba que lo interesante sería llegar al equilibrio entre el interés del artista y el de la industria o el de la institución en el que nadie pierda su libertad, sobre todo el artista. Difícil mantener el equilibrio porque cuando una institución financia un proyecto es porque tiene interés de mercado, no hay nada de ingenuo ni de inocente en ello. Como decía la Teoría Crítica y José Luis, lo que tenemos es una Industria Cultural, el arte es una mercancía más dentro de la estructura de la producción y se necesita dinero para producir y se necesita dinero para investigar, si no puede que estemos viendo muchas cosas a las que llamamos investigación y son juegos con herramientas. Veo muy lícito que la gente lo haga, pero no creo que estemos hablando de ese tipo de investigación, creo que estamos hablando de una investigación que marca, que crea paradigmas, que modeliza, que crea metáforas nuevas dándonos pistas de por dónde va el discurso general que se está produciendo.

Mara Mira.- En principio, lo primero que vamos a dejar claro como institución es que la idea de artista investigador-universidad no la comparto en absoluto, prefiero que se entreguen a los brazos de la Coca-cola que a los brazos exclusivos de la universidad porque las universidades, desgraciadamente, sobre todo las españolas relacionadas con el arte y la tecnología, tienen unos pensamientos muy directos y muy dirigistas, Einstein no estaba en la universidad cuando descubrió la Ley de la Relatividad. Me parece bien que acompañen los teóricos el trabajo de los artistas, pero de ahí a una auténtica dirección, no la comparto desde un centro de arte, ni muchos de mis colegas.

Por otro lado, el Centro Párraga, por ejemplo, se caracteriza porque, a pesar de no contar con una gran superficie, lo que hicimos hace seis años cuando lo proyectamos con el artista, Ángel Haro, fue pensar que un espacio como éste sirviera para muchas cosas. Instalamos gradas que fueran retractiles y convertimos todo en un gran plató negro que sirve tanto para teatro como para cine, para muchas cosas. Eso me parece importante indicarlo porque ahora mismo gran parte de los museos y centros de arte son sitios meramente de exhibición, y cuando se crean talleres se

hacen con una idea muy concreta.

En nuestro caso, cuando creamos el Centro, teníamos muy claro que queríamos un espacio de danza, de teatro y de vídeo, las tres cosas se pueden realizar perfectamente, no con grandísimos medios pero sí que tenemos la base para poder hacerlo. Cualquier cosa que tenga que ver con el arte y la tecnología punta es realmente complejo porque de un año para otro, por mucho que adaptes el centro, se ha pasado el tiempo. La tecnología corre más que tú y no puedes dotar al centro de las medidas necesarias. Entonces, la idea, por ejemplo, que habéis apuntado de organizarlo todo en torno a festivales es la más lógica, pero después es esencial la figura del productor, que eso lo vais a ver enseguida en toda la parte de audiovisuales y la parte de producción teatral. Ahora mismo, llevo tres producciones teatrales y hablo con el director y trabajo con todo su equipo, pero es con el productor con el que voy marcando tiempos, viéndolo todo. Esa parte en España en lo que se refiere al arte y la tecnología, cualquier tipo de tecnología o de ciencia, no está nada definida.

El problema es que no hay gente del mundo de la ciencia que trabaje con artistas para desarrollar proyectos que pueden venir de la universidad pero también de empresas. Pero no la figura del comisario, estoy hablando de alguien que produzca la obra junto con el artista que es otra figura que lo que conocéis o tenéis cualquier grupo de música, cualquier grupo de teatro, sabéis que esa figura existe. En España no hay y, sobre todo, en el campo de las artes plásticas se confunde mucho con la del comisario y un comisario, exactamente, no es eso, porque un comisario dota de contenido, de conceptos, pero no de un trabajo ni de un plan de equipo. Ponerte delante de un plan de trabajo y decir cómo se puede desarrollar todo eso, cómo se buscan recursos, etc., y hasta que eso no cambie...

De todas formas, creo que esto en gran medida vendrá de la mano de las galerías que son las que producen las obras de los artistas y no nos olvidemos que los artistas, cuando pasan por un centro de arte, después tienen que comer y, entonces, tienen que crear productos que se puedan llevar a espacios... Es que estamos hablando de investigación, pero el problema del artista y de la investigación es qué producto se crea, dónde se exhibe, cómo se ve, qué producto creas para generar dinero para que el artista viva o cómo le consigues una subvención, beca o, como ya no es uno sólo sino que es un equipo, cómo creas ese producto. La cuestión es más compleja de lo que puede parecer. Me preocupan enormemente estas cuestiones de la producción, entre otras cosas porque los presupuestos son siempre escasos, la tecnología cara, el artista y el equipo quieren vivir de su trabajo y es difícil pensar en investigar cuando se dan situaciones precarias.

En la relación de los centros de arte, universidad y artista investigador es necesario potenciar más el patrocinio de empresas que están dispuestas a invertir en esto, porque es un mercado.

Público 1.- Veo que, en general, no le dais mucha importancia a que los artistas no sepan programar, los artistas podrían ir mucho más lejos si conocieran el software, no digo que lo desarrollen ellos, pero como mínimo supieran hasta dónde puede llegar. A veces las obras quedan limitadas por este desconocimiento.

Joseba Franco.- Es conveniente conocer el lenguaje de la tecnología si se quiere dirigir o coordinar un equipo; otra cosa es plantearnos la absoluta necesidad de la autosuficiencia del artista a la hora de desarrollar sus proyectos. En cualquier caso, lo importante a tener en cuenta es el resultado y no los medios utilizados. En un mundo tan confuso, donde las tecnologías están en una progresión continua, ofreciendo posibilidades casi infinitas, es enormemente difícil, para desarrollar proyectos complejos, hacerlo solo. Encontrar equipos realmente solventes disponiendo de escasa financiación se convierte en uno de los grandes problemas para el artista hoy.

Por otro lado, no creo que la función del artista en general, sea competir con el científico, pero sí investigar, según sus necesidades y sobre todo establecer mecanismos colaborativos de los que ambos saldrán beneficiados.

Con uno de nuestros trabajos Human All Rights Reserved, necesitábamos un buen programador. Lo encontramos en Praga. Nos sentábamos a su lado, entendía el concepto del proyecto y conectamos personalmente produciéndose un trasvase de sentimientos, de complicidades de búsqueda. Pudimos dirigir un trabajo muy complejo, imposible para nosotros solos. Asimilable al trabajo de un director de cine.

Ximo Lizana.- Cuando empecé a trabajar y tenía más tiempo e investigaba en la universidad y construía los robots, me di cuenta que cuando estás en la propia metafísica de la construcción estás fijándote en la anécdota, y la posición artística es mucho más distante, más global. También soy profesor de universidad y me doy cuenta que la universidad pública, sobre todo, es muy hermética a la hora de construir cosas. Tengo la suerte de trabajar en una universidad privada, de yanquis y ahí el que no trabaja, caduca muy rápido. Creo que es el tipo de universidad que se permite investigar e innovar. Pero esa figura del artista usuario de herramienta, la verdad es que la veo tan válida como cualquier otra, estamos hablando siempre de la propia endogamia de la herramienta y deberíamos hablar de más conceptos.

José Luis Brea.- Me gustaría intentar aclarar una sola cosa. Creo que es imprescindible saber distinguir entre industria cultural e institución universitaria y sus respectivas y bien diversificadas funciones. Por lo menos a nivel de organización de la administración hay que tener claro que no se confunden, y por lo tanto tampoco lo harán a nivel de presupuestos y financiación.

En cuanto a la investigación, como producción de conocimiento, que como ya he dicho es una actividad sobre todo vinculada al ámbito universitario, hay que entender además que es un instrumento hoy en día clave para la producción de innovación y por extensión de riqueza, y que hoy en día una política de izquierda no sólo no debe oponerse a ello, sino al contrario, impulsarlo. En el programa de las últimas elecciones que llevó el PSOE a las urnas, la insistencia más constante en lo que se refería a la reforma económica pendiente pasaba por aumentar la inversión en investigación, en i+d. Y esto es algo con lo que, quiero dejarlo bien claro, yo estoy absolutamente de acuerdo.

Me parece crucial invertir en investigación, y hacerlo con los instrumentos adecuados para ello. En España ese instrumento por excelencia es el plan nacional de i+d, junto a los desarrollados por las comunidades.

En todo caso, lo que me parece más importante es respetar los procedimientos que en esa regulación de la investigación por proyectos se produce. Porque si no, no hay sistema riguroso de control y validación del saber, y se dará curso de validez a formas de superstición, de creencias, de prácticas de producción de narrativas e imaginarios que serán o no válidas para unos particulares u otros, pero carecerán en última instancia de garantía respecto a su valor social, que al final y cuando hablamos de investigación es algo que se fija en relación a la producción de innovación, y a través de ella del aumento de riqueza. Un aumento de riqueza social en todos los sentidos que se quiera. Y cuantos más mejor.

Diría que ése es claramente el punto de vista que defiendo, y además, estoy convencido de que es el que tiene legitimidad social y política, en última instancia. Cuanto más la producción de las prácticas culturales se sometiera a esa exigencia (de ser realmente el resultado de una investigación, y no de otros procesos mucho más arbitrarios e incontrolados) tanto más el desarrollo de las prácticas simbólicas contribuiría al beneficio social, en mi opinión.

Pedro Soler.- Hangar está planteado como un centro de producción pero yo no puedo separar estas actividades. La producción implica la obra al final pero para mí, lo que estoy viendo en la manera que trabajamos y que trabaja la gente por ahí, es que no se puede separar estos procesos. Es cierto lo que dice todo el mundo y es que los presupuestos en España son ridículos. Cada año, cada mes estamos peleando para hacer entender a la gente, a los políticos, que no habrá arte en España y que no habrá creación y que no habrá generación de conocimiento si no hay inversión y espacios y tiempos de lo que yo llamaría investigación, aunque sea fuera del circuito universitario.

La Asociación de Artistas Visuales de Cataluña tiene un proyecto que se llama Catalunya Laboratori orientado a esta idea, para convencer a los políticos que es importantísimo para la salud creativa del país que haya una inversión fuerte en espacios y tiempos de investigación.

Nosotros, en Hangar, tenemos inversión pública y ese dinero lo usamos para dar a la gente acceso a espacios, tiempos, herramientas y conocimientos para sus investigaciones artísticas y no sólo en los artes digitales. Otra cosa que hacemos son talleres o workshops, se hacen cada cierto tiempo, y permiten estar con otra gente investigando los mismos temas que tú.

Pero está clarísimo que hay un problema general de entendimiento de las necesidades que implica trabajar e investigar con nuevas tecnologías desde el arte -sobre todo en lo que refiere a la importancia del conocimiento y de la investigación para crear este conocimiento-. Hay muchas maneras de financiar la investigación pero siempre es la gente que es la más importante -el ejemplo clave es el software libre- y en este sentido hay que confiar también en sistemas más autogestionados o incluso anárquicos, o orgánicos, para fomentar estos desarrollos.

Ximo Lizana.- Hay muchos países que no existen en el mundo del arte contemporáneo, pero hay algo que me preocupa más y es que está totalmente previsto quién tiene que triunfar y cuando. Es una observación que hice tras mi experiencia en la dirección artística de ARCO y en otros proyectos como Observatori con Pistolo. Vimos por qué en la bienales importantes repiten los mismos nombres. Por qué, cuando se manda la imagen de España al mundo, en vez de dejarnos un museo lo tenemos que alquilar y a precios millonarios; por qué la prensa internacional no habla de esos proyectos. El verdadero problema es ese, podemos hablar de técnica, de becas, de universidades, pero cuando no existes, el ponorama es complicado.

José Luis Brea.- Yo propongo una explicación: como realmente no se investiga en España, no se produce una obra que tenga la riqueza para ser reconocida. Tan evidente como que es así.

Joseba Franco.- ¿Y no será posible que el actual reconocimiento de artistas Británicos y que Londres sea uno de los centros más importantes del mundo, por seguir con el ejemplo, además de disponer de más medios, se deba a una planificación a medio y largo plazo en la que han intervenido todos los actores?

Falta una política clara y concertada entre el Estado y las Comunidades y Ayuntamientos. Cada uno pretende su exclusiva competencia y no hay planes a medio plazo que promuevan la investigación, académica o por libre, la creación y el desarrollo de circuitos por donde hacer visibles las obras. Tampoco el sector privado está incentivado y por tanto carece de estímulos para participar.

Tenemos suficientes datos para considerar que si desde todos los ámbitos logramos trazar las líneas maestras de un proyecto encaminado a impulsar el arte, tendremos muchas posibilidades de incidir en el diseño y creación de políticas planificadas que pongan orden en el caos actual. El resultado será el reconocimiento internacional de los artistas y consiguientemente de todos los sectores, que generarán una riqueza que revertirá en el propio medio.

José Luis Brea.- En relación con el caso inglés, además, hay una particularidad, realmente el instrumento que el Reino Unido aplicó y que fue decisivo para lanzar todas las industrias creativas en los años 90 y 2000, no ha sido el Arts Council que es un instrumento anterior y que tiene otras finalidades, básicamente de difusión, sino que ellos han aplicado el tomarse en serio la investigación en el campo de la producción del imaginario y las prácticas simbólicas. Es de interés estratégico, hasta tal punto que llegaron a crear un Ministerio de Industrias Creativas, no era lo mismo que el Ministerio de Cultura. Esa es la gran diferencia, invertir en el sector de la producción cultural partiendo de la base de que no se trata simplemente de consolidar los valores de la ciudadanía en sus instrumentos de reconocimiento y en proporcionales vía espiritual, sino que se trata, al mismo tiempo, de invertir en algo que va a reorientar el modo de generación de riqueza.

Es una inversión estatal y una definición de políticas de estado que ha dado unos resultados muy buenos, no ya a los Damien Hirst, sino que condujo a una reforma estatal de todo el sistema universitario. Las razones de por qué en Inglaterra hay tantos artistas interesantes en estos momentos, entre otras cosas, porque tienen unas universidades que están funcionando, cosa que aquí no ocurre.

Mara Mira.- Es importante tener en cuenta también otros aspectos como que es Saatchi quien lanza a los artistas, si no, ¿cómo los puedes ver en todo el mundo? Está bien que se creen políticas y estructuras, pero después ese gran mass media mundial lo crea un comprador, una colección y eso es inevitable.

Público.- Entonces cual sería el modelo?

Mara Mira.- Ya ves que ni en la propia definición sobre qué es investigar en el arte estamos de acuerdo, las dos concepciones deben coexistir, tanto lo que se propone desde la universidad como la otra. Hay que tener presupuestos que nos permitan avanzar y más ahora que estamos abocados a ser un país de servicios.

Angela Molina.- No estoy de acuerdo con José Luis cuando plantea, me da la sensación, que la única manera de investigar es pasando por la universidad. Yo me refería a grandes grupos interdisciplinarios que lógicamente, requieren muchos medios, pero investigar sólo en la universidad, no, incluso diría más, la universidad, en ocasiones, coarta la creatividad en la investigación. La universidad se mueve por unos parámetros de intereses económicos, departamentales. ¿Y quién valora por qué se financia un departamento más que otro?, los políticos.

José Luis Brea.- Las agencias de investigación evalúan y éstas son de las pocas instancias que hay independientes.

Angela Molina.- Pero ése no es el único parámetro que hay para saber si una obra es arte o si un señor investiga.

José Luis Brea.- No mezclemos las cosas. Hay una agencia que evalúa qué es investigación, no hay ninguna agencia que evalúe si una obra es arte.

Angela Molina.- Todos los que estamos aquí, el público, el curador y el museo que se fía de su criterio. Entre todos construimos la Historia.

Montse Arbelo.- Otro aspecto que comentábamos antes, ¿dónde se produce el encuentro entre la universidad, la industria y el artista?

José Luis Brea.- Lo que no se puede poner en cuestión a estas alturas es que se ha normalizado un procedimiento de articulación de la investigación que ha dado resultados evidentes en todas las ciencias en que se ha aplicado, digamos que es el procedimiento científico de investigación. Entonces, si queremos asimilar en algún sentido el trabajo del artista al trabajo del investigador, no podemos decir: «...queremos llamarnos investigadores, pero no queremos aceptar la normalización del método que opera para evaluar». El método de evaluación científica es extremadamente riguroso.

Angela Molina.- Y si no queremos ese método...?

José Luis Brea.- Me parece perfecto si no queréis, pero el tema de hoy no lo he puesto yo. Lo que quiero decir es que si se quiere llamar investigación al trabajo que hace un artista, requiere que el artista se someta a todos los procedimientos de evaluación: normalización, organización de la búsqueda del trabajo de investigación, etc., y si no es así, fantástico, no hay ningún problema...

Joseba Franco.- Me parece que el propio concepto está en cuestión y, quizá, es un problema de lenguaje. Sin embargo, sí estamos bastante de acuerdo en el diagnóstico y las medidas conducentes a subsanar tanta deficiencia e ineficacia. Posiblemente, Marcel.Íf pueda ejemplificar ambas posturas o al menos clarificar de qué estamos hablando.

Marcel.Íf Antúnez.- He trabajado con universidades como la UPC, UV y otras y he hablado con el vicerrector y con quien hiciera falta. En aquel momento, el problema de las universidades, que lo han tenido durante mucho tiempo, es que tenían una incapacidad real de apoyar proyectos artísticos más allá de ceder unos alumnos que están sometidos a exámenes y una dinámica de estudios, con lo cual nuestros proyectos no van a ningún lado. Pero eso no debería ser así.

Estoy de acuerdo con José Luis que si hubiera dinero, podrías entrar en la universidad con unas ideas, cogieras no sólo a los alumnos, sino también a los profesores y que parte de ese dinero fuera a tu investigación. Eso sería bueno y por eso, no me parece estéril esta discusión. Es necesario que haya más dinero y, el ámbito universitario es muy serio, donde se producen cosas muy interesantes.

En mi caso, desde luego, ha habido la necesidad de investigar y de conocer a fondo toda una serie de procesos y muchas veces, personas que no tienen ninguna aptitud artística, sin embargo, son muy buenos en el campo que manejan y ahí es donde podemos funcionar como coordinadores, medium, director, como queramos llamarlo, formando e integrado en un equipo. Ahí, la investigación artística no está sometida a las necesidades que generalmente auspician las ciencias que buscan resultados objetivos.

Existe una abertura hacia el capricho, hacia horizontes a veces inútiles, la puesta en práctica de materiales, técnicas y prácticas que no tienen un camino definido. En esta colaboración se puede producir un diálogo fértil y los investigadores pueden encontrar nuevos horizontes para su trabajo. Cuando una persona se guía por unos preceptos, llamémosles acientíficos, que no necesitan demostrar nada, pueden ser muy útiles a la hora de abrir mentes.

Hay un problema de dinero y el espejismo del dinero del pelotazo de los 80 ha desaparecido. España no estaba en el mapa y ahora estamos compitiendo con todos los demás países. Me parece estéril compararnos con otros, porque no tenemos todos los datos, ni todos los artistas ingleses o franceses son buenos, sí está claro que tienen más dinero, y en España hay buenos artistas, lo que ocurre es que el sistema está desestructurado. El Estado de las Autonomías ha creado vías que no actúan coordinadas.

Veo que vuestro proyecto Art Tech Media, ha trascendido del ámbito territorial desarrollándose en muchas Comunidades, sin embargo hay una endogamia brutal en el tema de la regiones en España. El único lugar donde se ve todo el mundo tres días al año es en ARCO, que es un proyecto absolutamente comercial y eso es lo que hay. Este es el país en el que vivimos. Quizás el Reina Sofía podría desarrollar una alternativa y que además se articulase, en todos los ámbitos, los recursos necesarios.

Efectivamente, si hay un Estado dispuesto a poner dinero y las Autonomías son capaces de coordinarse, habría, entonces, más capacidad de investigación. Pero este discurso no se lo escucho a los políticos, parece que eso no da votos ni interesa.

Estas cuestiones respecto al arte, están resueltas en Francia o Gran Bretaña, porque tienen Londres y París y el resto somos periferia.

Montse Arbelo.- No tenemos más tiempo para continuar aquí con el debate, que seguro proseguiré. Os damos las gracias a todos.

CCCB

Centro de Cultura Contemporánea de
Barcelona

27 de junio de 2006

Debate: EL PAPEL DE LOS MEDIOS DE COMUNICACION
EN LA ERA TECNOLOGICA

Presentación:

[Angela Martínez](#)

[Directora Dpto. Audiovisuales y Multimedia CCCB]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Georgina Cisquella](#)

[Directora Miradas2. tve]

[Margarita de Aizpuru](#)

[Comisaria y crítica de arte]

[Tomás Delclós](#)

[Director Ciberpaís]

[Carolina Martínez](#)

[Responsable Fundación Ordoñez y comisaria]

[Marie-Claire Uberquoi](#)

[Directora Es Baluard]

[Vivianne Loría](#)

[Jefe redacción Revista Lápiz]

Moderadora: [Roberta Bosco](#)

[Periodista especializada en new media]

[Agustín Pérez Rubio](#)

[Conservador Jefe MUSAC]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Montse Arbelo.- Bienvenidos a todos a estas jornadas de debate. Gracias Angela Martínez por todo el apoyo que nos vienes ofreciendo desde hace años y, por supuesto, a todos los que nos acompañan en la mesa. Resulta aparentemente paradójico que estos Encuentros, ideados para encontrar y facilitar respuestas sobre las múltiples cuestiones que suscitan las nuevas tecnologías, sin embargo provoca nuevos interrogantes. El aspecto más positivo sigue siendo la mirada poliédrica por la participación de los diferentes ámbitos del arte o próximos a él.

Roberta Bosco, periodista especializada en new media, moderará esta mesa de debate.

Roberta Bosco.- Internet y las nuevas tecnologías de la comunicación han propiciado la aparición de un modelo de comunicación que se caracteriza por la instantaneidad, la interactividad, la personalización y la atomización tanto de los emisores como de los receptores, lo cual impone replantearse, en cierta medida, el concepto de medio de difusión masiva.

La aparición del periodismo digital se presenta como una modalidad autónoma que de hecho coexiste y parece incluso potenciar y perpetuar a la prensa escrita como elemento integrador del sistema de comunicación. Es decir que, frente a la evidencia de que los medios audiovisuales tienen la preferencia del público y una directa responsabilidad en la disminución de lectores, parece que la presencia de la prensa escrita en formato digital o de experiencias de prensa exclusivamente digitales, no favorezcan el fenómeno de disminución de lectores sino que más bien sucede lo contrario. La capacidad de la prensa digital de combinar texto, audio, imágenes fijas y en movimiento, junto con las posibilidades del hipertexto, genera una estructuración muy distinta del contenido, así como una diferente aproximación del lector que, precisamente gracias a la posibilidad del hipertexto, se convierte en un elemento mucho más activo.

La constante actualización de datos y la posibilidad de intercambio de opiniones entre los emisores y los receptores, el nivel de difusión más horizontal, son características que otorgan un inédito poder a los medios online.

Por otro lado, la centralidad del individuo favorecida por Internet, ha permitido la aparición de realidades ajenas a las grandes concentraciones de empresas de la comunicación y constituye una cierta alternativa al monopolio del poder de informar, permitiendo, en amplia medida, una reapropiación por parte del individuo, del poder y el derecho de informar. Me refiero a experiencias como las agencias de noticias autogestionadas en el modelo de Indymedia, que nacieron a raíz de las manifestaciones de Seattle en 1999 y que constituyen una evolución de las experiencias de las televisiones libres de finales de los años 70, aparecidas contemporáneamente a los equipos de vídeo portátiles. Los blogs personales han conseguido crear nuevos opinion makers, generadores de opiniones, con un poder de difusión y repercusión que jamás hubiera sido posible para un individuo sin un medio como Internet.

Estas experiencias, más que desafiar a los medios de comunicación corporativos otorgan o restituyen, según se vea, un nuevo poder a los ciudadanos y empujan al lector en convertirse en productor de noticias.

Por lo que se refiere concretamente al arte contemporáneo y, sobre todo, al new media art o arte digital, gracias a Internet estamos asistiendo a una explosión de foros de debate, listas de noticias, plataformas de artistas, sitios web de museos y otras realidades, que han permitido un acercamiento de nuevos segmentos de público a la creación artística. Internet favorece el contacto entre artista y público y, gracias a sus mecanismos de visibilidad distintos a los del mundo físico, permite la difusión de experiencias, obras y artistas que no tendrían cabida en los medios tradicionales.

Creo que estaría bien empezar por cuál es y cuál puede ser el papel de los medios de comunicación en relación al arte contemporáneo y especialmente en relación al new media art, más desprotegido precisamente por sus características de arte minoritario, experimental y ajeno, en gran medida, a las reglas del mercado. ¿Hasta qué punto los medios de comunicación contribuyen a encumbrar un artista, a consolidar su trayectoria, a incrementar su cotización o a explicar sus obras?

Carolina Martínez.- Cuando hace unos meses Joseba me llamó para proponerme participar en este debate, estaba en plena vorágine preparando la Feria De Foto que dirigimos desde la Fundación Ordoñez. Comentamos con preocupación el papel que estaban teniendo los críticos de arte respecto a la fotografía y al arte digital en general.

La semana pasada cuando me planteé por dónde llevar mi pequeña reflexión sobre este asunto, lo hice empezando a leer cosas que aparecían en Internet, las pequeñas reflexiones que críticos artistas, lectores... hacían sobre el arte digital. Simplemente y teniendo en cuenta que es una mesa redonda en la que lo interesante es la puesta en común, discusión, de varias cosas, quería focalizar mi opinión en tres pequeños puntos, pero que en el fondo son casi opiniones de base que dan para una reflexión mucho más amplia.

Cuando apareció la fotografía y el cine en el siglo XIX, primeros eslabones de las nuevas tecnologías, y del

nuevas tecnologías y nos encontramos con una especie de diferencia temporal entre el público y el artista. Entonces la figura del crítico ha de servir de mediador entre el artista y el público.

La fotografía y el cine, rompen con el sistema y esquemas clásicos. La fotografía tiene que luchar contra viento y marea para ser reconocida como arte, lo mismo sucede hoy en día con las nuevas tecnologías. El arte da prestigio.

Al inicio de los años 60, y bajo un momento de deconstrucción artística que no sólo perdura sino que se agudiza cada vez más en estos momentos, los artistas empiezan a preguntarse sobre sí mismos y sobre el arte y, de alguna manera, se convierte en su propio crítico. Por otro lado, el que hasta ese momento había servido de mediador o de introductor, el comisario o el crítico entre el artista y el público, adquiere un mayor protagonismo convirtiéndose, él mismo, en artista. Con lo cual, asistimos a un momento de confusión y mezcla de papeles muy importante.

Segundo punto, ¿de qué hablamos cuando hablamos de arte digital? Cuando aparecieron las primeras imágenes o trabajos artísticos hechos con ordenador, enseguida hablamos de «nuevas imágenes» o de «un nuevo arte», sin precisar si lo nuevo era el arte o la tecnología que se estaba utilizando. Es más, estos primeros trabajos fueron realizados por técnicos, por programadores que no por artistas, simplemente querían mostrar las fórmulas para realizar grafismos y tecnicismos.

El arte digital, que es algo enormemente extenso, es un buen reflejo de la actual situación social, un híbrido o una fusión, como ahora está de moda decir, entre distintos lenguajes artísticos. Es una fusión de fotografía, de cine, de pintura pero que tiene algo, a mi modo de ver muy importante, que le hace único o que le hace importante e interesante, es la primera vez en la Historia del Arte que la creación y la distribución son controlados por la misma herramienta. Un arte que se exhibe de manera totalmente diferente donde el receptor es tan importante como el artista. No es lo mismo una persona que contempla un cuadro que el público que participa en exhibiciones de vídeo, instalaciones interactivas, vídeo juegos, lo virtual. En ese momento, el público activo se convierte en coautor de la obra.

Y por último, y contestando a la pregunta que nos hacían: la figura del crítico mediador, como en un principio había dicho que planteaba Baudelaire, parece casi inoperante, pero no lo es. El crítico debe olvidarse de la técnica y entrar realmente en el contenido porque mucho, o la gran mayoría del público para quien escribe, o al que se dirige, le supera técnicamente. Debe aceptar y entrar en la conversación que propone el artista y hablar de sus experiencias emocionales, estéticas frente a lo que le han propuesto.

Por otro lado y dada la sociedad en la que vivimos y el híbrido mestizaje del arte actual, no creo necesaria la figura de un crítico especializado puntualmente. Necesitamos ahora críticos con un amplio bagaje artístico, que sean capaces de vislumbrar si la obra es un mero juego informático o hay un discurso detrás. Tiene que ser una persona que conozca la Historia del Arte, sus iconos artísticos y capaz de poner luz en un mundo tan complejo y nuevo. El artista puede utilizar la tecnología y soportes que quiera, pero sin olvidar que tiene que contarnos algo, discurso y concepto que deben sustentar al arte siempre.

Marie-Claire Uberquoi.- Cuando me llamaron para dirigir Es Baluard Museu d'Art Contemporani, de Palma, la única exposición que estaba programada era una instalación del italiano Fabrizio Plessi. Fue una suerte porque precisamente era uno de los videoartistas que defendía en mi libro «¿El arte a la deriva?» publicado en 2004. Me interesaba y me sigue interesando su manera de enfocar el trabajo. Yo he seguido su trayectoria desde la Documenta de Kassel de 1987, donde su obra Roma me había llamado mucho la atención. Siendo uno de los pioneros del videoarte en Europa, Plessi ha mantenido desde sus inicios una postura muy personal, porque su intención no es mitificar la tecnología; para él los medios electrónicos no son un fin en sí mismo sino una herramienta para expresarse, como otros utilizan el pincel, el mármol para esculpir o el grabado. Por otra parte él seguía reivindicando conceptos como lo simbólico, lo poético, lo bello, sin perder el interés por lo artesano y lo natural. La defensa de estos valores y su voluntad de «humanizar la tecnología» según sus propias palabras, le llevó incluso a enfrentarse con la dirección de la escuela Kunsthochschule für Medien en Colonia, donde se sentía cada vez más marginado, porque ya no se enseñaba arte sino ingeniería. Preocupaciones como la estética, la belleza, la poesía, todo eso quedaba fuera de lugar y sólo se especulaba sobre las posibilidades de la tecnología.

A raíz de esto y como acababa de aterrizar a la dirección de un museo nuevo y sin programación, la primera cosa que se me ocurrió fue precisamente montar un debate sobre el impacto de las nuevas tecnologías en el arte juntando a personalidades con divergencias de opiniones: Antoni Mercader, José Corredor Matheos, Martí Perán, el filósofo Francisco Jarauta y Fabrizio Plessi. Fue un encuentro muy animado, porque cada uno defendía puntos de vista distintos. Concluimos estos dos días de debate con la opinión del filósofo Francisco Jarauta, que hizo un análisis de los lenguajes de hoy, pero dentro del contexto de la sociedad que genera este lenguaje y la verdad, su visión de nuestra sociedad resultó bastante demoledora.

Dicho esto, quería centrarme más en lo que es el corazón del debate de hoy, es decir: ¿cómo la crítica de arte

puede reflejar estas nuevas propuestas hechas con medios tecnológicos? Y quisiera hacer algunas consideraciones. Abreviando mucho, el uso del vídeo se remonta más o menos a los años 60, cuando Nam June Paik empezó a utilizar un vídeo portátil. A partir de ahí, las cosas fueron desarrollándose bastante de prisa; primero a raíz de la propia evolución del arte, con la aparición de nuevas manifestaciones como el Arte Efímero, el Land Art, las performances, los happenings, que, para perdurar en el tiempo, necesitaban o bien de la fotografía o bien del vídeo; unos documentos que al final formaban parte de estas propuestas. Siguió su desarrollo hasta llegar a los años 90-95, cuando la tecnología digital empezó a invadir casi todos los ámbitos de nuestra sociedad y de nuestra vida cotidiana. Entonces se produjo una especie de vorágine, un torrente imparable y muchísimos artistas se dejaron arrastrar por esta corriente, a veces para bien, o a veces para cosas más discutibles.

Al evocar la década de los 90, recuerdo siempre que después de la caída del Muro de Berlín en 1989 y más concretamente a partir de 1991 hubo un enfriamiento del mercado del arte, que podía hacer suponer que la creación plástica ya no estaría tan sujeta a la fiebre mercantil. Se pensaba que el arte entraría en un periodo de reflexión, mirando la realidad con cierto distanciamiento. Pero esto fue una equivocación, o una ingenuidad. La llegada de las nuevas tecnologías, de la tecnología digital, lo arrastró todo y ya no hubo tiempo para pensar ni tomarse un respiro para evaluar cómo se podían utilizar estas nuevas herramientas y para qué. Me refiero a los artistas por supuesto.

Esto ha dado lugar a lo que yo he llamado en mi libro, «ciertas derivas del arte». Los nuevos medios se habían convertido en el no va más y todo el mundo se puso a trabajar con nuevas tecnologías, e incluso pintores que siempre habían pintado, sintieron la necesidad de incorporar algún monitor de vídeo en sus exposiciones para demostrar que estaban «à la page» y que no habían perdido el tren de «lo nuevo».

El vídeo empezó a tener presencia en los medios de comunicación con los primeros festivales de vídeo, que motivaron a la prensa para que tuviera en consideración este modo de expresión; y luego, de forma paulatina los periódicos y las revistas concedieron una mayor atención a este tipo de lenguaje, especialmente a partir del momento en el que las galerías de arte, las ferias los museos y las bienales se llenaron de vídeo.

La sensación que se tenía, era que el despliegue tecnológico parecía sustituirlo todo, hasta al pensamiento. Hay un paradigma en esto que fue la Documenta de Kassel de 2002, en la cual la casi totalidad de los 120 artistas seleccionados presentaban películas o trabajos multimedia. Para el periodista o para el crítico de arte, planteaba un serio problema a la hora de ver y de analizar estos trabajos, ya que muchas obras tenían una duración excesiva.

Esto, realmente, plantea un problema al crítico de arte y al que tiene que dar cuenta de sus contenidos. La mayoría de las veces la gente no tiene tiempo de dedicar tres o cuatro y días enteros viendo sólo vídeo, además en salas de exposiciones y no en salas de cine. Por ejemplo, cuando se celebra la feria Loop de Barcelona, un certamen comercial que ya se ha consolidado, los medios de comunicación llenan muchas páginas, informando sobre el número de galerías que participan, las actividades paralelas, el volumen de ventas o la frecuencia de visitantes. Pero si ustedes se fijan, pocos artículos se dedican a analizar algunas de las obras, ¿por qué? porque la gente va, ve un fragmento y pasa al siguiente y así sucesivamente, sin poder enterarse realmente de lo que allí se presenta. Con lo cual los contenidos no aparecen nunca analizados, o en muy pocas ocasiones.

Conviene señalar que al abordar las muestras centradas en proyecciones de películas, DVD u obras realizadas con los medios tecnológicos y digitales, se añade un nuevo factor, el del TIEMPO. El visitante y por supuesto el crítico se enfrentan a un nuevo tipo de creación, en la que el concepto del tiempo desempeña un papel importante, que conviene tener en cuenta. Y esto cambia profundamente la manera de plantearse la crítica.

Esta característica puede provocar a menudo una sensación de desamparo, por la imposibilidad de abarcar el tema. Dificultad que también es patente en las obras de net art que ofrecen multitud de propuestas a menudo interactivas y que por parte del «espectador» requieren una atención y una disponibilidad que no siempre es posible.

En estas circunstancias, el papel del crítico se ve reducido al mero hecho de informar, lo cual no es crítica sino periodismo. La información es necesaria, naturalmente, pero echo a faltar ese espacio de reflexión que permita distanciarnos de la realidad tecnológica y esto es quizá un tema esencial para el debate. El ejercicio de la crítica debe ser reivindicado, porque esta sociedad va a tal velocidad, que si este fenómeno no viene contrarrestado por un esfuerzo continuo de análisis, corremos el riesgo de caer en la indiferencia, el conformismo y la aceptación de cualquier cosa.

Hay que tener en cuenta también que los propios medios de comunicación, especialmente los diarios y la televisión operan en un terreno muy competitivo, en el que la velocidad de la información es un factor esencial, o incluso primordial. A menudo se da la noticia antes de que un periodista haya podido comprobar en el terreno la realidad del hecho. Esto es otra de las derivas, fruto de esta mal llamada «sociedad de la información», en la que el crítico que necesita más tiempo que nadie para reflexionar y analizar, se encuentra casi desplazado o marginado.

[Margarita de Aizpuru](#).- Coincido con lo dicho por Carolina Martínez porque estamos absolutamente en la misma línea, voy a dar simplemente unas pinceladas de lo que pienso.

Estamos en una época, como todos sabemos, multidisciplinar, pero siempre vemos que la multidisciplinaridad es cuando hablamos de los artistas y de las obras. Es decir, cómo hoy, los artistas se deslizan de un área artística a otra, las fusionan, las mestizan, las recomponen y crean obras difícilmente clasificables. Pero es que esa multidisciplinaridad llega no solamente a los artistas sino que ocurre también en el campo de la crítica, del comisariado y de la producción, es decir, que lo tenemos muy claro a nivel de arte, pero eso también está ocurriendo en otros campos. Y, siguiendo la línea de Carolina, hoy nos encontramos con artistas que, además de hacer uso de esa flexibilidad de un área a otra, también son organizadores, productores de proyectos, escriben, son críticos, etc. Por otro lado, algunos comisarios, -una vez le preguntaban a Harold Szeemann qué tipo de comisario había, decía que había sólo buenos y malos y que no había otra clasificación- hacen muchas veces labor de crítico y también trabajan en esa multidisciplinaridad de medios como la escritura, la concepción, la organización de proyectos, la producción en un momento determinado, etc. Es decir, esa flexibilidad va hacia un lado y hacia otro.

El comisario es también un crítico de arte en cuanto que realiza un discurso creativo y un posicionamiento. A veces me dicen, si escribes tu propio texto del catálogo cómo vas a ser crítico de arte, lo que estás es autojustificando tu proyecto. Sí, por supuesto, pero también puedes hacerlo desde una óptica crítica y, además, a veces te invitan a escribir textos en catálogos de otros, con lo cual siempre nos posicionamos como el crítico que trabaja en un medio de comunicación, sea escrito o en nuevos medios, pero también en el clásico de hacer catálogos, se hace crítica de arte, puesto que estás teorizando, estás haciendo una labor de intermediación que siempre hay en el momento en que escribes, salvo que escribas un diario íntimo, y además haces una labor explicativa e incluso creativa, creativa en el sentido que creas discurso, un discurso estético y desde esa perspectiva el crítico también se convierte en artista. También hay una multidisciplinaridad de áreas, vas de comisario al crítico y al artista, a la pura creación.

Dentro de este mundo en el que nos encontramos actualmente, la multidisciplinaridad, no sólo con respecto al artista sino también al comisario, que a la vez es crítico y a veces creador, existe todo este tipo de flexibilidades que a mi me parecen muy bien. Se están rompiendo las categorías absolutas de territorios absolutamente acotados.

Este ámbito del comisario crítico, crítico de arte, mediador, etc., no hay por qué ser un experto en nuevos medios. Por supuesto, hay que conocerlos, hay que estar informado, estar en contacto con los artistas, qué tipo de producciones se están realizando, cuáles son los nuevos lenguajes, es decir, meterse en esos nuevos medios, estar interrelacionado. Pero sí hay que conocerlos, como digo y contar a veces cuando produces y, sobre todo, cuando creas algún tipo de medio de comunicación, como revistas, con equipos técnicos adecuados que sean tus colaboradores.

Los críticos y los comisarios, por tanto, han de estar en continua relación con estos procesos de elaboración creativa y los medios utilizados, pero sin embargo, esto que parece muy claro, nos encontramos en el otro polo con trabajos artísticos digitales y de net art y sus correspondientes críticos que saben mucho de tecnología digital o de nuevos medios, pero noto una gran falta de contenido, falta de discurso artístico. Entonces, te encuentras con una vaciedad, con una sensación de vacío, de ausencia, que, por un lado está bien en cuanto a impacto, es decir, pues hasta ahora este desarrollo no existía y está bien que exista con revistas especializadas, blogs, textos en Internet, exploración de nuevos medios, llegar a muchísimas más personas, pero creo que no hay que obviar los contenidos y el discurso. Incluso hay que ser más críticos y tener más capacidad de selección a la hora de ubicar y seleccionar obras, por ejemplo, comisarios que sean de net art o nuevos medios digitales y, a la vez, ser más precisos, indagar en los discursos y no sólo quedarse en la pura forma o en los mecanismos y los nuevos formatos.

Creo en esa interrelación o equilibrio y concordancia entre el lenguaje del medio, los contenidos y los discursos, sería el camino adecuado, desde mi perspectiva. Es decir, el puro medio no me sirve, aunque también me sirve siempre que tenga un discurso o un contenido.

Por otro lado, hoy nos encontramos una sociedad en la cual los conceptos y percepción del tiempo, del espacio y de la presencia, son mucho más complejos, múltiples y caleidoscópicos que hace diez o quince años. Nos encontramos con una percepción del tiempo y del espacio a la vez real y ficticio y lo vivimos en nuestra vida cotidiana porque vivimos tiempos reales y tiempos ficticios de una forma acumulativa. Estas nuevas concepciones e incluso estas nuevas percepciones o vivencias, nos hacen estar mucho más propicios a estos nuevos tipos de lenguajes artísticos que se yuxtaponen con otros y que podemos movernos de un lado a otro, de un medio a otro y eso es desde luego una gran ventaja. Inclusive, el propio concepto de cuerpo y de identidad, como sabemos, son conceptos y experiencias no fijas sino transitables, móviles, nómadas y flexibles. Esto lo recogen los artistas en sus obras, la mayoría de las veces de carácter multidisciplinar y multimediático. El crítico de arte y el comisario tiene que tener en cuenta no sólo la flexibilidad, el nomadismo y la multidisciplinariedad, incluso la propia concepción del tiempo, del espacio y de la presencia y en su percepción y vivencia será mucho más fácil transitar de obras que suceden en Internet o que son digitales, con la misma flexibilidad, simplicidad y facilidad, llegar a otro tipo de obras y hacer

comparaciones e interrelaciones.

Creo que eso está por hacer. Es decir, son nuevos medios, son nuevas obras, todo esto está por hacer, pero es muy apasionante que lo hagamos entre todos, de hecho muchos artistas ya nos están enseñando el camino. Hay artistas que, como dije antes, van con fluidez de la creación de la obra a su distribución al público. He trabajado en muchas ocasiones con la artista Dora García. En muchas de sus obras que son procesos en series como, por ejemplo, Insertos en tiempo real o La pared de cristal o tantas otras, recuerdo obras que realizó en Bruselas cuando fue Capital de la Cultura como Metrópolis, realizó una serie de performances en el metro de Bruselas durante varios días y con su cámara retransmitía vía Internet dos horas y hacía un diario de sesiones performático con un texto superpuesto de tal forma que emitía un hipertexto de imágenes y texto, con lo cual, ella misma se estaba convirtiendo en artista y a la vez una suerte de crítica, de productora y emisora de imágenes, es decir, hacía todas las funciones. Igual que ella hay muchos otros ejemplos, con lo cual también tenemos que tener en cuenta algo que me parece muy interesante. la simultaneidad de la creación, de la producción y la emisión de las imágenes. En este caso, lo efectúa la propia artista, pero en otros, la vamos a efectuar nosotros, flexibilizando esta separación entre el crítico, el comisario y el artista, pues a veces es, como formar un equipo trabajando todos a la vez, hay una simultaneidad en el proceso y en el resultado. A mi esto me parece bastante interesante.

Para terminar, otra pincelada que lanzaría es el cuestionamiento de los espacios expositivos clásicos y de los medios de comunicación y crítica.

Vivianne Loría.- Por lo que respecta al papel de los medios en la era digital, tenemos el problema que representa Internet para las publicaciones especializadas, en cuanto a la libre circulación de la información en «tiempo real». Quienes poseen los recursos para diseñar adecuadas páginas para Internet son siempre o los grupos editoriales o bien publicaciones subvencionadas por el Estado. Persiste, no obstante, el valor que se concede al papel, llamémoslo «fetichismo del papel». En el caso de la revista LÁPIZ, este es un elemento importante que explica la fidelidad de los suscriptores. Hay una preferencia por el objeto, por la publicación como objeto, también relacionada con la «credibilidad» que da el papel. De hecho, muchas de las publicaciones que pueden encontrarse en Internet, tienen su paralelo, su correlato, en medios impresos; están apoyadas por la credibilidad del papel.

Por otra parte, muchas de las revistas que se encuentran exclusivamente on-line no son sino boletines de noticias. Éstas no suelen mostrar un desarrollo del análisis crítico, al menos de momento. Hay que tomar en cuenta también los problemas específicos que impone la transmisión de información por Internet: la reproducción de la obra de arte en la pantalla dependerá de la resolución de ésta; el diseño de la página web posee sus propias reglas y los derechos de autor pueden aún ser fácilmente vulnerados en la red y éste último es uno de problemas más acuciantes en los últimos tiempos.

La problemática de los derechos de autor también se extiende a los artículos o textos y al espíritu del diseño original que caracteriza a cada publicación, pues tanto el diseño como los contenidos de las publicaciones especializadas están amenazados por la piratería. Otro aspecto importante es el económico, pues el desarrollo de una publicación por Internet requiere una fuerte inversión y, también, un paralelo desarrollo del ámbito publicitario que de momento no existe.

Por otro lado, nos encontramos, en el campo editorial, en los últimos años, con el intento de traslación de la estética de los nuevos medios audiovisuales, incluido el cine, al papel, cosa que se ha comprobado es un fracaso, pues esos lenguajes convierten el producto editorial en un objeto ilegible.

Otro aspecto a considerar frente a los medios digitales, en cuanto al desarrollo del discurso, es que en cierta medida se sigue obligando a que el usuario de Internet imprima en papel los artículos, lo que representa para el lector un gasto añadido y un retorno, de nuevo, al papel. El problema del discurso escrito es que requiere una extensión física. En cuanto al desarrollo del arte digital y el análisis del mismo, aunque se reconozca importancia del discurso, no podemos rendirnos a su sobrevaloración. La parte formal también importa. Es uno de los problemas generales con los que nos encontramos a nivel crítico cuando nos enfrentamos al arte contemporáneo y en especial con respecto a los nuevos medios, en los que parece ser que la concentración en el discurso o en la apariencia de un discurso complejo, lleva a la pérdida total del desarrollo formal de la pieza. Esto es un absurdo porque estamos hablando de arte plástico. El arte plástico no debería descuidar su componente formal.

Desde luego, en cuanto al arte digital, no puede perderse de vista el efecto de la moda, evidente a partir del año 1996 ó 1997. Alrededor de aquellos años hubo un fuerte interés en el tema y una gran avalancha de artículos críticos que trataban de explicar un supuesto gran movimiento de ciber art y arte tecnológico muy sofisticado, movimiento. Desde luego, en cuanto al arte digital, no puede perderse de vista el efecto de la moda, evidente a partir del año 1996 ó 1997. Alrededor de aquellos años hubo un fuerte interés en el tema y una gran avalancha de artículos

críticos que trataban de explicar un supuesto gran movimiento de cyberart y arte tecnológico muy sofisticado, movimiento que empezó a mermar hacia el año 2003. Últimamente, ya nadie habla mucho del tema; los críticos más actualizados han desplazado ese asunto de sus intereses. Sin embargo, todavía estamos discutiendo si hay que aceptar el arte digital, lo que me parece que es un tema fuera de discusión.

En las grandes exposiciones, como la Documenta de Kassel o la Bienal de Venecia, desde finales de los años 90, se ha podido ver cómo el papel del vídeoarte y del arte por ordenador es fundamental para hacer aparecer una exposición como contemporánea. Al respecto podemos observar cómo algunos pintores se rinden al arte digital y no podemos olvidar que existe una fuerte presión desde las galerías y los curadores para que esos artistas produzcan este tipo de obras, ya que ésta es una de las formas para ponerse en la órbita, digamos, del arte contemporáneo.

Volviendo a la situación de los medios frente al desarrollo de la comunicación digital, existe una faceta que he de señalar y es la de la «vulgarización» del arte tanto por la difusión de malas reproducciones -tenemos el problema del pixelaje de las imágenes por Internet- como por el mismo desarrollo, por ejemplo, de la fotografía digital, que está desplazando el trabajo «artesanal» que caracteriza a la fotografía tradicional. Asimismo, hemos de tomar en cuenta lo que supone la comercialización de todo a través de Internet, en un sistema que se basa en la aparición de esa tribu urbana, los adictos a las compras por Internet. Hay todo un submercado de arte, de muy mal arte, que se vende por Internet.

Todas estas son cuestiones abiertas. No creo que podamos, en este momento, analizar este panorama fríamente. Tampoco creo que debemos cuestionar la producción de textos reflexivos, como si hubiera pocos. Será que, en realidad, la gente no los lee. Internet también impone una forma de consumo del texto que es muy rápida y superficial, una especie de escaneo más que una reflexión profunda, afectando a las formas de percibir el texto en general.

Georgina Cisquella.- No soy experta en arte digital, pero cuando hace dos años, me propusieron dirigir un programa cultural en tve, Miradas 2, que recogiera las nuevas tendencias y que las combinara con las artes tradicionales, una no se puede sustraer a todo ese mundo de nuevas tecnologías, por una razón, además, obvia: la propia televisión genera, devora y fabrica todos los días arte digital, bueno o malo. Cualquier cabecera de cualquier programa contiene arte digital y de hecho, a la hora de plantearnos poner en marcha el programa, nos preguntamos el cómo y el por qué. El territorio es bastísimo, el cruce de lenguajes es muy amplio y las fronteras entre el cine, la pintura, la fotografía, etc., cada vez están más diluidas.

Resulta difícil decir por qué elegimos determinadas cosas. Cuando me invitaron a participar en esta mesa, reflexioné respecto a qué nos había llamado la atención y quién había sido el «gancho», para los medios de comunicación. Creo que estamos en un mundo endogámico, donde el crítico se cruza con el comisario, éste con el artista, el artista... Es un mundo que hay que traspasarlo al espectador para que no crea que le estamos engañando. Por qué nos decidimos a elegir determinados temas?, creo que hay tres factores: Uno, el de los comisarios, en este mundo tan amplio donde no tenemos tiempo de rastrear todo lo que está pasando en el arte digital, ni hay referentes claros, los comisarios que son entusiastas, te explican una historia y te convencen. Otro sería los críticos, en los medios de comunicación siempre existe el efecto llamada, si uno habla de una cosa, otro lo recoge, llega un momento en que, bueno o malo, se ha convertido en mercancía pública, la cual entra en los medios de comunicación y el tercer apartado es la intuición y las sensaciones que te pueda aportar determinada propuesta, si un día descubres, sin tener ninguna referencia, una determinada historia que te transmite sensaciones y valores.

Estamos en una época de confusión, se ha citado esa palabra en varias ocasiones; cuando entró el ordenador en nuestras vidas, no todo el mundo podía ser, por el mero hecho de utilizarlo, un gran literato. Evidentemente con la democratización de estos medios, todo el mundo puede ahora crear a través de su ordenador o cámara de vídeo, mezclar lenguajes, pero después viene todo un trabajo de encontrar los referentes. Cuál es el problema que veo en estos momentos?, todavía no hay referentes claros sobre quiénes son los artistas iconos en el arte digital para el gran público, no hablo dentro de los circuitos endogámicos donde ya hay artistas que son referentes.

Si repaso lo que hemos hecho en los últimos tiempos en nuestro programa, vemos que los artistas que han aparecido en él, vienen a ser o muy consagrados o los más innovadores, pero el problema es que falta concretar, cómo transmitir al gran público que esto que le estás contando a través de un reportaje no es algo absolutamente temporal, un experimento juvenil que puede quedar en nada, sino que detrás hay una historia. Nosotros nos hemos guiado bastante en que transmitieran algo, valores, porque si no, es muy difícil de contar.

No podemos sustraernos a la época que vivimos, ahora mismo, el que no tenga una página web y difunda sus contenidos utilizando la tecnología y el diseño artístico, parece que no está en el mundo mundial. Desde el programa, una de las iniciativas que tuvimos fue convocar un concurso de Ráfagas. Se lanzó el anzuelo a los creadores y en 7" tienen que contar una historia. Lo hicimos por probar y experimentar esta tv más interactiva y la sorpresa fue

que tuvimos más de 200 videocreaciones que se están pasando en el programa audiovisual de Art Tech Media. Eso demuestra que hay ganas de crear, de trabajar, de innovar. Ahora, qué va a quedar de todo esto?, es la pregunta que yo lanzo, quiénes van a ser los referentes de toda esta época?

Me gustaría que, por ejemplo, a través de programas como el nuestro de televisión, se transmitiera la idea fundamental de que detrás de toda esta amalgama, hay ideas y van a poder elegir lo mejor. A veces cuesta.

Tomás Delclós.- Voy a hablar del acercamiento del net art desde los medios generalistas e impresos. En principio hay una obviedad, el escaso seguimiento de la actividad de este sector artístico. En principio su ubicación natural sería las secciones de cultura. Esta sección, creo, lo siguen cuando las agendas institucionales proclaman la necesidad y generan acontecimientos. Los periodistas estamos muy sometidos a agendas de todo tipo, políticas, económicas y hay mucha gente dedicada a fabricar acontecimientos y la única obligación del periodista es acudir a los acontecimientos y recogerlos. En el ámbito de la cultura, también hay «grandes artistas», en la generación de grandes acontecimientos, auténticos o no, pero es un sometimiento que tienen que combatir el redactor y los que están en la sección de cultura, porque no van a obviar la feria ARCO y sin embargo, se plantea con cierta actitud rutinaria. Es un ciclo, un calendario muy establecido de acontecimientos y se está sometido a él. En este caso, no voy a decir singular, pero sí poco extendido, la pregunta chocante es por qué CyberPaís, tendríamos que decir Roberta Bosco, sigue el tema del net art. Sería tonto decir que lo sigue porque hay software y como es un suplemento tecnológico, tendría la obligación de seguirlo. Si ésta fuera la razón, sería para bajar la persiana, no tendría sentido. La intención de por qué una publicación o suplemento orientado a la información tecnológica está atenta periódicamente a la información del net art, es por un empeño filosófico general de CyberPaís. A veces se acierta y otras no, que es la distinción entre disponibilidad tecnológica y cultura de uso de la tecnología y hablo en general, no hablo de arte. Una cosa es la tecnología que hay en un momento dado y otra el uso que se le dé.

Voy a hacer una llamada, tu no descuelgues pero cuando recibas la llamada tu vas a recibir un mensaje: «He llegado a Andorra».

Este es un uso tecnológico no prescrito por las operadoras en la medida que no factura y en cambio el usuario ha tenido la inteligencia de encontrar esta aplicación, pero en general, yo diría que la tecnología y las posibilidades que abre la tecnología van más avanzadas que las culturas de uso de estas tecnologías. Eso explica errores de profecías sangrantes sobre el futuro tecnológico; aciertan en la disponibilidad de la tecnología pero no en el uso cultural o la cultura de uso de esta tecnología.

En este contexto tiene lógica, por tanto, que se hable de net art, sobre todo porque, entre otras cosas, el público, el usuario, el cliente utiliza el ordenador, una herramienta que domina más o menos, en la que puede hacer operaciones matemáticas en Excel y además también textos en Word, también puede utilizarla para tener una relación estética con una definición muy sencilla, con un código que impone la autorreflexión.

Nuestra tarea inicialmente es informar, informar de que algo está pasando, de que hay una oferta en este sentido. Aquí ha habido una gran añoranza sobre el crítico de net art; se han dibujado tantas exigencias sobre él, que el día que lo encontréis avisadme, porque realmente es un superhombre o una superwoman: le habéis pedido tantas cosas que sería una figura realmente admirable.

Estoy muy preocupado y esto le sucede al gran crítico, por un tema que ahora está revitalizándose: la «tercera cultura». Tenemos la cultura humanista, que es de donde generalmente proceden los críticos y que tiene un discurso muy construido, y la cultura científico-técnica. Hay una cierta impermeabilidad entre las dos culturas. Yo siempre digo, en defensa de los agentes de la cultura científico-técnica, que son unos señores que pueden vivir en la ignorancia más absoluta sobre quien es Shakespeare, pero tienen una diferencia con los que pertenecen a la cultura humanista: nunca presumirán de ignorar a Shakespeare. En cambio, en el sector humanista, que son señores y señoras que ignoran absolutamente todo de lo que es el entorno digital -es necesario como ciudadano para formarse opinión porque dentro de poco tendremos democracia electrónica-, hacen ostentación de su incultura científico-tecnológica, siendo un agravante para el camino de la fusión hacia la «tercera cultura». Es decir, una fusión entre los dos ámbitos donde podríamos encontrar este crítico que estáis buscando.

La generación de discurso sobre qué es eso, es más complicada por dos razones. Una porque creo que hay, en los propios artistas, un abuso de generación de discurso, a veces es más creativo el discurso y después vas a la obra y realmente te deprime o no encuentras aquello que el artista dice que hay, porque realmente hay discursos realmente barrocos y realmente creativos pero inútiles, es decir, que son muy creativos como discursos con una pirotecnia terminológica que a mí particularmente me fatiga y no me creo. Aquí el artista de net art juega con una ventaja cultural con respecto a otros artistas, que es la misma ventaja con la que juega el fabricante de ordenadores con respecto al fabricante de neveras. El fabricante de ordenadores vende un ordenador, lo usas, se estropea y la primera reacción es

se le ocurre pensar «... este sujeto, que es el fabricante, me ha vendido un cacharro inútil», que es lo que piensa cuando se le estropea la nevera.

A veces, los net artistas se aprovechan de esta situación de sumisión del usuario tecnológico, le imponen un discurso super barroco y pirotécnico en la terminología. Si lo analizas no hay nuevos conceptos, sólo hay nueva terminología y ahí, por introducir una maldad respecto al gremio, disfrutan de un usuario acongojado y sumiso ante el misterio de la tecnología. Entonces, el primer combate tiene que ser informativo en contra de esta sumisión y de sentirse libre de pensar que lo que tú has visto no se corresponde con lo que dice haber hecho el artista, a pesar de su discurso.

Roberta Bosco.- Para abrir el debate, dejadme romper una lanza para estos pobres net artistas y artistas digitales. Me sorprende que todavía se confunda, tan a menudo, los nuevos medios -Internet, softwares, realidad virtual, etc.- con el vídeo, un medio ya consolidado y establecido, con 30 años de trayectoria.

Tomás ha destacado la abundancia de discurso y de contenidos del net art, a veces incluso en contra del aspecto formal y de la tan cacareada interactividad. Sin embargo, se suele identificar net art con colorines y grafismos divertidos, cuando en realidad los artistas digitales, si algo tienen, es contenido y discurso. Hay muchas obras políticas, y ha habido y hay reflexión sobre diferentes temas candentes. Los net artistas han influido sobre la forma de percibir la realidad y sobre la realidad. El net art es la única forma de arte realmente genuina y característica de nuestra época y para mí también es la esperanza de que los artistas vuelvan a inventar y dejen de citar. Llevamos años de arte postmoderno y de hecho no ha habido nada desde la Revolución Industrial tan potente como la introducción de las nuevas tecnologías. A veces, muchos comisarios y críticos, sobretodo por pereza, viven de espaldas a lo que realmente pasa, a la creación de los artistas. El problema no es, como decía Margarita, si tendrá sentido su coleccionismo, como bien de inversión que aumenta su valor, en realidad, el net art se puede coleccionar, pero no aumenta su valor. Eso, quizá, es el problema y, por tanto, creo que a veces las críticas son tan sólo excusas para no involucrarse en experimentaciones nuevas que requieren tiempo, ganas y, sobre todo, salirse de un sistema, como el sistema del arte, absolutamente vinculado a los mecanismos económicos del neoliberalismo salvaje.

Montse Arbelo.- Estamos hablando de net art, pero ¿qué pasa con las nuevas formas que pueden ser sistemas de datos, sistemas de violencia dentro de la misma estructura computacional, sistemas informáticos de software avanzado donde realmente para acceder a esa obra sí que tienes que tener un conocimiento específico, no es necesario que los medios de comunicación sepan de lo que están hablando?

Tomás Delclós.- Es muy difícil y además no creo demasiado en la superespecialización, básicamente, al periodista lo que le define es la curiosidad, entonces hay que tener unas mínimas herramientas para ubicarse y tener la honestidad de saber lo que no sabes y preguntar. Lo más impertinente es preguntar. Ahí está la tarea del periodista. Otra cosa es el señor que sentencia, digamos, y da una opinión, a éste hay que exigirle mayor fundamento. Pero al periodista que ha de preguntar y que ha de informar, ha de entender de qué habla para que se le entienda, y no informe de manera rutinaria o confusa. Pero no exigiría una superespecialización, primero porque sería imposible, estamos acostumbrados a las dimensiones modestas, en el caso de TVE y de los medios españoles. Hace un tiempo leía un libro muy divertido que os recomiendo Historia breve de casi todo, sobre la ciencia y había un anécdota que a mí me consoló sobre nuestra precariedad en los medios españoles y es que el New York Times, cuando el Sr. Einstein publicó su Teoría de la Relatividad, el redactor de ciencia estaba en un congreso, el redactor siempre está en un congreso y tenían que entrevistar a Einstein. Enviaron al comentarista de golf, la entrevista que publicó, la primera del New York Times sobre la Teoría de la Relatividad con Einstein y la hizo con relativo acierto.

Por tanto, la superespecialización es imposible, digamos, por capital humano de las redacciones, porque pedirías la especialización en los software y en las computadoras complejas y por qué no puedes especializarte en otros ámbitos. Hay que tener unas herramientas generales que han de ser de ciudadano, el periodista tampoco es una rara avis con respecto al ciudadano, ha de tener un cierto background para ubicarse y, sobre todo, saber preguntar.

Georgina Cisquella.- Coincido con Tomás, además con más argumentos, porque en la prensa escrita, de alguna manera, la gente elige los artículos de un crítico, por tanto, está más predispuesta y, además, media página o una de periódico da lugar a la reflexión, a argumentar, a discernir sobre un producto, a informar. En el caso de televisión, y en nuestro caso un programa cultural, primero, no hay posibilidad de tener redactores ni gente muy especializada y, segundo, cuando alguien pretende afrontar una información refiriéndose a cualquier muestra de arte en términos absolutamente de especialista, al final se establecen una serie de barreras entre el transmisor y el receptor. En el

programa Miradas2 pretendemos que el espectador acabe entendiendo, así que ponerte en la terminología de la que antes hablaba Tomás de fuego de artificios de las palabras, lo que haces es apabullar al espectador y que diga, «pero bueno, qué me estás contando». Si consigues transmitir las sensaciones que a tí te ha provocado, como persona y no como especialista ni como crítico, el asistir a una exposición o a una vídeoinstalación, al final consigues que le llegue al espectador y ese es el cometido. Si nos movemos en el campo del lenguaje endogámico de los especialistas, los críticos, etc., esa barrera no se va a poder romper. Lo que hay que entender, es que estamos ante unos lenguajes que están aquí y que la gente tiene que acabar configurándose a partir de ellos y me imagino que la gente más joven está entrando por otro tipo de vías, es decir, nuestros hijos están entrando por el videojuego, sus claves mentales para entender el mundo, el arte se va a mover en estos términos, pero de momento, todavía hay una generación intermedia que no acaba de entender qué pasa con todo este panorama, por cuestiones muy claras, hay que utilizar un lenguaje lo más sencillo posible.

Tomás Delclós.- Lo que no es previsible es cómo se recibe una información y se recibe de muchas maneras. Hay un artista mexicano que Roberta ha comentado alguna vez en el CiberPaís que su trabajo consiste en trabajar con haces de luz, pues cada vez que publicamos información sobre este caballero, nos crucifican a e-mails diciendo que estamos promocionando a un señor que poluciona visualmente. Es una lectura legítima para ese lector, cómo metaboliza él la información.

Roberta Bosco.- Con la cantidad de publicidad que hay en nuestras calles...

Margarita de Aizpuru.- Comentabas antes Roberta, que quizá el net art es la única área artística genuina de nuestra época. Me parece que es una de las áreas artísticas, desde luego, pero no es la única, coexiste con otras. Yo sí hablo de vídeos analógicos y digitales que son distribuidos por Internet o en una sala de exposiciones. Quiero recordar, por ejemplo, el gran impacto de Stretch Adventure de Valeriano López, un vídeo creado por ordenador, no sé si se ha visto por Internet, pero se ha emitido por televisión, en exposiciones, coloquios, etc., y me parece además que es genuino de nuestra época. Además de jugar con mucho contenido, mucha ironía, mucho sentido y, a nivel de videojuego, me parece que es un claro ejemplo de las innovaciones dentro del arte en España.

Por no nombrar otro tipo de obras que no se han difundido en Internet, vídeos interactivos. He trabajado en tres ocasiones con Kristel, una artista alemana que hace vídeos realizados con ordenador, digitales, con mujeres perfectas con una gran gama de capacidad de frases y de respuestas a preguntas, casi realidad virtual, que interaccionan con el público, bien por el tacto, bien por unos programas muy complejos y éste puede hablar con ellas a través de un teléfono, en inglés o en alemán; esto me parece absolutamente genuino de nuestra época presenta y futura.

Por otro lado, hablaría de los formatos de telenovela inscritas en el formato televisivo, me parece que también son genuinos de nuestra época. Una artista venezolana, Débora Castillo, ha hecho una serie de obras en este formato y las está vendiendo en los quioscos camufladas con el resto de las telenovelas.

Los contenidos sí me parecen importantes, la pura forma no me interesa. El Fluxus y todo el arte performático, reaccionó contra el expresionismo abstracto que era pura forma, la forma me interesa, pero los discursos también, que vayan interrelacionados, la pura forma nunca me interesó en el arte.

Roberta Bosco.- Cuando digo genuino de nuestra época, me refiero a algo que no existía antes. Una fotografía, con película o digital es igual, siempre queda una fotografía, es el normal desarrollo del medio. Un vídeo no importa que sea analógico o digital, es vídeo. El desarrollo del medio está implícito en el desarrollo de la sociedad y de la vida. Me refiero a algo nuevo, algo que antes no existía. Internet es algo nuevo. Como bien dices, otros elementos de la creación contemporánea como las acciones con el cuerpo y cierta interacción con el público, existe desde los años 60 e incluso los 50...

Margarita de Aizpuru.- No como Kristel, su trabajo está interrelacionado con unas computadoras absolutamente actuales, antes no existía esa posibilidad.

Público 1.- Os habéis olvidado que la revolución de este siglo ha sido el tiempo. El artista plástico jamás ha empleado el tiempo, sea el soporte que sea. Es la gran revolución y la gran sorpresa para los críticos...

Marie-Claire Uberquoi. - El problema, si entramos en los contenidos de lo que se ha hecho, de lo que hemos visto, quiero decir, si se pretende dar definiciones, resulta muy difícil y como repetía una y otra vez el director de la

Documenta de Kassel de 2002 Okwui Ezevor, «todo el arte actual es de una gran complejidad». Pero conviene recordar que el artista tiene unos medios enormes a su alcance y que todavía estamos en los balbuceos de esta nueva manera de plantear la creación artística.

Bien es verdad que actualmente muchos artistas utilizan con frecuencia el recurso a la cita, Incluso consiguen llamar la atención utilizando simplemente fragmentos de películas de grandes directores de cine, como lo que ha hecho por ejemplo Douglas Gordon con obras de Alfred Hitchcock. Y esto es un recurso bastante fácil.

Es curioso ver cómo muchos artistas de ahora mismo niegan o simplemente ignoran la Historia del Arte; que nadie quiere saber nada del pasado, pero en cambio, sí que se aprovechan de la creación de los grandes cineastas de la historia del cine para dar énfasis a sus creaciones y llamar así la atención del público. Esto es un juego fácil, pero no es siempre creatividad. Aunque esto poca gente se atreve a reconocerlo.

Roberta Bosco.- Es que eso se considera un nuevo medio de arte y no lo es.

Marie-Claire Uberquoi.- Bueno lo presentan así. Quizá te estás refiriendo exclusivamente al net art, que me parece fantástico, pero a nivel artístico estamos confrontados diariamente, no sólo a esto, sino a vídeos y montajes y mezclas de todo tipo de tecnologías que se superponen. Algunos se van hacia la narración o si descartan la narración, optan por un estilo informativo, en formato reportaje; pero este tipo de trabajo es más propio de lo que hacen los periodistas para los telediarios, o bien los grandes reporteros del National Geographic Magazine. El artista tiene que situarse en otro terreno y no intentar ocultar su falta de ideas y planteamientos detrás de géneros ya conocidos.

El problema es que hay muy poca gente -y esto en la prensa apenas se comenta- que realmente saben utilizar los nuevos medios tecnológicos para conseguir forjar un lenguaje propio. Me refiero por supuesto al ámbito de las artes plásticas. Pero de nuevo, repito, todavía estamos al inicio de toda esta evolución.

Sin embargo, se nos presenta esta situación como si fuera un fenómeno prácticamente indiscutible, una suerte de dictadura de la tecnología que admite escasa divergencia de opinión. Parece como si ésta fuera la única dirección en la que los artistas deben trabajar. Pues tampoco es así y me gusta que haya gente que disienta, que se distancie de este camino trazado bajo la presión permanente de esta sociedad «hipertecnológica». No se trata de volver al crítico tradicional, porque sería absurdo. No hay más remedio que evolucionar y tener en cuenta la realidad que nos toca vivir. Cuando los artistas nos proponen nuevas experiencias, conviene estar atentos a ellas y tratar de analizarlas sin ideas preconcebidas, aunque eso sí, sin olvidar tampoco todo lo que hemos aprendido del humanismo y en especial el ejercicio de la crítica .

Agustín Pérez Rubio.- Estoy un tanto alucinado por estar escuchando una conferencia mesa redonda sobre new media y la gente invitada en el estrado siga hablando de vídeo y de cine como new media art. Eso es inconcebible puesto que esto sería la base. Lo que tenemos que preguntarnos es a qué audiencia va dirigida la información; en este debate está bastante claro, Georgina, tve y Tomás, El País, es un tipo de público y otro tipo de medios como Lápiz o revistas de Internet realmente tienen sus destinatarios en un mundo más especializado, ahí es donde yo sí demando a comisarios, conservadores de museos y directores, mayor conocimiento, saber lo que tenemos entre las manos. Es un tanto vergonzoso que personas que están trabajando en instituciones públicas, directores de audiovisuales, etc., no sepan qué es HD (High Definition), transferencia de un vídeo a otro, qué tipos de medios y herramientas audiovisuales se utilizan tanto para la creación, cómo para la exhibición y eso referente al vídeo, por no hablar de software, ni cuestiones de realidad virtual, o cómo las piezas se conservan, qué problemáticas tienen, etc. Está claro que estamos hablando de información, por supuesto, intentar pasar toda esta información lo más clara posible, exhaustiva y, sobre todo, que sea el sentido lo que te da esa pista para decir si esto es interesante. Por otra parte, hace falta que el new media art y todo lo que está pasando relativo a las nuevas tecnologías, tenga una fundamentación crítica, creo que sí la tiene y que hay gente en este país que lo ha hecho, no mucha, pero existe!, por ejemplo, José Luis Brea, lleva años en este asunto.

Eso es muy importante, es decir, hay que hablar con propiedad, no volvamos de nuevo y creo que es una de las cuestiones fundamentales en este país, a hablar de vídeo sólo cuando se quiere hablar de narrativa y de cinematografía. Es decir, ¿por qué no se entienden los trabajos de muchos de los artistas que trabajan eminentemente con vídeo que por supuesto, tiene un contenido, pero están tratando la propia técnica?, porque desgraciada o afortunadamente nos ha venido todo este tiempo la idea de narrativa y la idea de lo cinematográfico que se lo ha comido todo y muchos de los artistas que trabajan, y especialmente en esa parcela que tampoco es new media art, por supuesto, se sienten englobados y sienten que su discurso como no es narrativo, como no tiene un principio y un final no tiene realmente esa especie de aceptación pública, ni tampoco por parte del crítico de arte. Este, en muchas ocasiones es muy osado, sin

saber lo que tiene entre las manos, intenta hacer un juicio de valor.

Entiendo que no hace falta saber o ser programadores de vídeo, pero sí tenemos que saber lo que tenemos entre las manos, es decir, cómo esa pieza que tiene un contenido, también tiene una forma y la forma es muy importante, es decir, porqué se ha llegado ahí, de qué manera, cuál es el avance tecnológico que eso supone y de qué manera está desgranando una serie de cuestiones sociales y culturales. Y eso la crítica... La primera pregunta que me hago es: ¿Qué es new media art?

Respecto a la crítica de arte y a los medios, muchas veces no hay una verdadera especialización aunque tampoco creo que sea posible porque, como abogaba Carolina, creo que es importante que el crítico sea lo más permeable posible, tanto el más generalista como el más especializado, es decir, yo puedo estar interesado en new media art pero también estoy interesado en pintura.

Vivianne Loría.- Hace tiempo que sabemos que en las ferias, las galerías, para hacerse ver como contemporáneas, utilizan como gancho el vídeo y el arte por ordenador.

Agustín Pérez Rubio.- Me parece un tanto extraño, puede ser y también al contrario. Actualmente estoy comisariando exposiciones de pintura y puedo disfrutar de ese medio y no le digo a esa pintora que tiene que hacer un vídeo porque igual no lo controla.

Como decía Carolina, no construyamos a ese superhombre, pero si quieres hablar de estas cuestiones, es exigible una media que vaya desde las cuestiones más tradicionales hasta los medios más tecnológicos. Pero creo que desde la concepción más generalista, todos nos deberíamos poner un poco las pilas, si realmente estamos interesados, si estamos comisariando proyectos, conservándolos en museos y haciendo una teoría o una crítica sobre new media art, nos tenemos que poner en el asunto.

Carolina Martínez.- Siguiendo con lo primero que he dicho, estoy totalmente de acuerdo con Tomás, aunque en algunas cosas ha sido muy ávido de palabras, pero a mí ese hombre orquesta que puede ser el crítico, no creo que necesitemos un supercrítico o un superespecialista en arte contemporáneo, ojalá lo tuviéramos y algunos hay en Babelia, en El Cultural de El Mundo, pero sí que hecho en falta a alguien que, desde una perspectiva estética e histórica, lo mezcle con todo el art media. Como la fotografía llega a través de la pintura, otro llega a través del cine y otros llegan a través de otras historias. Que nos expliquen de qué va todo esto para que no se produzcan confusiones y saber si el vídeo es new media, o no. Es decir, no encuentro en revistas de arte, salvo raras excepciones, artículos que me expliquen qué está pasando en todo este mare magnum.

Dirijo una feria que se llama De Foto, es de fotografía y vídeo y, por supuesto, está abierta a todas las nuevas tecnologías, si llegaran, pero es que no llegan. No conozco a ningún galerista que venda net art y es que tampoco creo que tenga que llegar al coleccionismo, es lo que hablábamos antes. ¿Cómo hay que conservarlo? Va a ser un problema bastante grande, supongo que dentro de los museos ya lo estáis planteando y nosotros también intentamos, si adquirimos alguna pieza, saber cómo se conserva y como se muestra, etc. Pero creo que lo interesante de esto es que la tecnología es una herramienta muy buena, a mí me encanta, me gustan los blogs, sobre todo de artistas que escriben sobre otros artistas. Este tipo de vehículos me parecen muy interesantes para la crítica.

Vivianne Loría.- Creo que el problema que existe es que somos un medio endogámico, en donde los críticos o los especialistas, en general, no miramos más que nuestro propio ombligo y no leemos a nadie más. La investigación es muy pobre, y esto es parte del problema. Pensamos que los «nuevos medios» no están asentados, cuando sí lo están.

Ángela Molina.- Estoy de acuerdo con lo dicho por Agustín y no voy a repetir. Quiero hablar de una sensación que tengo, extraña y es como si estuviera viajando en el tiempo porque en los años sesenta y en los años setenta, asistí a muchísimas mesas redondas como ésta. Yo creaba videoarte y me sentía avergonzada porque nadie lo entendía. Ahora estoy encantada: todo el mundo lo entiende.

Durante años, los que hacíamos videoarte, nuestro discurso era convencer a los demás que el videoarte no era cine. De repente, ahora siento lo mismo que sentía entonces y pienso lo extraño que me siento porque, claro, llevamos ya muchos años generando obras. La tecnología es una herramienta, pero también es un lenguaje. Hay artistas que utilizan la tecnología como herramienta y está muy bien, también se puede dar que un artista incorpore, a una exposición de pintura, un vídeo que la documente y complemente, mientras otro experimenta un lenguaje nuevo. Pero un lenguaje nuevo de donde surge, ¿de la nada?, no, tiene un contexto. A principios del siglo XX la física cuántica revolucionó muchas ideas sobre las que nos basamos hoy, posibilitó la microelectrónica que ha dado pie

a todo lo que son ordenadores, microprocesadores, etc., y detrás del discurso científico está el discurso del artista. Ayer hablábamos de esto, el artista está investigando, lo que pasa es que todos nosotros estamos enloquecidos. Me parece que contemplamos en exceso o sin contemplar el tiempo, es decir, vivimos hiperestresados. Lo que está ocurriendo es que todo va muy deprisa. Ahora resulta que cuando la fotografía se inició, los primeros daguerrotipos ya eran obras de arte: no señor. Hoy en día, cuando se expone un daguerrotipo y se están enseñando las primeras fotografías, éstas tienen valor histórico pero no valor artístico, pasa exactamente igual con el vídeo y con el cine. Los hermanos Lumière creaban máquinas, ellos no eran artistas y, además, las primeras películas eran bodas de reyes, es decir, no tenían valor artístico pero se estaba inventando algo, se estaba dando lugar a algo y, con el tiempo, ese algo ha dado lugar a buenísimas y malísimas películas.

No he visto en mi vida más obra mala que en vídeo, después de ser vídeoartista estuve cinco años programando un festival que se llama Cinema Jove y era la encargada y la directora de la parte de vídeoarte, me veía miles de obras y jamás he visto más porquería que en el campo del vídeo. Ahora, de repente, resulta que le estamos exigiendo a la tecnología o a los artistas que están investigando, que todo sean obras de arte. Claro que no, galeristas, coleccionistas y demás no encuentran en las nuevas tecnologías lo que buscan pero, ¿en la pintura sí?, ¿en el vídeo sí?, ¿en la fotografía también? No, dejemos tiempo a la historia, la historia pondrá cada cosa en su lugar. Lo que está claro es que personas como Roberta que pueden... Por cierto, los medios generalistas no están obligados a ser especializados y coincido con Agustín en que las revistas especializadas, cuando hagan crítica de arte tecnológico, se especialicen porque si no tenemos un problema que se retroalimenta constantemente.

Cuando creé el festival CiberArt en el año 1995, me resultaba ridículo cómo teníamos que vender el ciberarte porque los medios nos lo pedían desde el concepto de la sociedad del espectáculo, desde lo espectacular y si no, no nos hacían ningún caso. Los medios nos habéis obligado a desarrollar un lenguaje; no es que nosotros queramos ser espectaculares ni que primemos la tecnología por encima del contenido, a todo ser sensato le interesa más el contenido que el soporte, y yo me tomo por sensata y apuesto por la tecnología, pero para vender un producto tenemos que considerar en qué sociedad estamos, donde hoy en día el 89% tiene un televisor, el 70% tiene dos y sólo un 17,4% de la población tiene ordenador. Es decir, cuál sigue siendo el medio de comunicación por excelencia, el que más influye en la gente, el que crea y modeliza la mente: la televisión. Entonces, qué carga le estamos dando a la tecnología y al artista tecnológico. Vamos a dejarle tiempo y con el tiempo tendremos buenas y malas obras, pero por supuesto que se está creando arte con las nuevas tecnologías.

Alguien de vosotros me decía hoy «¿tenemos que saber matemáticas?». Yo acabo de realizar una exposición con un físico que es matemático y artista y sí, tenemos que saber matemáticas, claro que sí, si yo quiero hablar de la exposición de un señor que trabaja con la física y que habla sobre sus códigos, pues me tengo que preparar y si no, me callo. Si no comprendo el código cómo voy a hablar y comunicar a la gente.

Georgina Cisquella.- Me sorprenden algunos comentarios sobre lo importante que es la cosa o el nombre de la cosa. Quiero decir, cuando hablas que hacías vídeoarte, ¿dónde está la frontera entre lo nuevo y lo viejo? Cuando se inventó el cine, revolucionó y pasado un tiempo vimos que era un nuevo arte. Ahora, con las nuevas tecnologías puede ocurrir lo mismo; en definitiva, las historias o los contenidos van a ser bastante parecidos, con otro lenguaje. El cine te puede emocionar o puede ser una caspa; un cuadro o una exposición te puede impactar en tu vida o te puede dejar indiferente, y cuando te plantas delante de una exposición de vídeoarte, igual. Tampoco creo imprescindible saber matemáticas ni física cuántica para apreciar una obra, lo que me importan son las historias que me transmiten, lo otro es un vehículo. Entonces, no sacralicemos Internet y las nuevas tecnologías, pero tampoco las despreciamos.

Evidentemente, estar en un territorio especializado como es un comisario tiene que saber sobre los diferentes formatos, si es un instrumento de trabajo que no conoces, poco vas a hacer. Lo que me interesa es que me transmita y que cuando me cuente cómo va a ser el proyecto de una exposición de un artista, me convenza de que ahí hay algo nuevo, que está pensado, que se han fusionado culturas y experiencias. El soporte me importa bastante poco.

Carolina Martínez.- La reflexión sobre si la fotografía es un arte todavía sigue en pie, hay millones de libros sobre si es arte o no, mesas redondas en las que fotógrafos dicen que no quieren ser artistas, otros que se consideran artistas y no fotógrafos, etc. Ahora estamos en un proceso mucho más interesante que saber si es arte o no, si se puede vender en galerías o no; es una historia de comunicación y, como dice Georgina, que nos llegue, que tenga contenido. Soy nula en matemáticas, así que no entendería nada, pero no quiero llegar a eso, apelo a la necesidad del crítico como mediador entre lo que tú me estás diciendo y lo que él ha visto, que me hable de experiencias, de sentimientos, de estética y de cuestiones que me lleguen para que me incite a ver. Eso es lo que me falta como espectadora.

Roberta Bosco.- Sin embargo, quizá, una de las cosas más características del new media art es, precisamente, la interactividad y el cambio del papel del espectador. El arte tradicional, incluido el vídeo, ofrece la contemplación de un producto acabado. En el net art el espectador ya no es sólo contemplativo, debe asumir un papel activo, no se enfrenta a obras acabadas, mas bien a obras en proceso, muchas de las cuales ni siquiera tienen sentido hasta que no se verifica su intervención independientemente que las piezas sean más o menos logradas y que a veces las expectativas superen la realidad.

Carolina Martínez.- El crítico hoy en día no tiene que quedarse con el rol que tenía antes, tiene que ser un coautor y entrar en el discurso que propone el artista y a partir de ahí, contar lo que ha sentido y experimentado.

Roberta Bosco.- La tecnología no es innovadora por sí misma, innovador debe ser su uso, a menudo es éste más interesante que el motivo por el cual fue inventada.

Margarita de Aizpuru.- Estoy de acuerdo contigo, Roberta, cuando dices que el comisario y crítico están de espaldas a este tipo de arte, lo que pasa es que yo ampliaba el término net art a todas esas interacciones con el público que cambia su posición a un sujeto actuante. Este tipo de arte y otros que interactúan y que rompen barreras y que son mucho más actuales implican, por un lado, informarte más y no sólo eso, lo que decía antes Agustín, te obliga a conocer, a tener unos conocimientos básicos, saber más de producción y de financiación. El futuro que se nos avecina va a coexistir, y en eso estoy de acuerdo también con Agustín, con otros medios y nos va a exigir que trabajemos en equipo.

Joseba Franco.- Lamentablemente, tenemos que concluir el debate. Gracias a todos.

Es Baluard

Museu d'art Modern i Contemporani

Palma de Mallorca

3 de octubre de 2006

Debate: ARTE TRANSVERSAL: ARTE, TECNOLOGIA Y SOCIEDAD

Presentación:

Marie-Claire Uberquoi

[Directora Es Baluard]

Montse Arbelo y Joseba Franco

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

Carlos Padrissa

[Co-Director de La Fura dels Baus]

Bani D-I-N-A

[Director D-I-N-A]

Ignasi Labastida

[Creative Commons]

Pedro Alberto Cruz

[Director CENDEAC]

Mia Makela

[Artista]

Vicente Matallana

[Director de La Agencia]

Karin Ohlenschlägen

[Co-Directora MEDIALAB Madrid]

Montse Arbelo y Joseba Franco

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Agradecimientos a:

Aina y Perico [Es Baluard]

Marie-Claire Uberquoi.- Quiero recordar que estos Encuentros son el 2º seminario entorno a las nuevas tecnologías y multimedia. El debate de hoy Arte transversal: arte, tecnología y sociedad, corresponde a una nueva fase de una serie de debates que se desarrollan a lo largo de todo el año, en nueve museos.

Creo que el debate es necesario y esta mesa organizada por Montse y Joseba puede ayudar a clarificar algunas cuestiones. Por mi parte, daros las gracias a los organizadores de este Encuentro y a los participantes en la mesa.

Joseba Franco.- Gracias a todos por vuestra presencia y especialmente a Marie-Claire que decididamente apuesta por un museo de arte contemporáneo que responda a las exigencias de los nuevos tiempos y a las demandas sociales, en ocasiones, adelantándose a las mismas. Estamos en un momento importante de transformaciones y las nuevas tecnologías son, en gran parte, responsables porque conllevan alteraciones en el comportamiento humano por el mero hecho de su implantación masiva, estamos rodeados: redes inalámbricas y de televigilancia, consolas de videojuegos, cajeros automáticos, móviles, ordenadores, Internet, tv digital, iPod, etc. y, lógicamente, lo verdaderamente importante es cómo las utilizamos y nuestro posicionamiento ante ellas. Las nuevas tecnologías no son privativas de ningún colectivo, sino que se han introducido en todas las capas sociales aunque de manera dispar. Una vez más, vivimos en el capitalismo, las diferencias sociales también implican diferencias en la capacidad de uso tecnológico.

La aceptación y utilización de las nueva tecnologías por parte de los artistas de manera abrumadora, masiva, está provocando que tanto éstos como el mundo del arte en general se cuestionen todo el sistema arte establecido. El complejo andamiaje que se había ido construyendo a lo largo, sobre todo, del siglo XX, no sirve para albergar esta nueva realidad del arte digital y nuevos medios. Estas obras, mayoritariamente, requieren que los museos, galería, ferias y bienales, se adapten, en mayor o menor medida, al complejo mundo tecnológico. Y también el público, su actitud no puede ser la misma que frente a un cuadro.

Cambia la forma de concebir y realizar la obra de arte, los artistas nos vemos obligados en la mayoría de los casos a introducirnos en el caótico y proceloso mundo de la producción ya que los costes suelen ser importantes. Las ayudas y subvenciones de nuestras instituciones, se rigen por cuestiones aleatorias y diversas y en muchos casos no existe un verdadero conocimiento del medio por parte de los responsables de las mismas. Los centros de producción públicos, sean museos, centros de arte o medialbs, suelen disponer de unos presupuestos escasos y medios insuficientes que no pueden cubrir la gran demanda existente. No digamos sobre las posibilidades de investigación centrada, casi en exclusiva, en la universidad. Y la empresa privada, que podría contribuir de manera significativa, está más por los grandes eventos, especialmente el deporte. Las posibilidades de investigar dentro de empresas tecnológicas es prácticamente nulo, salvo excepciones, con resultados contradictorios.

Reflexionar sobre estas cuestiones nos llevó a organizar estos Encuentros con el objetivo de contribuir a un debate absolutamente necesario desde una mirada transversal. Se hace necesario clarificar algunas cuestiones que nos permitirían establecer consensos y colaboraciones, establecer criterios comunes entre todos los sectores encaminados a desarrollar unas políticas dirigidas a optimizar recursos destinados a la investigación, creación y difusión del arte digital.

Montse Arbelo.- Estamos sorprendidos con el desarrollo de Art Tech Media, a destacar, una vez más, el interés que ha suscitado esta iniciativa en la que participan nueve museos y un número importante de personalidades del mundo del arte. A pesar de que toda situación de cambio provoca controversias y alteraciones, también es un momento importante para llevar a cabo una reflexión en profundidad. Los problemas existen, pero también una actitud absolutamente positiva para llegar a ciertos acuerdos que benefician al conjunto de la sociedad. Y en ello nos encontramos en este Museo, poniendo también como elemento importante la democratización en el arte. Todos los museos, centros de arte, artistas, público, etc., tenemos derecho a participar en estas cuestiones que nos atañen. Internet, como medio de difusión y comunicación, es un factor importante en la desubicación de una centralidad del arte.

Bani.- The Influencers. Visionarios de la infoesfera, interferencia cultural, entretenimiento radical. Iniciado en Barcelona en el 2004, The Influencers (<http://TheInfluencers.org>) es un proyecto de investigación dedicado a prácticas de subversión creativa independiente de la comunicación contemporánea y concebido alrededor de un festival anual que en febrero de 2008 llegará a su cuarta edición. The Influencers es una selección de narraciones paralelas, elegantes y visionarias, dentro del aparato informativo y de la cultura popular global, proyectos que intervienen los tres pilares en que se fundamenta el actual aparato mediático: la comunicación de masas y la difusión de memes; las narraciones y la potencialidad de las tecnologías digitales; la cultura popular global y los fenómenos de creación de mitos

contemporáneos, en el sentido clásico de mito como relato o historia sin autor.

Pero qué significa experimentar con los complejos mecanismos de esta máquina? Qué supone hoy la experimentación en un contexto en el que los intercambios entre «contracultura» y mainstream son cada vez más rápidos, intensos e imprevisibles? Nuestra respuesta es un festival concebido como una especie de incubadora de proyectos visionarios que deforman aquellos tres pilares hasta el paroxismo. Los Influencers destacan por plantear en sus ámbitos propuestas atrevidas, por voltear descaradamente las expectativas más obvias, entre otras la que los medios o la tecnología representan una herramienta democrática de difusión de las ideas, o bien su versión especular en que los medios no son más que un vehículo de propaganda, manipulación y alienación. El sabotaje del capital simbólico de los memes más poderosos, el teatro invisible en el escenario de los medios de masas, la tecnología aberrante o surrealista, las ideas víricas son algunas de las tácticas preferidas de los Influencers, que actúan en la cultura popular global como si estuvieran dando a una máquina instrucciones insólitas para que produzca interferencias y resultados contradictorios. La aparente irracionalidad o hasta la falta de corrección política de los Influencers les permite de mantener en constante movimiento los términos del debate sobre el cual pretenden opinar.

En cierto sentido el conjunto de los proyectos presentados en The Influencers representa un amplio repertorio de ciencia ficción en el presente. No cavan trincheras excluyentes al estilo de algunas vanguardias artísticas y políticas del siglo XX, sino definen una zona intermedia entre la cultura seria y la mercancía low cost, una abertura caótica en la que nada es seguro y a la vez todo es posible. De hecho la misma lógica del entretenimiento clásico está basada no tanto en una suspensión de la incredulidad, sino en una suspensión temporal de los valores, es decir, en el alivio generado por el momentáneo suspenso de valores básicos con que estamos cansados de convivir y que sin embargo nos asustaría abandonar de golpe. «Entretenimiento radical», una de las etiquetas que utilizamos para definir el radio de acción de nuestra propuesta, funciona entonces como un movimiento de artes marciales, un oxímoron cuyo objetivo es sugerir una contradicción y provocar una pregunta.

Algunos retos teóricos. Nuestro proyecto se desarrolla alrededor de dos ámbitos de investigación: la exploración de proyectos contemporáneos y la documentación o reinterpretación de proyectos anteriores a la revolución electrónica de la segunda mitad de los años 90. Estas dos líneas de trabajo no solamente aparecen perfectamente complementarias, sino se revelan indispensables para entender la subversión de la comunicación como un fenómeno con profundidad histórica y conceptual, ya que la yuxtaposición de proyectos de épocas y contextos culturales muy diferentes permite de poner en una perspectiva crítica tanto las afinidades como las inevitables discontinuidades debidas a saltos históricos, generacionales, tecnológicos.

En cierto sentido, todos los experimentadores de The Influencers reflejan la evolución del artista en una figura nueva que se encuentra perfectamente a gusto en un panorama complejo de datos y cuya actividad se centra a la vez en la reflexión sobre los códigos, el juego con la ficción, hasta la intervención directa en la realidad que le rodea, a menudo mezclando con habilidad todos estos niveles. Uno de los dilemas clásicos de la cultura moderna reside en el supuesto conflicto entre representación y acción, entre intervención en el mundo y reflexión sobre el lenguaje, con la conocida predilección en el paradigma posmoderno por la deconstrucción de los códigos. tenemos la sensación que mantener abierta la respuesta a dicho dilema pueda crear un corto circuito, produciendo una avería tanto en ciertas reflexiones académicas racionalistas como en la celebración simplista de la pura complejidad del panorama simbólico e informativo contemporáneo. Lejos de necesitar una teoría para fundamentar y rendir cuenta de su práctica, el área de experimentación que atravesamos en The Influencers es ya de por sí profundamente cargada con retos conceptuales (políticos, artísticos, sociales) que esperan solamente a ser activados y llevados a otros contextos.

El festival y todo el proyecto de investigación The Influencers es necesariamente trans-disciplinar porque ésta es la naturaleza de la experimentación contemporánea con la comunicación. Limitar nuestro ámbito a una disciplina artística o sociológica, o hasta un tema específico, desviaría la atención de las motivaciones más profundas que mueven las experiencias presentadas en The Influencers. Si el objetivo de cada uno de estos proyectos es hacer de mecha que desencadena reflexiones y acciones, nuestro objetivo es enfocarnos en los enlaces y las conexiones. Demostramos cierto desinterés por las fronteras entre las disciplinas establecidas también para no perder el contacto con la rapidísima evolución formal de la cultura popular global, que salta continuamente de una plataforma a otra, mutando sus lenguajes con una velocidad sorprendente, aunque sea debido muy a menudo a los intereses de la industria del entretenimiento, de las telecomunicaciones y de las modas.

En realidad esta postura trans-disciplinar es la hija mayor de la culturas electrónicas. Al corazón de la tautología «digital is not analog» -el lema de nuestro trabajo en la fase antecedente a The Influencers (véase <http://d-i-n-a.net>)- había en cierto sentido una paradoja: ridiculizar el fetichismo tecnológico radicalizando las peculiaridades de las tecnologías digitales, es decir la circulación de la información sin pérdidas, la posibilidad de la copia perfecta, la recombinación de los bits en soportes y con lenguajes cada vez distintos.

Por estas razones el festival The Influencers está basado en la combinación de experiencias distintas y la

yuxtaposición de estilos, alimentando los contrastes y dejando en las manos del público la tarea de abrirse el camino a partir de indicaciones sencillas dejadas por ahí a lo largo del trayecto. Por eso, compatiblemente con las obvias necesidades de claridad de cualquier evento público, preferimos devolver el balón a los espectadores y no dar demasiadas claves de lectura. En cambio preferimos transmitir la urgencia de mantenerse ágiles frente a la complejidad de los flujos de información que diariamente nos rodean. Nuestra actividad de observadores y organizadores se alimenta pues de la curiosidad antes que de un deseo de absoluta coherencia formal, con el objetivo de mantener viva en el público y en nosotros mismos la fuerza y el placer de la sorpresa.

Calos Padrissa.- La Fura dels Baus lleva 27 años como grupo y quería explicar, aprovechando la invitación de Montse y Joseba, nuestra evolución y recorrido transversal de esa trayectoria por diferentes disciplinas. Empezamos como teatro de calle.

Teníamos unos 18 años cuando comenzamos y en los inicios tocábamos diversos instrumentos: trompetas, saxos, bombo... Hacíamos teatro de animación y en seguida comprendimos que lo importante era la unión de disciplinas, música, palabra, escenografía y la utilización de diversos escenarios y espacios.

Lo más importante que quiero comentar es cómo poco a poco fuimos comprobando que las diferentes disciplinas, juntadas entre sí, creaban mucho más impacto entre el público. Vimos la importancia que tenía ser multidisciplinares y que el público quedaba realmente impactado y esto no lo hemos olvidado.

Quiero insistir en esta idea porque con ella buscábamos acercarnos al Arte Total. Este arte lo buscaron también los románticos y antes, en la tragedia griega. El hombre, mediante un ritual físico, se convierte en dios. Y dios es protagonista de su propio destino consiguiendo el Arte Total.

Recordando la película 2001, cuando el hombre coge un hueso y alarga el brazo, evidentemente la tecnología nos ayuda mucho, lo que ocurre, ya que es la primera vez que coge un hueso para utilizarlo de esa manera, no conoce la tecnología y no acierta con su uso. Hay que aprender ese eslabón, por eso está muy bien y es necesario que haya Art Tech Media 06, 07, 08...

La Fura dels Baus nació en 1979 y cuando estábamos pensando qué nombre poner, unos decían Fura, otros dudaban de poner el nombre de una animal. También se planteó relacionarlo con la Bauhaus. Al final, para acabar con la discusión dije: vamos a llamarnos La Fura del Baus y surgió como una creación colectiva.

Desde el comienzo, estamos casi los mismos, incluyendo colaboraciones con otros artistas. Actualmente, en este museo hay una exposición de Jaume Plensa con quien hemos colaborado en varias óperas.

El Hombre del Milenio, de alguna manera representa todo lo que está pasando sobre lo que hablamos aquí, la unión de la ciencia y arte y la transversalidad. Es un paso más hacia el Arte Total donde no sólo todos los sentidos están implicados, sino que nosotros, todos, somos protagonistas de la Historia.

Ignasi Labastida.- Muchas gracias a Montse y Joseba y a Es Baluard por acogernos a todos en el museo. Lo que me gusta de estos actos es que aprendo mucho y por eso estoy aquí. Yo no soy artista, soy físico y estoy detrás del proyecto de Creative Commons en España. Lo que suelo hacer en estas mesas redondas es principalmente escuchar a los autores, ver lo que piden, ya que nosotros les queremos ofrecer unas herramientas. Unas herramientas, no para crear, sino para que los creadores puedan decidir qué hacer con sus obras al ser divulgadas. Me he fijado en el vídeo que ha puesto Bani y lo que decía sobre el archivo on-line que será accesible y he visto que tenía una licencia de tipo copyleft. Perfecto ya que necesitamos más que acceso.

Montse me ha presentado como una alternativa al copyright, pero yo siempre digo que con este tipo de licencias no queremos cambiar ni abolir los derechos de autor, sino utilizarlos. El otro día leía en el suplemento Babelia que un artista americano decía que el copyright frena la creación. Quizás sí, pero el marco legal en qué se fundamentan los derechos de autor podemos utilizarlos para nuestro beneficio, es decir, no vamos a romper con las leyes actuales sino que las vamos a utilizar, y vamos a crear un sistema más flexible y no tan rígido como el copyright tradicional.

Uno de los objetivos de Creative Commons es volver al equilibrio entre los derechos que tienen los autores y el derecho que tenemos todos de acceder a la cultura. Con esto objetivo ofrecemos una herramienta a esos autores que dicen «... igual no tengo que quedarme con el modelo tradicional y tener todos los derechos reservados, quizá algunos derechos los puedo ceder y lo quiero hacer a priori. No hace falta que la gente me venga a preguntar o pedir qué puede hacer con mis obras porque el permiso ya ha sido concedido». Con estas licencias se permitirá compartir las creaciones facilitando la copia, la distribución y la comunicación pública pero si es necesario se puede reservar el derecho de transformación para crear una obra derivada o se pueden limitar los usos a fines no comerciales y reservarse la explotación comercial. La reserva de la explotación comercial parece lógica desde el punto de vista del

arte, pero en otros ámbitos no es así. Por ejemplo, si hablamos del mundo del software libre, las distribuciones de linux, su gran paradigma, se pueden comercializar libremente. La licencia permite que se modifique y que se utilice incluso para usos comerciales siempre que esas modificaciones mantengan la misma licencia.

Así pues, de la misma manera, lo que nosotros queremos es que estas herramientas legales permita a los autores un nivel de juego mucho más flexible y quien quiera reservarse unos derechos utilice una licencia y quien quiera reservarse otros use otra licencia. Es por eso que no ofrecemos una única licencia sino que ofrecemos un abanico de posibilidades.

Lo que también pretendemos es que no sólo se pueda acceder, nos pueden decir que ya está en Internet, sino que se ofrezca algo más. No sólo nos preocupa el acceso, lo que realmente nos preocupa son las condiciones de uso de esas obras que pueden estar en la red, en papel o en cualquier otro formato. Que la gente está informada de lo que puede hacer con ese contenido al cual ha accedido. Alguien puede decir: en tal página no he encontrado ninguna indicación, ningún aviso, pero ojo, esto no quiere decir barra libre. No decir nada quiere decir totalmente lo contrario, todos los derechos reservados, luz roja, hay que pedir permiso. Si a alguien le interesa ceder algunos derechos, debe indicar claramente lo que se cede y lo que no y en qué condiciones se desea ceder. Debe marcar el contenido. Es por eso que las licencias de Creative Commons tienen tres capas y quizás la más importante para el mundo digital es la del código. La expresión mediante etiquetas de lo que significa la licencia para que las máquinas puedan entender qué significa ese texto legal. Así pues si quieres utilizar los medios de difusión que nos ofrecen las nuevas tecnologías y no sólo basta con etiquetar las obras con descripciones completas y bonitas sino que hay que etiquetar también los permisos.

Para finalizar me gustaría insistir que nuestro proyecto está abierto a todo tipo de sugerencias y por eso queremos escuchar las necesidades de los artistas y de la sociedad en general.

Pedro A. Cruz.- No soy artista, soy crítico y eso quiere decir que mi posición es, fundamentalmente, teórica. Mi intervención será diferente a las realizadas hasta ahora. Desde mi visión, voy a combinar y mezclar los conceptos, tan sugerentes, que aparecen en el título de este debate: arte transversal, arte, ciencia y sociedad. Hay tantas cosas dentro de este título que es difícil siquiera esbozarlos. Pido disculpas por si algunos temas quedan en la sombra.

Ni que decir que un tema como la transversalidad es magnífico, un enunciado tan importante hoy en día donde tantas exposiciones lo utilizan como lema sugerente y directo, que tiene yuxtapuestas palabras como ciencia y tecnología, nos lleva a pensar sobre la necesidad de que en esta mesa se debiera meditar sobre la incorporación de la tecnología y la ciencia al arte, de tal modo que éste adquiriera una dimensión social y por tanto política. En este sentido, me gustaría decir que la ciencia, más que la tecnología, en el arte tiene una suerte de función de mediador social. El concepto de mediación es absolutamente fundamental. Uno de los pensadores que mejor ha escrito sobre arte, política y sociedad en los últimos años es Jeremy S. dice que entiende «... por mediación cuando la obra artística incorpora desde el principio, todos los factores de reproducción del contexto en los que ha sucedido». Esto quiere decir que la clásica y tradicional diferenciación que siempre se ha dado entre obra y contexto queda anulada y, queda anulada porque la propia obra artística, al incorporar, desde el principio los factores de reproducción, se transforma a sí misma en contexto. Obra y contexto pasan a formar una unidad absolutamente indisoluble.

La cuestión que más nos interesa y la mejor manera de orientar esta exposición, es cómo la ciencia y la tecnología desarrollan su papel de mediador contextualizándolo. Para mí, la idea clave sobre la que, en principio, deberían pivotar estas cuestiones y, desgraciadamente no sucede, es la idea del tiempo. Un concepto que me gustaría desarrollar. La temporalización del arte es absolutamente fundamental, máxime en un contexto como el que nos encontramos en el que se aborda el matrimonio entre arte y tecnología.

Y me explico, durante la modernidad, ese largo período que podríamos acotar entre las vanguardias y la década de los años 60, el arte se defendió y se reflexionó en términos estrictamente espaciales. Me refiero a que siempre que se hablaba del arte era para asentar y fomentar una especie de territorio. El arte era ante todo territorio. Era una experiencia topográfica. Algunos autores intentaron delimitar siempre qué era arte y cuales eran las disciplinas y sus particularidades.

Este momento es, por decirlo de alguna manera, transcendental. Pero nos encontramos frente a dos hechos fundamentales. En primer lugar, la crisis del discurso moderno, interdisciplinar y la incorporación, a partir de las nuevas tecnologías al mundo. En este momento presente, contemporáneo, en el arte prima el concepto de tiempo frente al de espacio. Es decir, en la disciplina moderna, la idea de territorio prima y privilegia la interdisciplinariedad, el concepto de híbrido para entendernos. Este concepto implica la continua transgresión de los límites, de marcas territoriales. Ya no busca un territorio que definir y entender; el arte busca un presente que construir y esto es absolutamente fundamental. Y construirlo desde la libertad, del no encasillamiento en ningún territorio. El arte construye presente, es el ideal de tantos y tantos artistas que se valen de las nuevas técnicas, nuevas tecnologías. La cuestión entonces sería, dónde radica la dimensión política y social de esta temporalización del arte, por qué el tiempo resulta tan sumamente fundamental a la hora de diseñar nuevas estrategias de producción artística y que además encuentren un principio profundamente

enraizado en la sociedad. Construir nuevos presentes, nuevas situaciones en el arte, provoca una ruptura respecto a cualquier tipo de relato anterior. El arte trabaja sobre hechos predados, si no construye, en ese mismo momento, nuevas situaciones, el arte pasa a ser un proceso, no un objeto.

El arte provoca una interrupción y esa interrupción provoca un momento de incertidumbre y no debemos olvidar que el hecho político se define como una discontinuidad. Como aquello que se detiene de una manera más o menos brusca. El devenir de determinadas situaciones que se daban por hechas, introduciendo y contruyendo contextos nuevos. Por lo tanto, la temporalización tecnológica se encuentra en la visión política del hecho artístico.

Esta vendría a ser la idea motriz y básica de mi argumento. Mi idea fundamental es que las nuevas tecnologías, digitales, como queramos llamarlas, incorporan el concepto tiempo de una manera radical y esto convierte al arte en un instrumento realmente político, al contrario de otros momentos en los que el arte se ha dedicado a describir esa realidad. El arte siempre había llegado después de los hechos, siendo una especie de acta notarial que se dedicaba simplemente a hacer ver lo que había sucedido, pero en muy pocas ocasiones ha tenido capacidad de sincronizarse con la realidad de los hechos, de participar y construirla activamente.

Mía Mikela.- Artista transversal? Artista, Científico, Inventor. Papel social? Los artistas son también científicos. ARTE: BIO7Tejidos/g enética.

Disciplinas: Conejo verde. Pieza importante de genética. Autor: Eduardo Kac. Crearon este animal con luz verde fluorescente. Provocó mucha controversia.

Arte-Ciencia. La ciencia (del latín «scientia», «conocimiento»), es un proceso de adquisición y refinado conocimiento, así como la organización de dicho conocimiento. Es el conocimiento producto de una práctica humana con reglas establecidas, cuya finalidad es obtener, por diversos medios, un conjunto de reglas o leyes universales, generalmente de índole matemático, que dan cuenta del comportamiento de un sistema y predicen como actuará dicho sistema en determinadas circunstancias.

Arte y Tecnología: Tecnología del griego «teckne», que a su vez proviene de «arte, técnica, oficio» y «tratado de conocimiento». Pueden definirse como el conjunto de conocimientos propios de un arte industrial así también como el conocimiento de un arte u oficio sin importar su rango, aunque en la práctica esta definición debe ser ampliada. Analizando el papel desempeñado en el desarrollo científico, se puede decir que la tecnología es la propiedad para aplicar los conocimientos de la Ciencia en los procesos de producción. La tecnología sería el lazo de unión de las ideas científicas y la aplicación práctica de dichas ideas.

SOFTWARE de Comunidad: Max/Msp/Nato. Max/Msp/Jitter. Puredata. Processing. Trabajo conjunto ISADORA. DIY Interface. Do your self, instrumentos de trabajos de futuro.

Vicente Matallana.- Me gustaría poder empezar, ya que me voy a referir a mi padre, con palabras tan trascendentales como las del inicio de El Gran Gatsby en las que Nick, el narrador, dice: «En mi primera infancia mi padre me dio un consejo que, desde entonces, no ha cesado de darme vueltas. Cada vez que te sientas inclinado a criticar a alguien, me dijo, ten presente que no todo el mundo ha tenido tus ventajas». Pero siendo mi padre un buen burgués ilustre abogado mercantil su consejo fue más pragmático y orientado a la intelectualización de su propio trabajo, como buen burgués ilustre abogado mercantil una mañana, muy de mañana, pues solía elegir las 6 de la mañana para estos banales comentarios, me dijo algo que realmente tampoco ha dejado de rondarme la cabeza y creo que ha marcado en gran medida mi carrera profesional, determinando mi dedicación a los temas de estructura, al aspecto económico en el sentido más amplio del arte y en concreto del arte de nuevas tecnologías.

Mi padre decía que el primer comportamiento social civilizado de la especie humana era el comercio y por tanto la economía, pudiendo considerarse este el inicio de la civilización y de la interacción social. Su argumento era tan simple como demoledor. La civilización empieza cuando en vez de robarle las ovejas al vecino tras darle el oportuno mazazo en la cabeza le propones el intercambio de la lana y la leche de las susodichas por las frutas y bayas de tu ranchito. Creo que a continuación es cuando aparecen en la historia los abogados mercantiles que aplican los niveles de riesgo, devaluaciones, seguros e impuestos a tan simple transacción. Entendamos, una vez dicho esto, como lo económico las relaciones sociales al margen del mazazo que permiten el intercambio de bienes y servicios partiendo del beneficio mutuo y equitativo, o válgame para introducir el aspecto económico estructural en esta mesa que busca hablar del arte, la tecnología y la sociedad, en su interacción y encuentro.

Mark Tribe decía en Artforum en Marzo de 2001: «Para los que lo estábamos haciendo, el Net Art representaba un arte finalmente liberado del universo de los objetos materiales que se pueden comprar, vender y revender». Esta

afirmación en su connotación de pasado señala una realidad de los años heroicos que obviamente dio paso al deseo de encontrar estrategias de mantenimiento o resistencia económica al sector que permitan no solo su mantenimiento sino su desarrollo, a poder ser pleno. Si bien el medio o herramienta de trabajo nos diferencia del resto de las prácticas artísticas, y siendo el medio el mensaje, también diremos que el mensaje y los objetivos nos diferencian de las otras prácticas artísticas, y que estos temas y asuntos han sido estudiados y trabajados con bastante profundidad pudiendo decir que ya existe un mapa conceptual del mismo suficiente cuando menos, habremos de señalar sin embargo que la estructura aun está en un estado incipiente que busca la viabilidad económica y que pocas veces se ha tratado en los foros habituales del sector con esa pudicia propia del medio del arte de hablar de los dineros u otras formas de intercambio mercantil o relación económica.

En la declaración de intenciones del currículo de LaAgencia dice: LaAgencia fue concebida para cubrir un vacío existente en el panorama de la gestión de Arte Contemporáneo. La adopción de las nuevas tecnologías como soporte artístico ha dado lugar a un potente conjunto de innovadoras propuestas que se alejan de los tradicionales métodos de producción, difusión y exhibición. Estas nuevas propuestas han generado la necesidad de nuevos modelos de desarrollo, gestión y producción; a estos nuevos modelos responden las líneas de trabajo de LaAgencia. Con mayor o menor fortuna es lo que hemos intentado y lo que es nuestro objeto de trabajo, estudio y reflexión. En este trabajo económico y estructural vemos el punto de interacción social, en lo que nos concierne. Nosotros somos la estructura. El sector tradicional del arte, pintura escultura y dibujo, se ha sustentado básicamente en el intercambio de bienes, la obra, por dinero, siendo este intercambio bien a obra finalizada o bien por encargo o sobre proyecto. Da para poco más.

Por otro lado el sector del arte de nuevas tecnologías ha creado o improvisado una estructura económica más sofisticada, posiblemente más acorde con los tiempos, emergente de la rabiosa contemporaneidad del medio y el entorno de trabajo; las nuevas tecnologías. Esta nueva estructura económica se sustenta en unos pilares básicos:

- a.- El mercado tradicional liderado por las galerías de arte en las que las obras son vendidas
- b.- Los festivales en los cuales los artistas, de forma novedosa, cobran por exhibir sus obras honorarios.
- c.- Los laboratorios como centro de producción e investigación y todo el elenco de becas, premios, seminarios.

De estos tres pilares es evidente que el que menos posibilidad de desarrollo tiene es el primero. Desde nuestra privilegiada posición en la feria ARCO hemos podido ver el heroico esfuerzo de unas pocas galerías, (esfuerzo que desde ARCO hemos intentado promover y ayudar desde las diferentes secciones de arte de nuevas tecnologías en el tiempo: Arco Electrónico, NetSpace@ARCO y theBlackBox@ARCO). La realidad es que las posibilidades de venta se reducen al mercado institucional por razones obvias y que este desarrollo tiene pocos visos de evolucionar si no hay un cambio de papel, una sofisticación, a la hora de entender el concepto de lo comercial por parte de las galerías y estas no asumen un papel más activo de gestión y representación.

Por otro lado los festivales han sido la gran novedad del medio y en si los grandes difusores que han dado la relevancia social al arte de nuevas tecnologías que tiene hoy en día. No es desdeñable las casi 150.000 personas que mete cada año SONAR o las entre 5.000 y 15.000 que suelen meter los festivales más modestos. Pero desde nuestro punto de vista creemos que en los laboratorios, obviamente mejor si están vinculados a espacios de exhibición, y en las posibilidades de investigación que generan esta la piedra angular del crecimiento del sector, o de su estabilidad económico estructural. Esta estructura necesita para prosperar no solo de las aportaciones del estado, por desgracia más canalizadas por parte de los estamentos culturales y no por I+D y el ministerio de industria, sino que van a necesitar la vinculación o alianza con la industria. De otra manera mantenerlos, desarrollarlos y conseguir que no se colapsen, técnica e intelectualmente, es heroico si no imposible. Para establecer este dialogo con la industria, quiero anotar aquí la frase de un amigo mío que decía «no puedes correr en Rallies y estar en contra de los fabricantes de coches», hemos de ser concientes de lo que tenemos para ofrecer a la industria y a la sociedad.

Al hablar de industria o del acercamiento al dinero más capitalista solemos asociarlo con la posibilidad de comunicación beneficiosa de la imagen de una marca al ser asociado con el arte, lo que en principio siempre suele ser bueno y se queda bastante bien. Es decir, lo de los patrocinios y la inclusión de logos, bien visibles pero no invasivos, en todo los elementos de la comunicación. Siendo práctico, lo de poner los logos, no deja de ser un primer estadio de relación prácticamente tan simple como lo del cambio de la obra por dinero. Dando un paso más adelante podremos apuntar que existe una riqueza más interesante; el conocimiento, el know-how, la forma de ver y vivenciar lo tecnológico los artistas.

El término «tecnología» viene del griego téchne que se refiere tanto a las actividades del artesano como a las de artistas y poetas, y que se asociaba a la revelación de la verdad. En cambio, según Martin Heidegger, en el siglo XX «tecnología» ha pasado a significar un medio al servicio de un objetivo. Siguiendo al filósofo alemán, más allá de la función material de los instrumentos tecnológicos, la tecnología puede ser un modo en el que la verdad se revela, se vela y se desvela. En su reflexión en busca de la esencia de la tecnología, Heidegger la redefinió como algo que va más

allá de lo meramente instrumental y que sólo se puede desvelar a través del arte. Investigación lateral. Juan Nápoles dice en «De la exactitud y naturalidad de las ciencias. Una opinión comentada».

La especialización excesiva es perjudicial para la investigación científica, porque al polarizar fuertemente las ideas, seca la intuición, oculta las analogías, que son la que reúnen los hechos y verdades científicas diversas en clases de equivalencia, sustituyendo la pluralidad de las teorías particulares por la unidad de la teoría general. Sin embargo, es indudable que esta época exige una especialización creciente y esta necesidad es ya conocida de hace algún tiempo, si embargo, si las razones anteriores hablan a favor de un fomento de la especialización, hay también razones de peso a favor de un enciclopedismo restringido, porque aún sigue siendo uno de los más potentes e importantes métodos de investigación el de la intuición guiada por la analogía. En términos algebraicos, diríamos que cada vez hay más isomorfismos entre las ciencias y más principios de dualidad, cada vez son mayores las posibilidades de hacer ciencia, no ya por partida doble, como hacían Poncelet y los geómetras del siglo pasado, sino por partida múltiple, es decir, existe también el eje horizontal de investigación, buscando las fronteras del campo particular de investigación, con el objetivo de relacionar los conceptos y resultados del campo de investigación, con los conceptos y resultados de otras áreas de investigación. Es lo que se ha denominado «Investigación Lateral».

Los artistas plantean preguntas que la industria ni siquiera sospecha que existen. Posiblemente en esta visión y en este know-how específico de los artistas encontraremos el interés de la industria con disposición a invertir en recursos. No es una alianza exenta de riesgo -ya sabéis, Beck y lo de la sociedad del riesgo, esa situación radical frente a la que la ausencia de meditaciones políticas hace que el mundo se vea administrado fundamentalmente desde el sistema de intereses, ajeno a los fines morales que en la tradición moderna se había constituido como horizonte protector de la dignidad- pero puede dotar a los centros de los recursos necesarios para investigar y producir en el ámbito de las artes de nuevas tecnologías. Aquí, en esta alianza con la industria los laboratorios y centros de producción se erigen como los grandes agentes económicos de cara al futuro, bueno, y los festivales, entendiendo lo económico en su sentido más amplio y complejo.

El interés de la industria es obvio y no para ello hay que remitirse a los programas de apoyo y trabajo como los estructurados por el Future Lab de ArsElectronica, sino que podemos constatarlo con los programas propios de la industria como los SUN microsystems, http://research.sun.com/spotlight/2006/2006-0102-artist_in_residence.html Xerox, <http://www.pair.xerox.com>. Fujitsu o el grupo de testeado de Adobe.

Igual de obvio es que si la industria INVIERTE es por que quiere algo a cambio, y ese algo a cambio en este discurso es ese conocimiento y las consiguientes patentes derivadas punto en el cual empiezan los conflictos en lo económico, estrictamente económico en este caso, y en lo moral. Reconozco que desde que nos planteamos esta cuestión la vimos bastante compleja y difícil de conciliar partiendo de dos mundos con morales bastante diferentes. Como suele ser en estos casos la respuesta estaba bien cerca, las gafas sobre la mesa.

Science Commons. Acogerse o generar un sistema de licencias desde la filosofía de Creative Commons de tal manera que ese conocimiento sea compartido, derivado y enriquecido y reconocido.

Y así, en nuestra interacción social, económica, con la industria y con la sociedad de la que es parte, crearemos riqueza, no solo para el sector, sino para la sociedad en conocimiento compartido, descubriendo nuevos usos y abusos de lo tecnológico que nos hagan avanzar como civilización, buscando desvelar por medio del arte. Espero que Heidegger no pecara de optimista. Vicente Matallana CC. 2.5 España, (Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual).

Karin Ohlenschläger. - El tránsito digital. La presente ponencia plantea un breve recorrido por las interconexiones entre el arte, la ciencia y otras formas de producción de conocimiento. Transita por espacios intermedios y permeables, donde se generan interferencias productivas. Atraviesa entornos que carecen de cartografías preestablecidas, y se definen tanto por los elementos que los constituyen, como por las relaciones cambiantes entre ellos. En su conjunto, propone una mirada transdisciplinar, entendida como una herramienta de interpretación y exploración de la compleja trama de relaciones, que articula la experiencia contemporánea.

Nuestras instituciones académicas y educativas no siempre dan visibilidad a estas relaciones. Más bien, se organizan en torno a estructuras y dinámicas que tienden a separar más de lo que unen. La mayoría defiende celosamente su territorio de conocimiento y poder. Hay muchas razones (y emociones) que explican la resistencia a la libre circulación o recombinación de conocimientos. Pero existen otros tantos argumentos para considerar esta resistencia anacrónica y contradictoria con la propia evolución del conocimiento. La historia de la ciencia y de las humanidades nos recuerdan que algunos de los momentos más fecundos, han sido propiciados por el diálogo y la interacción entre experiencias, tradiciones, métodos y problemáticas diferentes. No olvidemos que la historia de las ideas y la historia de la cultura es una parte consustancial de la investigación científica. Y no sólo por el hecho de que algunos de los grandes científicos de siglos pasados hayan sido notables filósofos; sino también, porque la ciencia y el arte son inseparables del

contexto político, social, económico y cultural en el que se producen.

Tanto la ciencia como el arte influyen en la manera de concebir, percibir y relacionarnos con el entorno. Afectan a nuestros hábitos y costumbres. Son prácticas y formas de conocimiento, que tratan de hacer visible lo invisible; de comprender los patrones y procesos que rigen la vida. Una vida que se percibe de manera creciente como una compleja red de relaciones, en constante y vertiginoso cambio. Los modelos deterministas y mecanicistas, que nos han guiado durante más de tres siglos, resultan insuficientes para abarcar esta complejidad de la experiencia contemporánea.

La actual hiperespecialización y los excesos del reduccionismo y pensamiento lineal, han acabado por estructurar el conocimiento en compartimentos estancos. Los diferentes campos del saber han realizado un esfuerzo ingente por construir y proteger las fronteras de su territorio, excluyendo todo lo que consideran ajeno. Esta situación de incomunicación, constituye un excelente caldo de cultivo para la proliferación de actitudes de confrontación, exclusión y hostilidad. Evidencia una grave interferencia en el diálogo que articula las relaciones humanas, y una creciente fractura y pérdida de sintonía con el medio ambiente del cual formamos parte. Según el físico David Bohm, la auténtica crisis no consiste en los hechos a los que nos enfrentamos, sino en el pensamiento que los ha generado.

Un problema añadido es que otorgamos a estas construcciones y relatos, (arte, ciencia...) la categoría de lo real, ignorando su carácter fragmentario, y fundamentando sobre ellas la mayor parte de nuestras opiniones, creencias y comportamientos. Tan sólo cuando los acontecimientos desbordan y resquebrajan estas realidades pensadas, se pone en evidencia la envergadura de nuestra alienación.

Tanto el arte como la ciencia tienen sus propias instituciones de representación y legitimación. La industria energética, farmacéutica y militar, condicionan el avance de la investigación científica. Por su parte, el arte se inscribe en un circuito de instituciones y mercados, cada vez más influido por los imperativos de la industria del ocio, el turismo y el entretenimiento. En ambos casos, la creciente presión ejercida por la lógica mercantilista tiende a controlar y a limitar la libertad de investigación y creación, marginando todo aquello que no se ajusta a sus prioridades.

Por otra parte, la percepción de la divergencia entre el arte y la ciencia se fundamenta en el tópico de que la ciencia es sinónimo de objetividad, en la búsqueda de una verdad universal basada en la lógica y la razón. En cambio, el arte es percibido como sinónimo de subjetividad y belleza, motivado por inspiraciones divinas o por intuiciones aleatorias, carentes de metodología y de escasa utilidad práctica. Cabría recordar que estos estereotipos se consolidan en el siglo XVIII, cuando el mundo de la experiencia y del conocimiento, del placer y del saber, se separan. Coincidiendo con la división entre Iglesia y Estado, el saber científico se convierte en una nueva herramienta de poder y control. Así, las teorías científicas se transforman en redes, que se lanzan para apresar aquello que llamamos mundo, para racionalizarlo, explicarlo y dominarlo.

Como decía Werner Heisenberg, lo que observamos no es la naturaleza en sí misma, sino la naturaleza expuesta a nuestro método de observación. Y, ¿quién dice que el arte no tenga métodos de observación? Los tiene. Se fundamentan en las leyes de la geometría y la perspectiva; en los estudios de la percepción de la luz o del color; en el psicoanálisis o los estudios sociales; en las leyes de la óptica, de la cinética y la cibernética; en la electrónica, la informática y las telecomunicaciones. Por lo tanto, ni es cierto que el arte carezca de metodologías⁵ y que evoluciona ajeno a las matemáticas, a las ciencias naturales, políticas o sociales. Ni tampoco es cierto, tal y como explican Poincaré y otros grandes científicos, que la ciencia no tenga nada que ver con la intuición y la creatividad, con la belleza y la subjetividad.

Desde mediados del siglo pasado, la revolución de la microelectrónica ha transformado el conjunto de prácticas sociales. Ha permitido el desarrollo vertiginoso de las ciencias de la complejidad, impulsado las ciencias de la vida, revolucionado el mundo de la comunicación y establecido líneas de investigación, impracticables hasta entonces, entre las matemáticas, la física, la biología, la neurociencia o la sociología. Pero también ha impulsado la transformación de la práctica artística. Hoy día, el arte indaga en el indeterminismo y la variabilidad, explora las estructuras caóticas o los sistemas complejos y da visibilidad a los patrones y procesos que rigen la vida.

En la era de la informática y de las telecomunicaciones, las nuevas prácticas artísticas encuentran unas posibilidades de expresión y experimentación sin precedentes. No se trata tan sólo de la incorporación de nuevas herramientas, sino de la creación de nuevos conceptos, lenguajes y miradas. El arte de finales del siglo XX se construye con ondas y partículas, con algoritmos de crecimiento o con códigos genéticos.

Muchos de los actuales proyectos artísticos son efímeros e intangibles. Ya no se materializan sobre lienzo, piedra o metal, sino que se visualizan en soporte vídeo, multimedia y otros dispositivos interactivos. Los artistas plantean mundos fluidos y transformables; trabajan con entidades híbridas y evolutivas. Conciben sus obras para espacios dinámicos e inmersivos. Manejan el tiempo como un volumen programable, con distintas densidades. Conectan y relacionan diversos planos de la realidad, abarcando desde las escalas nanométricas de la bioingeniería hasta las

macroestructuras tecnoeconómicas de las actuales dinámicas globales. Sus obras se inscriben en el tiempo y en el espacio de un no-lugar, propiciado por satélites y redes de comunicación. Este espacio de los flujos de información nos envuelve como una membrana simbólica, intangible pero sensible y operativa. Dinamiza procesos colectivos de artistas, investigadores, activistas y otros grupos de personas productoras de sentido. Propicia la agitación conjunta, la creación de espacios conversacionales. De este modo, las emergentes prácticas artísticas proponen otros espacios y modelos de participación e intervención social y cultural, que tienden a propagarse horizontal y transversalmente, a través de los nuevos circuitos de la comunicación.

Si el arte es la ciencia de la libertad, como decía Beuys, nosotros debemos invertir más en la investigación y desarrollo de esta ciencia básica para cualquier sistema democrático.

Marie-Claire Uberquoi.- Quiero discutir o contrarrestar algunas de las opiniones que se han dicho. Sobre la capacidad del arte de adelantarse a los acontecimientos, sí ha habido movimientos como el Futurista, que tenían una claravisión de futuro.

Sobre el mercado del arte, evidentemente, la creación de videoarte tiene unos circuitos como la feria Loop en Barcelona que ha sido todo un éxito, se ha comprado a unos precios verdaderamente elevados. Gracias, o a pesar de Internet, existe un mercado activo. A los museos nos interesa los contenidos, qué se puede crear, qué se está creando. Hay muchas cosas interesantes y apasionantes. No hay que olvidar la finalidad del arte.

Público.- Me ha parecido muy interesante el tema y las opiniones que habéis dado. Destacar que estas cuestiones, requerirían más de un día. Se me ocurren tantas preguntas que haceros! Sí quiero precisar que el arte global, el arte total, lo veo muy representado en Carlos Padrissa y por todo la parafernalia que utiliza en sus espectáculos. El ejemplo de esta pluralidad artística, para mí es la Fura dels Baus y en la obra Fausto por lo difícil que es reunir tantos elementos para que llegue al espectador. Esto es ideal.

Por otro lado, tiene el inconveniente de que hay tanto, que resulta difícil de percibir todo lo que ofrece.

Karin Ohlenschläger.- Quisiera introducir un matiz sobre la obra total porque este concepto me recuerda a una época muy totalitaria, yo entiendo el concepto en sentido muy distinto, como un proceso abierto, donde hay acercamientos, donde hay diálogos, hay penetración, atravesar diferentes líneas y donde lo que nos encontramos finalmente, es más que la suma de sus partes.

Hay una idea que no significa que el artista sea científico, el científico, artista, que éste sea programador, el programador, artista, sino que con la suma de ellos y lo que en este proceso de diálogo surge es lo importantes. Esto es distinto, tiene unos matices más allá de esta obra de arte total. Esto me gustaría dejarlo claro.

Público.- Estoy de acuerdo contigo, entiendo tu razonamiento, tenemos el ejemplo de Wagner, un personaje controvertido, pero aquí parece que la referencia es otra.

Pedro A. Cruz.- El concepto de obra total en el arte, es un concepto jerárquico, todos los lenguajes no participan igualmente en la producción del arte.

Montse Arbelo.- Agradecemos vuestra paciencia y participación. Hasta pronto.

Es Baluard

Museu d'art Modern i Contemporani

Palma de Mallorca

4 de octubre de 2006

Debate: ARTE DIGITAL, CRITICA Y POLITICA CULTURAL

Presentación:

Marie-Claire Uberquoi

[Directora Museo Es Baluard]

Montse Arbelo y Joseba Franco

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

Soledad Sevilla

[Artista. Premio Nacional Bellas Artes]

Daniel García Andújar

[Artista]

Jose Ramón Alcalá

[Director del MIDE]

Pedro Alberto Cruz

[Director CENDEAC]

Ulises Pistolo Eliza

[Artista y co-fundador Festival Observatori]

Julián Alvarez

[Director Area Audiovisual IDEP]

Montse Arbelo y Joseba Franco

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Marie-Claire Uberquoi.- La llegada de las nuevas tecnologías han tenido tal incidencia en casi todos los ámbitos de nuestra sociedad y, evidentemente en las artes plásticas, que ha llevado a un cuestionamiento de la propia práctica artística, de la crítica. A planteado problemas porque hay interferencias y coincidencias entre ciencia, arte, tecnología y pensamiento y en la manera de leer textos en internet. Ha dado nuevas herramientas que amplían el campo de experimentación de los creadores. Da mayor libertad, sobre todo, a través de internet, que ha desembocado en ámbitos tan diversos como el activismo político, uno de los aspectos que más adeptos a captado.

El tema es inmenso y esta serie de debates pueden servir para dar sentido a todas estas cuestiones, además, tendremos la oportunidad de seguir debatiendo en el Congreso Internacional Art Tech Media que Montse y Joseba están preparando para el próximo año en Madrid en colaboración con el Ministerio de Cultura. Antes de dar la palabra a Montse y Joseba, doy la bienvenida a todos.

Montse Arbelo.- Entre los objetivos que nos marcamos en estos Encuentros, está el de reflexionar sobre el momento y la problemática actual del arte digital; en el Congreso previsto para el próximo año, se debatirán propuestas que amplíen y mejoren su producción, exhibición y promoción, fundamentalmente.

A lo largo de estos debates, el de hoy es el 16 de los 18 previstos en nueve museos, que abarcan muchas de las cuestiones que influyen en la nueva realidad del arte contemporáneo, vamos comprobando su tremenda complejidad.

Soledad Sevilla.- Empiezo agradeciendo a Montse y Joseba su invitación y al museo Es Baluard. Cuando Montse me mandaba información sobre el tema de debate de estas jornadas, «Arte digital, crítica y política cultural», decidí centrarme en un par de cuestiones. Desde mi experiencia, lo primero que hice, fue retrotraerme a finales de los 60 cuando, como artista, participé en unos seminarios que hubo en la Universidad Complutense de Madrid: Arte y computadoras. Era un grupo variopinto de diferentes disciplinas, artistas, músicos, arquitectos, etc. El director del Centro de Cálculo nos hizo una propuesta para que con aquellos medios novísimos en ese momento, hiciéramos Arte y también debates teóricos. Entre otros, estaban Luis de Pablo, José Luis Alexanco, Barbadillo, Luis Miguel de Prada, Quejido, Gerardo Delgado,... Los ordenadores del Centro eran gigantescos y tenían una climatización específica y constante. Teníamos que trabajar en colaboración con programadores del Centro para que nos elaboraran el programa para nosotros poder crear la obra que queríamos. Después nos ofrecían unos listados larguísimos, donde aparecía lo que habíamos pedido.

Tengo que decir que de los que allí estábamos trabajando, ninguno seguimos, como artistas, con los ordenadores. A mi manera voy a tratar de explicarlo, para nosotros era un mundo que nos llamaba la atención, nos interesaba, pero no formaba parte de nuestra cultura como puede ser ahora la relación de los jóvenes con los nuevos medios que lo viven naturalidad. Fue muy interesante, pero personalmente, veía que aquello era como un pincel muy tonto, entonces aquello no tenía sentido, tú lo podías hacer más rápido y mejor. Acabé descubriendo que mi mundo no era ese y dejé de participar como todos los demás. Después de cada curso, estábamos sometidos a los periodos universitarios, participé en exposiciones, la primera fue Formas computables, la segunda Formas computadas y la última Generación automática de formas plásticas y describían, de alguna manera, lo que fue todo aquello.

Esto lo digo como preámbulo y ahora trato de analizar qué es lo que ocurre, en las notas que me pasaron para este debate, hay una pregunta referida a la dificultad para la asimilación de los nuevos medios por parte de la sociedad, creo que la historia tiene su ritmo y este ritmo es inexorable y todo lo que se adelanta, o la desborda, o está condenado al fracaso desde el punto de vista de su aceptación en el momento.

Ahora paso a la actualidad y voy a poner un ejemplo: en un rascacielos de Nueva York había una publicidad de ordenadores, en la imagen se veía una parturienta abierta de piernas, el médico frente a ella y encima de la barriga tenía un ordenador portátil en el que ella, con cara de estar empujando para facilitar el parto, estaba tecleando. Esa imagen me resultaba realmente morbosa y descriptiva de la realidad. Los niños ahora nacen rodeados de ordenadores, con tres años manejan el ratón como yo y sin embargo seguimos con la duda de si esto está verdaderamente asimilado aún cuando forma parte del universo cotidiano general. Por qué se cuestiona entonces?, quizás por la utilización de unos circuitos tradicionales del Arte cuando tiene que haber medios de difusión distintos, tiene que cambiar el concepto mental de la sociedad. A lo mejor puede haber un creador que como un escritor, está en su casa preparando su libro y después una editorial difunde y vende su obra en kioscos y librerías. Hay una nueva manera de entender este Arte sin que eso tenga que descalificar al anterior, llamado en ocasiones, despectivamente, arte burgués. También éste tiene derecho a disfrutar y alimentar su espíritu con un cuadro o escultura en su casa. Creo absolutamente en la convivencia en el arte como medio fundamental para el ser humano, ya que, por otra parte, es lo único que permanece, todo lo

demás desaparece. Este es un tema importante para reflexionar sobre él, cómo se explica a la sociedad este nuevo Arte, tendría que ser fácil porque sus herramientas son de uso común.

Otra cuestión es la política cultural, depende mucho de las personas que están dirigiendo políticas a través de diversos centros de arte. Yo tengo unas experiencias fantásticas, sobre todo en centros privados con los cuales he trabajado exponiendo piezas o instalaciones y siempre me he encontrado con un respeto absoluto hacia mi trabajo como artista y una disposición inmejorable; quizás en los centros oficiales haya más conflictos y problemas, pero diría que los responsables de museos y centros oficiales, sobre todo, tienen el deber de exponer la actualidad del arte, respetando la diversidad de planteamientos culturales existentes.

José Ramón Alcalá.- Gracias Montse y Joseba por vuestra dedicación y pasión con temas que nos implican tanto y por recoger el testigo de lo que algunos iniciamos hace ahora más de 20 años. Gracias también al museo que nos acoge en este acto.

Me quiero centrar en una sola posición personal, pues podría hacerlo como artista y como parte y responsable de una institución cultural como es el MIDE, pero pienso que para este acto es mejor hacerlo desde la perspectiva de alguien que comprendió que los artistas tenían que buscarse solos el camino, porque nadie les iba a apoyar. El panorama que describe Soledad es bastante explícito y dramático por otra parte: una serie de artistas, con mucha repercusión, que podríamos considerarles nuestros padres artísticos -o antecesores-, se asomaron por primera vez a esos nuevos tipos de concepciones del arte para luego regresar, decepcionados, a sus pinceles. Desde luego era su opción personal y tenían todo el derecho a hacerlo. Además puede que esta fuese la opción más honesta, pero evidentemente nos quedamos solos. Los que estábamos destinados a ser sus herederos en España, nos quedamos huérfanos de cualquier bagaje que nos permitiese construir un contexto útil, eficaz, para elaborar esa especie de gestación de lo que se suponía iba a ser el tren de la modernidad.

En cualquier caso, esta es una de las cuestiones en el panorama artístico que han cambiado muchísimo. Afortunadamente, pues creo que, precisamente ahora, ya no necesitamos forzosamente de las instituciones, ni de los museos, ni necesitamos de las personas que se separan de la crítica, el pensamiento y la práctica. Porque ahora las cosas funcionan de una manera muy diferente. En ese sentido, hay muchas cosas por hacer.

Aprovechándome de la charla tan interesante que hemos tenido durante el almuerzo algunos de los contertulios de esta tarde, nos estábamos planteando una serie de preguntas fundamentales que pueden generar un buen debate necesario: «Política cultural para y responsabilidad institucional», «Política cultural en la sociedad de la información», «Responsabilidad institucional para la cultura en la sociedad digital» o, por último, «Iniciativas privadas no oficiales para reconstruir la sociedad cultural del tercer milenio». Para estas afrontar el grueso que proponen estas cuatro cuestiones, quisiera hacer una distinción previa: los europeos solemos tener el vicio, como tienen todas las culturas muy centradas en sí mismas, de pensar que Cultura es todo aquello que nosotros practicamos y, en cambio, no somos conscientes, por ejemplo, de que el concepto europeo de Cultura no tiene nada que ver con el norteamericano, que ha sido la máquina que ha tirado del convoy durante los últimos cincuenta años. La imagen que tengo más cercana a la idea europea de Cultura, es la de la vaca que alimenta de sus ubres a los artistas y a éstos agarrados de esa teta, sin la cual no podríamos salir adelante. Este es un modelo que tiene sus ventajas, pero también sus muchos inconvenientes. Está muy bien para el librepensamiento, para poder, incluso, protestar contra la madre reprochándole el porqué nos ha traído al mundo, pero es un modelo que tiene grandes problemas porque, al final, sigues viviendo en casa de tu madre y por tanto, tu derecho a protestar es el que te ella deja. Sin embargo, para mí, el modelo norteamericano es un modelo muy peligroso, impensable en nuestro contexto, mucho peor. Por tanto, podría concluir: estamos huérfanos de modelos de política cultural. Esta orfandad supone, como en el caso europeo, que cuando en un país que sigue este modelo, sus instituciones públicas no tiran del carro para intentar que la modernidad se asiente sobre él, lo que ocurre es que no ocurre nada. ¿Existe alguna imagen, alguna consecuencia cultural peor que ésta?

Como ejemplo concreto, durante un año hemos estado invitados por el Ministerio de Educación y otras instituciones (como el Gobierno de Asturias) para trabajar sobre el deseado «Libro Blanco de Arte, Ciencia y Tecnología». Pienso que éste fue un foro bien montado, con 35/40 personas muy representativas, pioneros y más contemporáneos, gentes de universidad, etc. y creo que se hizo un buen trabajo en equipo. Hace poco me encontré con uno de los responsables para llevar a cabo este proyecto, y le pregunté sobre el libro, pues había pasado ya un cierto tiempo desde las reuniones y el trabajo posterior realizado y no se sabía nada sobre el tema. Me respondió que ese libro no vería la luz nunca. «Cosas del Ministerio, pero el libro existe».

Si un grupo de personas, al margen de la institución pública, aunque vivimos de ella, hemos intentado generar unas mínimas condiciones para que la práctica normalizada funcione en nuestro país y sin embargo estamos tan al margen de los intereses de la institución pública, deberíamos plantearnos muy seriamente cuál

es nuestro papel en todo esto. Siempre recuerdo qué cómodo vivo con mi cátedra: tengo librepensamiento, nadie me dice lo que tengo que hacer o en qué debo investigar o pensar y cobro todos los meses, pero luego, tener el MIDE es otra cosa, pues no tenemos edificio, ni espacio, la universidad lo utiliza políticamente, no existen fondos, ni técnicos. Entonces, ¿dónde está el modelo alternativo? ¿Ese modelo sería aliarse con el poder económico? Mi experiencia con las multinacionales, como artista que en los años 80 me beneficié de diversos recursos de empresas como Canon, Xerox, o Apple, y que es de muy de agradecer, no es finalmente positiva porque es un modelo muy condicionante. Cuando lo llevas al extremo en Europa eres una especie de fausto, que pacta con el diablo por unos pocos céntimos (o recursos). Lo cual no es un buen modelo a la larga, y en USA es el modelo todo el mundo siguió en la década de los 60 y 70 y que fue puesto en práctica en Europa en instituciones como, por ejemplo, el ZKM alemán. Generar cultura en la sociedad contemporánea hoy, es atender a los parámetros y condiciones de la cultura digital. Digital no es más que un simple concepto; la idea del ordenador que procesa mediante un lenguaje binario; éste simplemente instala el siguiente paso a seguir. Nosotros utilizamos el cero como concepto y esto genera que todo sea digital. Esta revolución es lo que nos hace trabajar como lo estamos haciendo en la actualidad.

Mi última idea nos hace pensar que tenemos unas generaciones que se han descolgado de la realidad social, entiendo como realidad social el contexto que forma la institución y la sociedad como algo establecido, la educación está desfasada, las instituciones no responden a las necesidades de las personas, la gente tiene otra manera de comunicarse y de generar el conocimiento a través de la información, que tiene de sobra. Si tenemos este desfase tan importante, si en la universidad, como punta de lanza, no tenemos un contexto para trabajar como debiéramos hacerlo, consecuentemente, no creo en el modelo educativo universitario a pesar de tener capacidad de organizar la creación artística. El modelo que me da el Ministerio es inviable para generar mínimamente un contexto de generación de conocimiento correcto. No hay interdisciplinariedad, se crean compartimentos estancos, parcelados, así que me planteo: ¿qué estoy haciendo? Estoy haciendo una especie de marcha heroica desde una creencia tan individual como pasional. Cuando entro en el aula con mis alumnos, formamos una especie de ente en el cual podemos entendernos, pero que evidentemente no soluciona los problemas, porque al traspasar la puerta estoy dentro de la institución artística educativa, donde el modelo viene dado y está lleno de taras. Dejo apuntadas estas cuestiones para debatir posteriormente.

Daniel García Andújar. De lo que estamos hablando muchas veces es sobre infraestructuras que tienen que ver con algo que es muy importante, como el acceso a la información y el acceso al conocimiento acumulado.

Últimamente estoy involucrado, con unos amigos, en un proyecto, en torno a la cultura del archivo, que tiene que ver con cómo estructuramos los cambios que se han producido, cómo los nominamos y cómo organizamos la información. Quería utilizar una metáfora de lo que ha pasado en torno a todo este mundo de Internet y el acceso a la información: a lo que conocíamos como «el convento» (ese espacio, depositario opaco del conocimiento), se le han caído los muros y el efecto que vemos es que, por primera vez en la Humanidad, el acceso a la información que contenía se ha generalizado. Hemos impulsado por medio de la tecnología una serie de inventos que estaban en transformación como el cine, la radio, la fotografía, el vídeo, etc., que permiten mover contenidos de un lado a otro, sin límites. Estamos viendo como los muros de ese convento se están agrietando, derrumbando. La gente está acudiendo allí y comprobando qué había, qué guardaban los que se suponía que tenían en sus manos el conocimiento, ahora estamos recibiendo toda esa información. Esa transformación, que permite el intercambio de datos de un punto a otro del planeta de forma individual y utilizando, en muchísimos casos, infraestructuras no totalmente contraladas por compañías, hace que en todo este conjunto se produzcan cambios, convulsiones, los efectos más inmediatos de la globalización. No nos damos cuenta de dónde ponemos los pies, al igual que cuando utilizamos herramientas como el Google Earth, esa especie de ojo que ve el mundo de una forma absolutamente plana. En muchísimos casos se nos están cambiando las referencias, el clásico modelo de centro neurálgico, donde se está creando conocimiento y se toman decisiones. Sin darnos cuenta se nos mueve el suelo y no sabemos dónde estamos.

Hace unos días comentando con un amigo que trabaja en Palo Alto, decía que los norteamericanos son tan ingenuos, que no se han dado cuenta que el centro del mundo se ha desplazado a lugares como la India donde se están produciendo unos monstruos tecnológicos impresionantes en compañías como Infosys, y que en un futuro casi inmediato, estas compañías están capitalizando los flujos y circuitos de información con consecuencias imprevisibles.

Creo que estamos, todavía, en un primer estadio globalizador, en lo que llamamos globalización económica, con consecuencias muy importantes sobre todo geoestratégicas, con una fuerte concentración de corporativa. En los años 90 se habló del «terror amarillo», las compañías japonesas se estaban haciendo con casi todas las compañías de discos y audiovisuales, con el sector cultural occidental, sin embargo diez años después vemos que ya

los que tienen la sartén por el mango, pero sí pusieron en marcha una forma de hacer economía global. Por otro lado tenemos la globalización de los estados, un proceso por el cual las políticas estatales ya no se toman en el propio país, estamos viendo cómo la propia idea del Estado-nación se está diluyendo, éste no puede tomar decisiones ni controlar empresas de infraestructuras básicas como la electricidad. Cuando hay organismos supranacionales que están tomando decisiones por nosotros, estamos aceptando decisiones globales que vienen impuestas desde fuera, por ejemplo en la legislación y el tráfico por Internet es E.E.U.U quien lleva la voz cantante. El tercer estadio, y creo que es donde se va a ver el cambio del proceso de transformación en el que estamos ahora y donde se van a tomar las decisiones en todos los ámbitos de la vida, es lo que llamamos la globalización de los ciudadanos. El poder de los individuos para colaborar y competir a escala global. Esto está influyendo en la forma de percibir los cambios, el efecto de la globalización, el cambio en el acceso a la información, cómo esta nos llega centralizada y regulada.

Algo que es muy interesante para discutir. Cuando se habla del concepto del mundo virtual global que se supone que es Internet, es importante referirse a sus sistemas de control, de regulación y su estructura. Siempre se nos ha dicho que el lugar control, nos podemos referir a las teorías del panóptico, es un sitio físico, está claro cómo se plantea la vigilancia desde ahí. Pero en el panóptico electrónico, las leyes de la vigilancia nos dicen que cualquier actor que forma parte del sistema puede ser vigilante y/o vigilado, pasa a ser al mismo tiempo centro y periferia, puede ser actor y público, puede pasar de una acción a otra o ser ambas a la vez.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación hacen un uso del tiempo y del espacio muy diferente a los medios tradicionales lo que inevitablemente modificará la percepción que tenemos sobre algunas cuestiones. En Internet se habla mucho de inmediatez, pero también se puede hablar de continua reelaboración y sobre todo de permanencia de la información. Podemos generar contenidos muy rápidamente, pero también modificarlos y recuperarlos con la misma celeridad, se trata de un archivo en continua elaboración y revisión. A entender estos procesos de cambio deberíamos de enfocar las políticas culturales, ya que provocarán rupturas.

Los medios audiovisuales tradiciones como la radio, la televisión, tenían un disfrute colectivo, aún en el ámbito familiar que ahora no se produce, ahora esa información se recibe de forma individualizada. Las nuevas generaciones, la lectura que hacen de cómo perciben la información, la capacidad que tienen de transformarla y manipularla, está planteando una ruptura entre lo que llamé, hace diez años, «info-ricos», con acceso a la sociedad informacional e «info-pobres», sin tal acceso. Es una nueva categorización dentro de cualquier tipo de estructura social, una nueva clasificación estructural, dentro del propio grupo social, no hablo ya de la clásica fractura norte-sur o rico-pobre, puede darse dentro de una misma familia.

Hablo de gente que tiene un ordenador y por tanto acceso a toda una estructura y los que carecen de él, o los que no tienen alfabetización, no conocen el funcionamiento de estructuras básicas del lenguaje y por tanto no tendrán acceso a los niveles más básicos de una sociedad basada en el control y acceso a la información; pero también están los que pueden conseguir la conexión y toda la infraestructura necesaria, pero no tienen los conocimientos básicos de uso de tecnologías que les aparecen como nuevas, con interfaces y códigos que no conocen y suponen un lenguaje propio que no saben manejar.

En poco tiempo, la mayoría de las compañías europeas de aviación van a provocar la desaparición de las agencias de viajes físicas, nunca más se emitirá un billete en papel no podrás comprarlo en una oficina. Están digitalizando todos estos procesos, acontecimientos que van provocando una ruptura generacional que están haciendo la situación insalvable.

Estos debates sobre política cultural son los más intensos porque son los que más nos afectan a todos los que estamos sufriendo la despolítica cultural de los gobiernos. Nunca ha habido una clara planificación en políticas culturales, no como lo plantea Jose Ramón, todos los gobiernos de la democracia han tenido esos libros blancos que comentaba y mucha gente han participado en ellos, pero precisamente lo que se teme es precisamente plantear este tipo de confrontación. No necesitamos esas infraestructuras, necesitamos analizar la crisis que provocan los procesos de transformación y hay muchos que no quieren ver todas estas transformaciones. Profesionales como la de periodista no van a desaparecer, evidentemente, es necesario, pero sí la forma como hasta ahora la hemos conocido, esa forma impositiva en la que se marcaba qué y cómo recibíamos la información. Eso si va a cambiar, hoy podemos elegir con más efectividad el qué y el cómo.

Perdro A. Cruz.- Se han planteado tantas cosas interesantes, que me vais a permitir una pequeña introducción, creo que se insiste mucho en intentar plantear fórmulas a través de las cuales, las instituciones artísticas preexistentes se pudieran adaptar a las transformaciones radicales que desde hace un tiempo se están produciendo en el mundo artístico y en la sociedad, este planteamiento no va a ningún lado, creo que hasta hace no mucho, el mundo del arte estaba capitalizado por el hecho y la idea del espacio del museo, es decir, el arte, fundamentalmente tenía una función,

ser exhibido y todas las instituciones trabajaban en esa dirección, pero todo eso ha cambiado de manera brusca e inevitable y no hay marcha atrás, hemos pasado del problema de la exhibición a la cuestión de la producción y, lógicamente es la institución quien debe soportarlo. Es muy difícil cambiar porque su simple raíz les impide actuar como generadores para producir.

Dicho esto, voy a exponer mi opinión, no soy un experto ni especialista en Internet y cultura digital, pero sí me preocupan estas cuestiones. Mi interrogante es, hasta qué punto son posibles estrategias contraculturales. Soy muy amigo de algunos de los ideólogos más importantes a este respecto como José Luis Brea, que tiene también mi admiración intelectual y creo que muchos de los adictos a Internet han pecado de una cierta ingenuidad. Muchas de las sujeciones a la que han estado sometidos es por la necesidad de soporte.

En segundo lugar, se parte de la teoría del no lugar dando lugar a comunidades nómadas y por lo tanto se cuestiona una idea del territorio.

En tercer lugar, nos encontramos con la idea de invisibilidad que lógicamente se deriva de lo que acabo de decir, un mundo en el cual no está sujeto a los condicionamientos ni a la codificación de la institución.

En cuarto lugar, la velocidad. Decía Paul Virilio que en la actualidad quien domina y controla la velocidad, controla el poder; pues bien, ningún otro medio más paradigmático de este proceso, del ocio y la transmisión de conocimiento como Internet. En este caso se trataría de subvertir la situación actual de los procesos para, de esta manera, desarticular los conductos o autopistas de comunicación.

Internet parte de un supuesto bastante conflictivo, dado que nos encontramos en lo que podríamos denominar como la era del espectáculo y si no queremos utilizar este término, podemos utilizar otro, todos somos mostrados y todos somos vistos. Conceder a Internet la posibilidad de que subvertir estos cuatro puntos supondría que en ese tejido, casi informe de la sociedad del espectáculo, todavía quedan pequeños intersticios, pequeñas zonas sin coordinar, no colonizadas por esta sociedad del espectáculo, se pueden intervenir, manipular, pero siempre desde fuera.

Decir que podemos estar fuera de la institución me parece una memez. No hay nada fuera de la sociedad como si habláramos de un espacio virgen, porque tendríamos que asumir, que «La sociedad del espectáculo no es la serie de imágenes o pantallas ajenas a nosotros, el espectáculo lo generamos nosotros mismos, producimos un intercambio, no somos portadores de poder coercitivo o como queramos llamarlo». Con lo cual, tendríamos que replantearnos las estrategias de subversión y darnos cuenta que todo lo que queramos hacer tendrá que ser dentro del espectáculo y olvidar el romanticismo de que es posible otra estrategia del tensionamiento, la institución es un instrumento.

La idea de Internet como soporte es una idea derivada de un razonamiento un tanto ingenuo en el sentido de que supondría decir que la desmaterialización de los significados supone una especie de evitación de lo que es la institución del espectáculo del poder. Si hemos dicho que en el espectáculo global da lo mismo la cuestión del soporte, de la materialidad o inmaterialidad porque todo está absolutamente contenido.

Respecto al no lugar, un amigo antropólogo decía «...el no lugar se ha convertido en un lugar y además, común», por ejemplo, los web site son un lugar, es decir la información se concentra, se me podría argumentar que es ir de un sitio a otro de una manera bastante anárquica, supone así mismo, una especie de nomadismo en el sentido de que nadie nos programaría, pero esto también tiene un problema, cada gesto nuestro deja un rastro desde cuando pagamos con tarjetas de crédito o vamos caminando por las calles somos objeto de la sociedad de la televigilancia, cuando navegamos por Internet es un espectáculo descentralizado, somos portadores de ese espectáculo, por lo tanto el nomadismo es una forma del espectáculo; el no lugar es una modalidad del territorio espectacular, no hay zonas sin descubrir, cualquier pequeño gesto queda procesado y archivado.

En tercer lugar, me gustaría decir precisamente porque dejamos rastros, no somos invisibles, pero es que además hay un argumento de que el deseo de invisibilidad podría considerarse como reaccionario. Es cierto que vivimos en una sociedad que podría ser calificada como de escena en el sentido de que nadie es dejado en la recámara, en la que todo es mostrado, todo se explicita, naturalmente en un contexto tan hipervisualizado, la lógica consecuencia podría ser romper.

El problema es que esta disposición obscena de la gente, ha hecho que lleguemos a un punto en el que estamos absolutamente ciegos y no vemos absolutamente nada. El problema hoy no es establecer estrategias de invisibilidad sino volver a la visibilidad porque es la única manera de ser conscientemente críticos, estas cuestiones deberían ser discutidas y reflexionadas aunque son simples enunciados. Por lo tanto, repito, hoy en día la invisibilidad me parece un intento de huir y de ideas casi románticas bastante perversas.

Por último, quizá tenemos que pensar en tiempos alternativos, precisamente toda la teoría política enunciada de manera sensacional, que la verdadera subversión es la denominada de bajo nivel, nuestra propia cotidianeidad, sin necesidad de manifestaciones en la calle, nuestra propia rutina, en la que la repetición contumaz de actos que forman parte de nuestra propia liturgia, por tanto se sustrae al ritmo impuesto por la institución del espectáculo. Ahí

está la verdadera subversión. En definitiva, creo que el net art es una ficción de subversión creando el juego a las instituciones y garantizar su supervivencia.

Ulises Pistolo Eliza.- Desde mi experiencia personal, quería comentar que me ha parecido todo muy interesante, pero voy a intentar ir por otro lado. Respecto a la política cultural, voy a criticarme a mí mismo, lo que considero mis errores respecto a la época en que he trabajado con la institución haciendo eventos. Estoy de acuerdo con muchas de las cosas que comentaba Pedro. Creamos un festival y partimos de la idea de generar un tipo de eventos que de alguna manera fomentaran una especie de contracultura, un modelo distinto.

Después de unos años y con un socio, montamos un gran festival, Observatori, que llegó a tener 10.000 personas, pero pensamos, qué hemos conseguido con toda esta energía?, pues que la gente se lo pase bien, el espectáculo. Si realmente no somos más que un instrumento del espectáculo, mal andamos porque yo puedo vivir en una pequeña isla como Formentera y pasar de todo, entrar en una cierta invisibilidad, aunque tampoco es real.

Política cultural, qué es cultura? Verdaderamente, aunque pueda resultar un tanto idealista, para mí significa una serie de evoluciones del ser humano que nos han ayudado a ser mejores. Política cultural debería ser la política del humanismo; los artistas qué somos?, somos creativos; para quién trabajamos? Todo artista, que es la creatividad de la expansión del cambio, realmente está utilizando su energía para esa totalidad, para el mismo sistema en el que está trabajando. A partir de ahí generé un encuentro en el Museo de Arte Contemporáneo de Ibiza que se llama Pronóstica a los que invito a personas que habitan y construyen la cultura contemporánea proponiendo una especie de brain storming para ver si podemos generar modelos desde la acción artística que repercutan en la realidad, no en la ficción. No para decir, teniendo un mantel lleno de copas de champán y cuando lo quitas aparecen los niños del tercer mundo, qué interesante! Que no acabasen en el mismo círculo que se muerde la cola, sino usar nuestra energía para generar cambio.

No nos damos cuenta los artistas ni la mayoría de las personas, que estamos en un momento muy heavy, van a venir grandes cambios a los que podríamos aportar nuestra visión y conocimientos y donde tendríamos mucho que decir. Sin embargo no hacemos nada, me lo digo a mí mismo. He tenido la posibilidad de generar políticas diferentes, pero siempre desembocan en la totalidad.

Hace poco estuve con David Caballero de la agencia SCPF creativos de la publicidad de «te gusta conducir», desde mi furgoneta saco la mano y no es lo mismo, sin embargo vemos la capacidad que tiene de influir en nuestras mentes y comportamientos y podemos hacernos paramétricos?, miméticos, si una persona se queda mirando un escaparate, todos miran. Si hubiese un tipo de arte contemporáneo, investigo y encuentro pocos casos de artistas que trabajasen para el cambio, para hacer de este mundo un lugar más igualitario, donde todos tuviésemos las mismas oportunidades y condiciones de vida. Como Pedro ha dicho, si el problema de los museos es que trabajan con lo físico, con la obra, pero los artistas trabajamos en el proceso, pues en ese proceso deberían estar trabajando codo con codo con ONG, con trabajos personales que se sacan de la manga, vendérselos a los museos para poder generar esos pequeños módulos que sirvieran de ejemplo; sería hacer un arte que comunicase, eso sería maravilloso. Esa es mi idea sobre política cultural que dejo para el debate. Aquí hay artistas que tienen una gran capacidad para generar ideas, conceptos nuevos, si podemos hacer algo por este planeta, acciones que se escapen a esa totalidad, sino queremos ser absorbidos por ella y toda nuestra tecnología y todo lo que hagamos no sirvan para nada.

Julián Alvarez.- Hablaré como persona un tanto híbrida que lleva casi treinta años en el medio audiovisual y ha producido en cine, vídeo y en todos los formatos y sistemas existentes a día de hoy, y por supuesto en las tecnologías multimedia e interactivas como es CD-Rom e Internet. Y espero trabajar en el futuro con esas otras nuevas tecnologías que todavía no conocemos porque no están en el mercado, pero estarán. Por otra parte, quiero decir que no vivo de mi trabajo como autor y productor, y tampoco como teórico de la imagen, sino que vivo de la docencia y como director de una escuela privada de vídeo-cine-tv, 3d & multimedia (IDEP). La experiencia de mas de 60 producciones realizadas como autor independiente en todos los formatos, técnicas, sistemas y tecnologías, y la experiencia en el ámbito de la formación, me ha proporcionado un conocimiento del medio que me ha servido para reflexionar a partir de experiencias muy concretas desde las cuales extrapolar algunas reflexiones teóricas, pero al mismo tiempo dicho conocimiento ha mermado mi capacidad, y sobre todo mi interés, para abordar temas genéricos y abstractos.

Dicho esto seré maximalista, y la principal cuestión que es de mi interés abordar es precisamente cuestionar la consideración de transcendentalidad, y de «especial momento histórico», que estamos viviendo y que en general le estamos dando al hecho digital. Quizás para hacer más relevante nuestra circunstancia histórica, para en la medida de lo posible proponernos a nosotros mismos como protagonistas de este supuesto momento histórico trascendente tal que estamos viviendo con la tecnología digital. Por supuesto que lo digital es absolutamente nuevo, lo que no comparto es que por ser digital sea mas transcendente y relevante de lo que en su día lo fue la tecnología electromagnética

del vídeo. Entonces yo viví, como lo estoy viviendo actualmente, la apoteosis teórica de la revolución digital. Las revoluciones, si existen, siempre son histórica, y nunca forman parte del presente. Pistolo decía que lo importante es «hacer algo por los demás», lo cual me parece muy meritoria y loable su actitud, así como su trabajo, pero desgraciadamente hay demasiadas personas y religiones que nos quieren redimir de no se sabe qué pecados, y la mayor parte de las guerras siempre han sido porque algún iluminado ha querido salvar a la humanidad de sí misma. Por lo tanto yo prefiero situar la tecnología, electromagnética o digital, como un hecho intrascendente (o apenas trascendente) que deriva inevitablemente de la propia evolución tecnológica. Y por supuesto, que otras tecnologías anteriores suscitaron equivalentes recelos y parecidos mesiánicos entusiasmos, etc. En la medida en que otras generaciones sintieron el mismo espanto, o entusiasmo, ante el imaginario precipicio o brecha tecnológica (no hay brecha tecnológica sin cataclismo universal).

Frente a esa actitud un tanto mesiánica y transcendentalista de pensar que estamos viviendo una revolución y que somos partícipes de la misma, yo prefiero pensar en la evolución de uno mismo en primera persona y en primera instancia, de la mano de la tecnología, digital o postdigitales, puesta al servicio honesto y sincero de la propia evolución de uno mismo como individuo creador, artista o no. En este sentido yo me siento más autor que artista. Autor en el sentido de persona que se rediseña y se autofórmula a sí mismo en cada uno de los trabajos que realiza. Es por supuesto una concepción romántica y anticuada frente al pragmatismo del arte de vanguardia actual, en la que el artista -sobre todo emergente- está abocado necesariamente a participar de la modernidad socio-tecnológica, y por tanto coyuntural y caduca en el tiempo. Es mi punto de vista expresado al calor de la fiebre digital, de la que por lo demás participo pero sin pretender por ello estar viviendo una experiencia diferente a la que en otros tiempos vivieron personas igualmente inquietas, e igualmente atosigadas por la sociología del precipicio (al abismo o a los cielos). En mis últimos trabajos, que llamo ego-movies el centro de atención, el argumento, el equipo técnico y todo lo demás soy yo. Y llegar a este punto de dirigir la cámara hacia mi mismo, después de casi treinta años de apuntarla hacia los demás, ha sido gracias a la tecnología digital de las minicámaras con visor LCD orientable.

En cuanto al tema de la mesa «Arte digital, crítica y política cultural», la pregunta que se me ocurre es ¿hay quizás hoy día un arte que por activa o por pasiva no sea en mayor o menor grado digital? ¿No es acaso ya lo digital inevitable? No se nos llena demasiado la boca con el término digital, al igual que a los políticos con el término democracia y derivados. Por lo que respecta a la crítica considero que hoy por hoy se habla y escribe bastante o mucho de arte digital, pero muy poco, demasiado poco, de obras concretas, de autores concretos, quizás porque es más fácil teorizar en abstracto que analizar a conciencia resultados concretos. Pienso que falta mucha más crítica analítica, lo que mejoraría la percepción de las obras concretas y el conocimiento de sus autores. En cuanto a política cultural referida a lo digital creo que las administraciones en general llevan un retraso de 10 años en la percepción del presente, y por tanto de cómo se perfila el futuro.

Marie-Claire Uberquoi.- La política cultural depende de la creación y la labor del artista tiene que ir por delante del poder político y de la institución cultural cuya función debe limitarse a poner los medios necesarios...

Daniel García Andújar.- Pero eso tiene un problema...

Marie-Claire Uberquoi.- Cómo los pones, cómo los das, siempre es muy difícil, siempre hay un poder... Lo que ocurre, como decía José Ramón, es que somos europeos; el modelo norteamericano prima al mejor, se impone la ley del mercado, las subastas...

Quiero ser optimista ya que confío en la institución, si no, no estaría aquí, sería contraproducente.

La facilidad que ofrece para la comunicación, a mí, me parece real, ha sido una tendencia generalizada desde hace años. Todo un sector de curadores y artistas orientaron sus trabajos y experiencias hacia un cierto activismo y es magnífico. Pero no me parece un fin en sí mismo. Hago un llamamiento a la creación, las tecnologías pueden ayudar a descubrir e investigar.

Todavía estamos en una fase incipiente, parece que hemos caminado mucho, todo va muy deprisa y creo que aún falta para que la capacidad de la sociedad pueda asumir todos estos cambios y transformaciones. Tampoco la tecnología, en el arte, es válida por sí misma.

La capacidad de provocación cada vez es más difícil.

Daniel G. Andújar.- La relación del público con la institución se está rompiendo. Aquella idea de tecnología liberadora e Internet como un espacio más democrático no es más que la visión optimista de un sueño que aparece como irrealizable. Lo cierto es que las condiciones para la actuación social, acción política y creación artística han entrado en una zona

de indiferencia peligrosa debido al papel servil que el efecto perverso de la globalización nos ha reservado.

José R. Alcalá.- El net art fue una vanguardia artística, absolutamente, hay que decirlo así porque hay unas proclamas como testimonio de sus artistas en las que se puede observar claramente que ellos creían tan ingenua como fidedignamente. Ellos realmente pensaban que podían cambiar el mundo. Todas las vanguardias se basan en creer que pueden cambiar el mundo, porque si no, no serían vanguardias. Pero, además, es interesante el caso del net art porque, como en el caso de las demás vanguardias históricas, una vez desaparece su activismo, se empiezan a notar claramente los efectos y las influencia de dichas proclamas, tal y como hoy se están cumpliendo las del net art en la Cultural Digital. El net art es la última vanguardia que nos ha dado la Historia del Arte, porque precisamente, su idealismo e ingenuidad, soñando un mundo mejor, cumple el papel del artista. Pero es evidente que la estela del cometa net art ha influido en el modelo de sociedad. Acusar al net art de ser ingenuo es absolutamente positivo y consustancial con su legado artístico, con su influencia como vanguardia. Éste supone la última utopía.

Otra cuestión que me llama la atención, es que decías Pedro que «los centros y museos estaban basados en coleccionar objetos». Es verdad, hemos pasado del objeto al proceso y eso es un cambio, de acuerdo, pero imagina un centro que se ha creado para producir intangibles, procesos; ese centro tiene el patrimonio de lo que ha producido, lo que ocurre es que ya no colecciona los procesos, sino que es benefactor de la circulación de la información que has colocado en la Red. Tenemos que repensar el modelo de la institución arte, de lo que significa museo, pero éste seguirá existiendo en la medida en que un centro -llámese ZKM, o Ars Linz Electrónica- ha tenido que construir un museo. Y esto puede parecer un absurdo porque un museo es colectividad, pero es un reto que está bien que surja porque plantea el debate de cómo será el modelo siguiente, y nos muestra que el modelo siguiente está cerca.

El MIDE tiene un patrimonio de más de 100 obras virtuales. Nuestra problemática es cómo las recopilamos y las hacemos visibles. He formado parte de la institución y no hay resquicios fuera de la institución, es cierto. Me alegra que lo diga un íntimo amigo de José L. Brea. Aleph.org fue creado por Ricardo Echevarría cuando era becario del MIDE. Pero Aleph.org se institucionalizó mientras José L. Brea estaba diciendo no a la institución arte. Esto no lo puedo entender pues Aleph.org era la gran institución arte en ese momento, ya que tenía capacidad de decisión y de selección y prestigio. Puede ser una decisión caprichosa, de una persona, una máquina o una estadística; Google, YouTube son instituciones porque el primero (obra o artista) que aparece en la lista tiene mucho más prestigio y repercusión que es el que ocupa el número ciento cincuenta,. Y esto es criterio y selección, aunque esté producido por la pura estadística maquinal.

Estoy de acuerdo contigo, claro, pero lo que puntualizo es para advertir de que tengamos cuidado, si creemos en algo, luego hemos de ser coherentes con nuestra creencia, pues si decimos lo contrario a lo que realmente estamos haciendo, esto puede ser peligroso o, al menos, puede confundir a la gente.

Pedro A. Cruz.- Cuando se creó CENDEAC, sabía que la idea fundamental era trabajar dentro de la institución, pero hay muchas formas de estar, una es simplemente en la producción, nosotros nos decantamos por la problematización, la reflexión, que son intangibles. Podemos querer ser subversivos, ir por libre, pero lo que está sucediendo, por mucho que nos empeñemos, no estamos viéndolo, ese es el problema. Cómo vamos a generar estrategias si previamente no tenemos los instrumentos para hacerlo, no podemos realizar un diagnóstico de lo que está sucediendo. Creemos estar trabajando en contra cuando realmente lo que estamos haciendo es partir de los comunes.

José R. Alcalá.- No es un problema, el arte es un problema. La práctica del arte es un problema. Esa es la idea; e-Barcelona, e-Valencia, etc., son de alguna manera soluciones porque representan el marco en el que se puede producir el hecho artístico, lo que pasa es que, en el momento que lo creamos, surgirá una nueva dinámica que estará recogiendo las cenizas de lo anterior.

Daniel G. Andújar.- Deberíamos centrarnos en lo que es el debate de hoy: políticas culturales, cuales son los procesos políticos que pueden ponerse en marcha, no se pueden abarcar sin hacer una reflexión. Habrá que crear un modelo específico, un proyecto cultural definido para un contexto social determinado. Durante estos años todos hemos visto la gran proliferación de centros de arte, de museos e infraestructuras culturales que proliferan por doquier, esto está ocurriendo a nivel global, es parte del espectáculo contemporáneo y una forma de entender la política cultural basada en la visibilidad. En España, como país de nuevos ricos este efecto de visibilidad se enfatiza, es una telenovela en la que los políticos han visto este tipo de instrumentos como factor de representación ante la sociedad, poniendo la guinda a un pastel especulativo suculento y perverso proceso urbano. Pero al fin y al cabo, esto de las políticas culturales se resume en una cuestión, cuando se pone el dinero encima de la mesa y cómo se distribuye. Todavía no hay una cultura democrática para entender cuales son los procesos, realmente hay que crear esos mecanismos que estructuren esos aspectos.

Estamos en una sociedad de servicios que necesita entretener y dar contenidos a esa sociedad. Y ahí estamos. Veo que en algunas comunidades sí se están produciendo algún tipo de reflexiones y antes de abrir un espacio se llama a gente para su estudio, creo positivo que se pueda hacer, es un cambio importante.

José R. Alcalá.- Puede que estemos empezando a explicitar las problemáticas de las dinámicas de la sociedad digital con sus correspondientes protagonistas, que somos nosotros.

Daniel G. Andújar.- Los arquitectos nos han quitado ese espacio de protagonismo y capacidad de influir, antes un político estaba rodeado de artistas cortesanos. Ahora, el Presidente de una Comunidad y un arquitecto pueden desarrollar proyectos de muchos millones como la Ciudad de las Artes, simplemente porque se acaban de conocer en su estudio, lo pasan bien y toman decisiones que tienen una trascendencia evidente.

José R. Alcalá.- Mira por ejemplo a los británicos. Allí surgen cosas tan estupendas como, por ejemplo el Seminario de BALTIC «Curating New Media», que supone, por primera vez, la reunión de todos los especialistas, productores, creadores, curadores, etc. para reflexionar y debatir sobre la problemática del New Media en el contexto de la institución, es decir, cómo ayudar a producirlo, coleccionarlo, difundirlo, etc. Nosotros no tenemos ese libro blanco, no tenemos ese Curating New Media español, pero proyectos existen, sólo que se paralizan, por lo tanto tenemos que producirlo por nuestra cuenta. Creo que la necesidad está en probar en otra vaca porque la anterior no quiere dar más leche.

Montse Arbelo.- En un mundo en el que las posibilidades están abiertas, no sólo es posible una política cultural, constato que si hablamos de que estamos en un sistema e intentamos construir otro, no existirá una sola alternativa, si no varias.

Pedro A. Cruz.- Más que hablar de modelos culturales, debemos hacerlo de realidades culturales de acuerdo a contextos específicos, es que hoy en día, la culminación de las políticas culturales es estar en un museo de arte contemporáneo y eso no puede ser.

Público 1.- Poniendo un ejemplo, el vídeo del robo del sillón de R. Zapatero, una campaña desarrollada en tres días por una agencia de publicidad, se convirtió en el vídeo más visto gracias a los internautas, es eso videoarte? La cuestión importante es intentar entender que las personas existen y que tenemos una voz influyente en Internet.

Lo que quiero decir es que hay unos mecanismos en Internet que la institución no controla, no participa en ellos.

Ulises Pistolo Eliza.- Esto es otro efecto de la globalidad. Conozco a un grupo que desarrollan el denominado Proyecto afro vaca como un intercambio entre personas. Esta propuesta tiene la intención social de incidir en lo económico de los pueblos africanos, apostando por un afro-optimismo, por una nueva definición de las relaciones «norte-sur». Proporciona vacas o bueyes para el campo africano, concretamente en Burkina Faso, en el Africa subsahariana, como una clara apuesta por el potencial agrícola de estas regiones y por el campesinado, que bien es cierto vive en un estado de precariedad y de dificultades técnicas, climáticas, sociales, etc.

El PV incide en la idea de redistribuir, en la riqueza compartida, en formular y llevar a cabo conjuntamente con las familias africanas acciones que favorezcan su desarrollo económico, consciente y real. Una mejora económica que surge de la base, desde las pequeñas unidades de producción, de las familias, de las asociaciones locales, de las agrupaciones de mujeres, etc. Desde mi punto de vista, esa acción crea un efecto positivo. Si mucha gente se dedicase a ese tipo de cosas, se crearía una sociedad más igualitaria en la que todos tendríamos oportunidades de desarrollo. Todo lo que he creado hasta ahora, ha caído en la totalidad.

José R. Alcalá.- Es lo único en el mundo que no tiene causa-efecto. Nosotros trabajamos con el efecto simbólico y este efecto simbólico no pasará nunca a que el Arte sirva directamente a una causa social en toda la Historia del Arte, no es su estrategia de generación.

Ulises Pistolo Eliza.- Si estamos con Arte, Ciencia, Tecnología...

José R. Alcalá.- Eso es muy peligroso. Esos términos no se pueden poner de forma paritaria. Es el gran error de la crítica actual. El arte no tiene nada que ver con lo técnico ni con lo científico. La tecnología existe, con relación al arte, desde que éste existe.

Daniel G. Andújar.- Estamos poniendo excesivo énfasis en los términos. Internet es solamente un medio, y muchas veces por culpa nuestra se confunden su significado, nos referimos a la institución arte que no es lo mismo que la propia práctica artística.

Público 2.- Respecto a la cuestión anterior y al mensaje institucional del vídeo del robo del sillón, detrás de la realización de este vídeo hay empresas privadas que son poderosísimas como la M TV y otras...

José R. Alcalá.- En Gijón estamos organizando el Observatorio Orbital de lo Humano (OOH). Desde el principio creímos que era una buena herramienta para que los ciudadanos encontraran, de manera organizada, la creación que existe actualmente en esas zonas Geográficas. Para ello establecimos una serie de estrategias. Pensamos muy detenidamente en todo lo necesario y ha habido respuestas. Pero el Ayuntamiento dice: este weblog no tiene ni mil visitas, eso es un problema. Tal vez no podamos darle mucha financiación si sus cifras son tan bajas. Es evidente, el arte no puede jugar a conseguir grandes audiencias La Cultura no puede seguir el actual juego de su espectacularización porque entonces no es Arte ni Cultura. De alguna manera, nosotros tenemos que diferenciar que somos elitistas y esa palabra me encanta aunque hay que ponerla entrecomillada. El arte, necesariamente, tiene que ser elitista; el problema del Arte y la Cultura se debate a un nivel que no puede, jamás, aspirar a las grandes relaciones. Es una contradicción en sí misma, Cultura de Masas y Arte. Estamos en un círculo vicioso, es una espiral que nos lleva al suicidio como institución arte. Tendría que convencerse de que el Arte no puede interesar a tanta gente como lo puede hacer algo que contiene tanta morbosidad que puede llevar a colgarlo en el primer nivel de You Tube o lo que sea. Y esa es la diferencia y, o lo dejamos claro desde el principio, o nos dedicamos a otra cosa.

Público 3.- Me ha resultado muy interesante muchas de las cosas que habéis dicho y la pasión que tenéis por el arte. Respecto al tema, incidiría en que las instituciones debieran hacer más para que haya más creadores. El verdadero creador no es tanto el que crea, sino el que genera una idea para que otros puedan seguirla, por eso, el error de muchas instituciones al crear esa especie de autopistas para que se puedan dirigir todos al mismo lugar.

Me parecen muy importantes y necesarios estos encuentros para orientar y facilitar pistas a las instituciones sobre su cometido. Una institución no puede hacer artistas, algunas lo intentan, pero sí facilitar los medios necesarios. España se encuentra en un término medio, digamos en el ranking del mundo del arte y debiera vulgarizar más la ciencia partiendo de la escuela. Un artista tiene que crear y un político dirigir, son dos estructuras que debieran confluir.

Daniel G. Andújar.- Cada sociedad crea y desarrolla sus propios conceptos. La experiencia cultural no es más que una reivindicación social y es la sociedad que debe establecer los mecanismos de generación y difusión. Si somos partidarios y estamos pidiendo una profunda transformación, todo cambio se hace contra algo y a favor de algo, podemos dedicar nuestra energía al 50% en ejercer una acción positiva con nuestros trabajos como artistas visuales y el otro 50% a desarrollar acciones encaminadas a destruir procesos con los que no estamos de acuerdo o no nos gustan. Estas tensiones son propias de una sociedad. La lógica funcional de las industrias culturales ha quedado obsoleta. Estamos en un proceso de negociar absolutamente todo y, afortunadamente, los ciudadanos tenemos mejores herramientas y mejor disposición para negociar cómo se distribuye el dinero público, cuestión fundamental.

Pedro A. Cruz.- Un giro realista es fundamental en la gestión cultural y por lo tanto la puesta en marcha implica un diagnóstico previo, precisamente para evitar improvisaciones.

Las instituciones que únicamente tienen como objetivo dar subvenciones a un proyecto cultural que se orienta al turismo es incapaz de generar tejido cultural.

Julián Alvarez.- Las políticas culturales pueden ser buenas o malas, dependiendo de ámbitos y zonas, más o menos interesantes. Centros de producción no ha habido, sí mucho catálogo donde queda reflejada la institución, etc., pero hasta hace relativamente poco tiempo, en Barcelona concretamente, una ciudad puntera en vídeo, no ha aparecido Hangar que es el Centro de producción que por primera vez ha permitido pasar de pedir favores a las compañías en los momentos que tenían menos trabajo.

Hangar no es la panacea, debiera haber más y paralelamente debiera existir más crítica, hoy poco habitual, en la mayoría de los casos no hay voluntad de generarla.

Política cultural existe, otra cosa es cómo la valoremos. La gran carencia en el país, de la cual derivan otras carencias, es la falta de centros de producción gratuitos.

Ulises Pistolo Eliza.- Estamos en un momento en el que si tienes una buena idea y te mueves, puedes conseguir ponerla en marcha. Aquí estamos nosotros en medio de una política cultural de Montse y Joseba.

Joseba Franco.- Acción directa.

Ulises Pistolo Eliza.- Creo que antes de Internet, no hubiera podido organizar un festival como Observatori, antes había que tener una súper empresa.

Joseba Franco.- Hablamos de las instituciones y de las políticas culturales en abstracto, como si fueran el resultado de un programa informático ajeno a las personas. Somos nosotros quienes hacemos o consentimos dichas políticas. Si la revolución no es posible y quizás tampoco solucione nada, sin embargo, sí deberíamos ser consecuentes y evitar la hipocresía de una cierta crítica dirigida simplemente al que ocupa el puesto que deseamos nosotros.

Si consideramos la actual situación con otras épocas históricas, posiblemente nunca antes la sociedad en su conjunto, artistas, pensadores, institución arte y política, hayan propiciado, conjuntamente, un estado de cuestionamiento de las estructuras y el status quo a nivel mundial.

El cambio de paradigma en el que sustentamos nuestra realidad está provocando que todos percibamos estas transformaciones a pesar de que, aún, no sepamos qué, exactamente, no van a deparar.

Somos afortunados de tener la posibilidad de debatir, tanto dentro como fuera del sistema, todo es sistema, quizás necesitamos dar un paso más, sumar experiencias y esfuerzos y crear una plataforma desde la que poder influir positiva y decididamente sobre las diferentes políticas culturales. Pasemos a la acción!

Marie-Claire Uberquoi.- En definitiva, una de las funciones del museo es propiciar la libertad de los debates en los que se puede criticar a las instituciones que nos alimentan y subvencionan y mientras eso siga sucediendo será enriquecedor y esperanzador. Por supuesto, queda mucho por hacer, pero me alegro mucho de que se produzcan estos debates. El museo de arte contemporáneo tiene que hacerse eco de estas realidades, desde muy diversas perspectivas. Con la aportación de todos, propiciar más encuentros y debates.

Soledad Sevilla.- Yo soy tremendamente pesimista respecto a las políticas culturales, en general, ya que están amparadas por los políticos; la sociedad tiene su propia entidad, su propio movimiento que está basado en muchísimas cosas que se producen en el mundo: los tsunamis, el clima, todo esto le está afectando al artista y al arte; eso es lo que crea realmente la realidad política y artística, porque la otra, la que vemos todos los días que se genera en los centros de poder que son los grandes museos, se han convertido en un espectáculo y estoy hablando del Guggenheim de Bilbao, de la Tate Modern... Esos son los que están imponiendo una política artística y es lo que perciben los miles y miles de visitas y es lo que esperan los políticos y responsables de las instituciones para seguir manteniéndolas.

Naturalmente que creo que el arte es elitista, yo soy la más elitista del mundo del arte, pero sé que soy una rara avis frente al triunfo de lo espectacular en la sociedad, todo va muy rápido y me parece que no se puede hacer nada. Funciona con su propia dinámica, como funciona la sociedad, como llegan las oleadas de inmigrantes y todo lo que nos llega y mientras, el arte va produciéndose y circulando. No creo en una política que se pueda establecer de manera general, sí creo en las políticas particulares, en la vuestra, la de los museos que van generando su propia estrategia y transmitiendo a su sociedad cercana ese espíritu...

José R. Alcalá.- Dos ideas para concluir; Una: creo sinceramente que la política cultural no es otra cosa que la constitución de estrategias o de las estrategias necesarias para generar el acceso a la cultura y para su difusión. Y creación de cultura empieza por uno mismo, empieza cuando cada persona se siente responsable con el mundo y con el ser social. Eso es así y, por tanto, aquí hay iniciativas de individuos como ésta y la que seguimos nosotros en su momento durante años y que se desarrollaba en paralelo y dieron lugar a un museo (como el MIDE) y que podían sobrevivir y ser eficaces, si no tuvieran que competir con los números, rankings y estadísticas de la actual Institución Cultural.

La otra idea se refiere al lugar en el que se dan esas situaciones sociales. El problema de este país es que no hay un puente de técnicos especialistas pertenecientes a las administraciones públicas que gestionen la planificación de dichas estrategias, imposibilitando así que esto sea una decisión directa y personal del político de turno (cuya mira tiene una perspectiva y una vigencia de tan sólo cuatro años), como lo ha sido en los últimos treinta años.

Montse Arbelo.- Ha sido un verdadero placer compartir estos días con todos vosotros. Gracias.

MNCARS

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
Madrid

25 de octubre de 2006

Debate: MUSEOS Y GALERIAS DEL SIGLO XXI

Presentación:

Berta Sichel

[Directora Dpto. Audiovisuales MNCARS]

Montse Arbelo y Joseba Franco

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

Helena Fernandino y Emilio Pi

[Coleccionistas]

Anna María Guasch

[Crítica de Arte y Universidad]

Javier Panera

[Coordinador DA2]

Pepe Cobo

[Galerista]

Antonio Franco

[Director MEIAC]

Angela Martínez

[Directora Dpto. Audiovisuales y Multimedia CCCB]

Montse Arbelo y Joseba Franco

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Agradecimientos a:

Eva y Cristina [MNCARS]

Berta Sichel.- Es un placer tenerlos aquí, tanto al público como a las personas que están en esta mesa.

Me parece sumamente importante que, después de la andadura de un año por varias comunidades, el proyecto o quizás la primera fase de este proyecto, se clausure en el museo Reina Sofía. Creo que es una oportunidad para sacar conclusiones de un tema que se viene discutiendo desde hace más de 50 años. Es, todavía, un proceso abierto.

Es muy interesante que hablemos hoy y mañana de arte, tecnología, media, cuando el Departamento de Audiovisuales está preparando una exposición que se inaugura el próximo día 7 de octubre, donde se presentará el núcleo histórico y la colección de vídeo del Reina Sofía.

Cuando estaba hablando con Montse sobre las fechas para estos debates, la fecha de la exposición no estaba todavía determinada y es bastante interesante que podamos discutir esto en las cercanías de la apertura de la exposición.

Creo que podríamos contextualizar, dentro del arte contemporáneo a partir de los años 60, podemos hablar de la relación entre arte, tecnología y quizás también, ciencia. Exactamente en el año 1966 cuando Bill Klore un ingeniero de Bell, la compañía telefónica americana, organizó junto con Hakinber y otros artistas una serie de evenings, de tardes, que se conocen dentro de la Historia Contemporánea en la relación de los media y el arte como «nine evenings», nueve tardes.

Se desarrolló en una serie de proyectos muy conocidos. Podéis verlo en internet, si estáis interesados, como Experiments in art and technology, y fue la primera vez que se reunieron un grupo de artistas con científicos, fue un éxito absoluto en New York, en el Hutson Memoriam, y durante las nueve tardes se vió un tipo de creación que no conocíamos. Pero si nos remontamos antes de los 60, muchos artistas habían utilizado el cine, pero de manera diferente. El vídeo, en la época, era totalmente inédito, nadie lo conocía. Se realizaron manipulaciones de la señal de tv y se incluían performance con luces con un tipo incipiente de robótica.

Fue realmente un marco, si consideramos los nine evenings y los experimentos en arte y tecnología de 1966, hoy tenemos 40 años de experiencias. Es más que una generación. Una generación tiene 25. Es interesante que 40 años después, todo esto de coleccionar y presentar vídeos constituye un reto para las Instituciones. Las obras realizadas con soportes electrónicos o tecnológicos, nunca consiguieron establecer con los museos una relación fácil, esto ha cambiado en los últimos diez años. Especialmente el vídeo. Estoy hablando de varias otras formas, que pueden ser vídeo digital, una instalación que contiene un vídeo, videoinstalación, utilizando éste término de forma genérica.

En los últimos diez años, el vídeo, es denominado el arte del presente. Hay muchísimos problemas, las videoinstalaciones requieren un considerable apoyo técnico para su montaje y mantenimiento que muchísimas instituciones no tienen. No hay un restaurador de obras audiovisuales. Aquí, en el Museo, hay un grupo de restauradores muy jóvenes que se están interesando por el tema y participaron en seminarios fuera de España. Pero no lo aprendieron en una universidad cuando estaban estudiando restauración. Hay un problema de mantenimiento, los museos, las instituciones, no tienen un cuerpo técnico que pueda restaurar y conservar estas obras.

Otro problema para los museos, con los proyectos, la gente vende la idea (desde Sol Lewit se dice que el arte es la idea) y para estos, que tienen colecciones tan estructuradas, el hecho de que estén comprando una idea y no un proyecto material es un problema incluso de registro. Creo que no sólo pasa aquí, son 40 años de relación de amor y odio.

Joseba Franco.- Muy buenas tardes a todos, gracias por vuestra presencia, a los que nos acompañan en la mesa y al público. Queremos agradecer a Berta Sichel ya que fue la primera persona que nos dio su apoyo y confianza para desarrollar este proyecto.

Nos encontramos aquí como final de un largo recorrido por nueve museos, por lo cual, nuestro sincero agradecimiento y reconocimiento, también, a los responsables de los museos y centros participantes en estos Encuentros: Angela Martínez, Directora del Departamento de Audiovisuales del CCCB; Laura Fernández, Subd. ARTIUM Javier Panera, Coordinador del Museo DA2; Mara Mira, Directora Centro Párraga; Dulce Xerach, Viceconsejera de Cultura del Gobierno de Canarias; Javier Riaño, Director de BilbaoArte; Antonio Franco, Director del MEIAC; Carmen Rivera, Directora MACUF y a Marie-Claire Uberquoi, Directora Museo Es Baluard, a todos los participantes en las mesas de debate, a los cientos de artistas de todo el mundo que han enviado sus obras para participar en la convocatoria, medios de comunicación y, en general, a un amplio sector de la sociedad española. Gracias por vuestra generosidad que supone para nosotros el estímulo necesario para continuar, ya que han quedado muchas cosas en el tintero.

El próximo año convocaremos el 1º Congreso Internacional Art Tech Media que se ha ido diseñando en el transcurso de estos debates. Intentaremos concretar alguno de los aspectos sobresalientes con propuestas encaminadas

de las Artes Digitales, donde tengan cabida todos los sectores vinculados al arte desarrollado con los nuevos medios. Muchísimas gracias.

Paso la palabra a Montse Arbelo que presentará a los participantes en el debate de hoy.

Montse Arbelo.- A pesar de que el camino ha sido largo y tortuoso, con el apoyo de Berta Sichel caminamos más confiados en la validez de esta propuesta.

Quería dar las gracias a las personas que van a participar en el debate de hoy: «Museos y galerías de arte del siglo XXI».

Anna Maria Guasch.- Buenas tardes, hoy se nos ha convocado aquí para hablar de los museos de arte del siglo XXI y en estos diez minutos será difícil hacer aunque sea una pequeña genealogía del museo del siglo XX, sin el cual pienso sería difícil comprender el museo del siglo XXI.

Una cosa es cierta: el siglo XX cerró sus puertas con una enorme proliferación de centros artísticos y nuevas instituciones tanto a nivel internacional como en nuestro país que consolidaron lo que se conoce con el nombre de «sistema del arte» o «mundo del arte» que ha hecho posible el florecimiento del arte en las sociedades avanzadas. No vamos a hablar de estos nuevos centros (en España podríamos citar hasta 40 desde que a principios de los años 80 el IVAM y el Reina Sofía abrieran sus puertas hasta uno de los más recientes el MUSAC de León), sino de algo que nos parece más interesante: el papel «discursivo» del museo y su papel en las nuevas sociedades derivadas del capitalismo multicultural, es decir de este mundo dominado por la sociedad de la información, por las nuevas tecnologías y por el turismo cultural claramente derivativo de nuestro mundo globalizado.

El museo se está convirtiendo, quien lo puede dudar, en el nuevo paradigma de la cultura contemporánea asumiendo un importante papel dentro de la industria cultural, agigantada hasta límites que ni el propio Adorno, uno de los primeros que comienza a debatir esta cuestión, hubiera podido imaginar. Y es desde esta perspectiva, la del papel del museo en las «políticas culturales» que se produce una de las paradojas de este museo del siglo XXI.

Por un lado tenemos más museos que nunca, muchos de ellos con excelentes programaciones, excelentes colecciones permanentes, y arquitectos «estrella» (desde Gerhy hasta Nouvel), sólo por citar unos ejemplos. Pero, y aquí se produce la gran paradoja, todavía estamos inmersos en un modelo de museo del siglo XX, que si por un lado se aferra a las pautas de arte tradicional, nacional o local (términos éstos que ya no tienen mucho sentido en la actualidad) por otro sigue anclado en la tradición de una cultura material y de una cultura objetual clásica.

¿Por qué, nos gustaría plantearnos, el museo ha sido tan poco permeable a los cambios en el panorama de lo global?, ¿dónde está el verdadero museo global? y ¿por qué motivos el museo ha sido tan poco sensible a los cambios operados en lo tecnológico? ¿dónde está el museo para dar cabida a lo inmaterial, a lo virtual, a lo electrónico, a lo obícuo, a lo cibernético? Al hilo de estas preguntas me gustaría hoy, casi en un relato de ficción, como hizo Orwell al escribir su novela 1984, pero sin la visión distópica de ésta, hablar de dos posibles modelos del siglo XXI: el modelo de museo global, y el museo inmaterial.

Empezaremos por el museo global, un museo que iría más allá del propio edificio, del diseño arquitectónico, del concepto de white box, grey space o black room, un modelo que afecta directamente a la estética de la recepción y que se entiende como un lugar para la reproducción cultural. Voy a dar un repaso rápido del museo del siglo XX. El modelo de museo de arte que emergió del contexto internacional como el modelo MOMA o el modelo Tate está atravesando espectaculares transformaciones en la era de lo global, es decir, en una época en que las nociones de ciudadano y de identidad nacional están constantemente renegociadas en respuesta a los sistemas de migración global y de globalización cultural.

Pensemos por ejemplo en el modelo MOMA de Nueva York, en el modelo de la Tate de Londres o en el Reina Sofía de Madrid que serían el máximo exponente del white cube, pero también exponente de un mundo en el que todavía existían centros, capitales y en el que sólo importaba la perspectiva occidental, el punto de vista canónico y el concepto de lo «universal». Y siempre partiendo de un espacio blanco, neutro, en definitiva, un «lugar para la estética» que presentaba las obras de arte como si no fueran productos de ninguna sociedad específica sino más bien la expresión de un genio individual justificando así la ideología del individualismo que subyacía al orden capitalista y al discurso de la alta modernidad.

Pensemos ahora en otro gran modelo de museo, el Guggenheim de Bilbao. Aquí Thomas Krens, fue un abanderado. Primero concibió un nuevo modelo de museo, el museo como franquicia y después encontró una ciudad en la periferia, alejada del centro, una ciudad cargada de símbolos que a su vez necesitaba nuevos símbolos para su afirmación. Una ciudad que llevaba años apostando por una regeneración económica y cultural en profundidad y que no dudó en que un proyecto tan atípico como el de un museo de arte contemporáneo

podría significar su salvación como ciudad. Hasta aquí todo perfecto. Pero ¿qué ha ocurrido cuando este museo global se ha enfrentado con los valores de regionalizado, de localidad y de particularidad? ¿Dónde ha quedado y reconocemos que en los últimos años el Guggenheim ha hecho un progreso al respecto, la comunidad artística local y nacional, es decir, lo vasco y la española?, ninguna de las dos contempladas ni en la filosofía ni en la escenografía del museo cuyos tres principales símbolos son el diseño no antropomórfico de Frank Gehry, las serpientes de Richard Serra y la mascota de Jeff Koons.

Pensemos ahora por un momento en alguno de los museos «posmodernos» que emergieron a partir de los ochenta, esa nueva clase de edificio comunitario denominado «sociedad de nuestro tiempo», concebido como catalizador social para la ciudad en la creencia que había que invertir las antiguas prioridades entre la colección permanente y exposición temporal privilegiando esta última.

Estos museos no entrarían en lo que nosotros entendemos por museo «global», un museo que diseña sus programas para atraer al mayor número de públicos y que está en constante diálogo con las industrias del turismo cultural, un museo que tendría más que ver con las poéticas generadas por las bienales globales o por las bienales periféricas, un posible ejemplo para un posible modelo de museo global.

El extraordinario crecimiento de las bienales de los últimos quince años responden, desde nuestro punto de vista, a la necesidad de buscar un diálogo entre las fuerzas homogeneizadoras de la globalización y las identidades locales, la identidad y el propio contexto.

En este sentido, la creación de significativas bienales en Kwangju o Busan en Corea del Sur, en Tirana (Albania), aparte de las ya conocidas de Sao Paulo, La Habana o Estambul, permiten a los márgenes volver a hablar sobre sí mismos abandonando la vieja idea de control y de centro e implicarse en las condiciones políticas locales.

Esa conectividad entre la producción artística general y las particularidades del lugar es lo que reivindicaríamos para este museo global del siglo XXI que en estrecha conexión con la bienal sirva como «catalizador social» dentro de la esfera pública. Tanto la bienal y su proyecto sincrónico, inmediato y espectacular como el museo desde su lado diacrónico, reflexivo e íntimo necesitan entender la naturaleza de los proyectos para los cuales se conciben los proyectos.

Y qué decir del «museo inmaterial» que les he anunciado y que sería otra de las derivaciones de este capitalismo global, multinacional y tecnológico en el que estamos sumergidos. Justo el pasado sábado las páginas de Babelia dedicaban un importante artículo al «arte del futuro», a la revolución que vive el arte y que amplía sus horizontes gracias a las nuevas tecnologías. Se hablaba allí de la creación digital, de la realidad virtual, del net art, de la inteligencia artificial y también de las plataformas de difusión de este New Media Art. Afortunadamente, en España hay cada día un mayor número de instituciones que, como hicieran primero el MOMA, el Whitney de Nueva York o el Centre Georges Pompidou recogen estos portales para la difusión del net art, como el Departamento de audiovisuales del Reina Sofía, el Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón, el proyecto Intermediae de Madrid o el MEIAC del cual tenemos aquí a su director.

Es en esta línea de un arte interactivo, hipertextual y casi ubicuo, que me gustaría plantear la posibilidad de un museo no sólo «sin muros» o el «museo imaginario» (como decía Malraux al referirse a un museo basado en los avances de la reproducción fotográfica), sino a un museo sin la inmaterialidad asociada a los objetos, siguiendo y consumando el proyecto del filósofo Jean-François Lyotard en su exposición del Centre Georges Pompidou, Les Inmatériaux (1986). En 1986 no existía todavía Internet y su potencial de distribuir las imágenes de manera ubicua saliendo al encuentro del receptor, y las salas del Pompidou se convirtieron por unos meses en espacios de luces, de voces, de sonido, olores y en último término de información. En último término el tema era la información versus la energía y una reflexión de cómo los desarrollos de la ciencia, la tecnología podían afectar a la creatividad artística.

Todo más cerca de la «sobreposición» (en el sentido empleado por Virilio cuando habla de la «ciudad sobrepuesta») que de la exposición. ¿Por qué no pensar en un museo inmaterial (la información troceada en miles de bits) y «sobrepuesto»? Formato éste que nos adelantó otro proyecto curatorial con el que querría finalizar mi intervención y que une a la perfección estas dos lecturas de la globalización, la tecnológica y la cultural. Me refiero a la muestra The Art in the Global Media, un proyecto multimedia, multilocal y networked, que se presentó entre los años 1998-2000 en diferentes ciudades del mundo global, Barcelona, Graz, Austria, Tokio, Karlsruhe y que pretendía mostrar trabajos de tv, junto con retrospectivas de cine y una exposición que se llamaba Net Condition para abordar las relaciones que el net generaba en el contexto social. Me pareció muy interesante el soporte de esta exposición como verla, visualizarla, los sistemas de presentación y cómo ello provocaba respuestas distintas en el espectador. Se podía hablar de dos soportes, dos interfaces, una en la red multilocal e inmaterial y otra en diferentes newrooms, una mezcla entre lo físico y lo ubicuo, lo público y lo privado y ello dentro del «global public media space», el espacio de los media electrónicos.

[Antonio Franco](#).- Gracias una vez más por invitarme a uno de estos programas de conferencias que se organizan con la intención de abrir un debate sobre el uso generalizado de las nuevas tecnologías en el mundo del arte y que es un asunto que tan directamente afecta a los museos. Me ha parecido muy bien la introducción de Anna María Guasch porque ha situado el tema en un plano teórico y yo voy a tratar de traerlo al terreno de la experiencia concreta, al de la práctica museística «real» y al de la actividad más cotidiana.

Es verdad que en un plazo de tiempo muy breve hemos pasado, en esta problemática coyuntura del cambio de siglo, de una idea del museo como institución en crisis (como una institución sometida a cambios continuos, al menos desde la segunda mitad del siglo XX), a la aceptación de que es precisamente esa situación de crisis, pese a la ansiedad y a las incertidumbres que genera sobre su futuro, la que renueva y da sentido a la discusión hoy afortunadamente abierta sobre el modelo narrativo e institucional del museo.

Que museos como los nuestros (me refiero a los museos y centros de arte contemporáneo de implantación local o autonómica, nacidos en el contexto de la España democrática), hayan debido, en apenas quince o veinte años de vida, afrontar los sucesivos retos que se han derivado de la modernización del país (superando en cualquiera de las regiones las carencias y los modelos heredados de la dictadura), los que se han seguido de la no menos urgente y necesaria apertura a Europa, de la creciente y cada vez más exigente profesionalización del medio, o de los costes (y las pautas) que el mercado impone en el contexto del llamado capitalismo cultural, ha supuesto sin duda un esfuerzo nada desdeñable, aunque por lo general se ha visto envuelto en no pocos enredos y haya sido seguramente poco valorado.

Museos de implantación tan reciente, que en una buena parte de los casos no están aún consolidados, ni como proyecto, ni por su relación con sus audiencias, ni jurídicamente, por carecer de estatutos y órganos rectores formalmente aceptados, se han visto en poco tiempo sometidos a tensiones a las que en algunos casos prácticamente ha sucumbido.

Referentes al fin y al cabo emblemáticos de la institucionalización de lo moderno, los museos (y ahora hablo en general), han sido entidades extraordinariamente sensibles a todas las vicisitudes y controversias que jalonaron las sucesivas mutaciones que han tenido lugar escala planetaria coincidiendo, como decía, con el cambio de siglo. De tal modo acusaron su impacto, que ha visto puesta en cuestión su propia identidad y sus formas de organización y de funcionamiento tratando de reencontrarse con su público, dotarse de nuevas herramientas, mejorar sus prestaciones comunitarias, o adaptarse a los nuevos desafíos.

El muy considerable número de centros que se han abierto en España durante los últimos años, sirve bien para dar una idea de la diversidad de los modelos en curso, de su desigual articulación con el contexto, o de la creciente internacionalización del medio; pero también (y sobre todo) del corto espacio de tiempo que hemos tardado en pasar de la modernidad como proyecto histórico aplazado por el subdesarrollo, a una modernidad autorreferencial, problematizada y compleja, caracterizada por su dinamismo económico y su acceso al hiperconsumo cultural.

La realidad que determina y al mismo tiempo impulsa el día a día de nuestros museos no puede no ser contradictoria (su dinamismo y su implantación mediática parecen ciertas, aunque su solidez institucional y su capacidad crítica son sumamente débiles todavía); pero más que sobre las carencias o los méritos acumulados al presente, su verdadero potencial debería calibrarse por su capacidad de adaptarse a los cambios que ya son inminentes y anticiparse al futuro. La mundialización y la nueva cultura tecnológica demandan actitudes nuevas y respuestas urgentes.

El MEIAC, como ocurre con otros muchos museos autonómicos, está todavía en un proceso de consolidación de sus propios órganos internos (estatutos, patronato, áreas de administración, departamentos), al mismo tiempo que intenta mejorar sus colecciones, su grado de aceptación en el seno de la propia comunidad, o su capacidad de integración en la red que configura con los demás centros. Y todo ello en un entorno cuyas inercias hacen que ese proceso se vuelva particularmente laborioso. En una región y en una ciudad escasamente pobladas (aunque con una muy notable capacidad de proyección «transfronteriza»), la actividad de nuestro museo no trata de satisfacer desmedidas exigencias estadísticas; sirve prioritariamente al objetivo de abrir un espacio a la divulgación de la cultura contemporánea y a la responsabilidad de subsanar carencias históricas y patrimoniales que hasta no hace mucho se nos planteaban prácticamente en términos de absoluta carencia. Y a pesar de las contradicciones y las dificultades en las que (como tantos otros) nos desenvolvemos, hemos dado prioridad también a la necesidad de incorporarnos a los retos que para el museo suponen los nuevos recursos científicos y tecnológicos.

La región extremeña, que en el pasado permaneció al margen de las revoluciones industriales (y, en consecuencia, distante de los procesos constitutivos de la modernidad), alcanzó en el marco institucional de la España democrática y la Unión Europea, unas cotas de desarrollo que por primera vez en su historia le han permitido incorporarse con iniciativas propias a los procesos de operatividad tecnológica (ha sido de las primeras regiones europeas en

crear su propio sistema de software libre) y de producción cultural en curso. Los museos (todos nuestros museos), se identifican como las nuevas construcciones de filiación y pertenencia, pero se caracterizan con los rasgos de una activa hibridación con lo moderno. Son espacios de representación social dotados de un incuestionable alcance simbólico, y en cierto modo, o precisamente también por eso, las iniciativas que el MEIAC ha tratado de desarrollar en este campo tratan de incorporar a la región un nuevo imaginario estratégico.

La primera iniciativa que el MEIAC puso en marcha en relación con la red, el arte digital y las nuevas tecnologías fue la Galería Virtual presentada en la Feria de ARCO del año 2000. El año 2005 abordamos (junto con el teórico y crítico de arte portugués Antonio Cerveira Pinto) nuestro proyecto de perfiles más utópicos, la propuesta para la creación de un museo inmaterial en cuyos presupuestos ideológicos no me voy a detener pero cuyo funcionamiento trataré de describir someramente.

El Museo Inmaterial se concibe conectado en paralelo con el museo físico y sus exposiciones y desarrolla un sistema de información y comunicación basado en un avanzado esquema de operatividad tecnológica. Para no cansar con detalles que no hacen al caso (el portal del museo, su intranet para uso del personal, su extranet reservada a la comunidad de instituciones, artistas y público implicado en actividades específicas, sus redes, o su necesario gabinete de gestión creativa), insistiré únicamente en la idea de que un proyecto semejante tendría, sobre otras y por citar a Geert Lovink, la importante misión de realizar una indagación crítica en la tecnosfera creativa a la búsqueda de las aportaciones más significativas del arte y en general de la cultura globalizada, mediática y tecnológica.

Quizá ya está ocurriendo con el llamado arte digital (o esté a punto de ocurrir) lo que no hace mucho sucedió con las prácticas no objetuales, o con las múltiples expresiones y tipologías artísticas de difícil clasificación, que quisieron escapar al mercado y durante algún tiempo pusieron a prueba los hábitos comerciales e incluso la capacidad de adaptación de las propias instituciones museísticas. O quizá la idea de complicación tecnológica, asociada al temor a la obsolescencia y al fracaso funcional de las nuevas tecnologías aplicadas a la creación artística, se mantenga aún durante algún tiempo como una manifestación recurrente del conservacionismo institucional y del mercado, distanciando o retrasando el interés que puedan prestar a este fenómeno los museos de arte contemporáneo.

Pero yo creo que sobre esas dificultades el museo puede (y debe) hacer valer sus mejores argumentos. La garantía de que haya un lugar donde las obras se conserven, donde se puede preservar una memoria (la memoria del futuro vista desde nuestra perspectiva de hoy), y muy particularmente donde el público pueda reubicarse como participe en cada una de las redes virtuales que atraigan su atención y su voluntad participativa. La democracia tecnológica nos parece un horizonte utópico aceptable pero para eso hemos de repensar el museo y adaptarlo a los nuevos modos de producción, distribución, comercialización, recepción y conservación que demandan las nuevas prácticas artísticas.

Angela Martínez. - Mi departamento concretamente se llama de audiovisuales y multimedia, empiezo así porque este nombre lo mantengo como muy importante porque creo que con la confianza de nuestro director Josep Ramoneda, somos uno de los pocos Centros que puedan tener un departamento de producción tipo laboratorio en el sector audiovisual y multimedia. Nosotros llevamos actualmente doce años de existencia y también nos hemos planteado precisamente todas estas cuestiones de cómo se enfoca el arte electrónico. Hemos hecho lo mismo que han hecho otros Centros expositivos o museos, difundir la obra de arte electrónico, reflexionar sobre ella con jornadas y debates pero creemos que para estas artes emergentes no sólo se trata de difundir y reflexionar sino que requieren un espacio de experimentación. Una necesidad que hemos visto en el día a día en el contacto con los artistas y éste es el camino hacia el que el CCCB se dirige. Es decir, queremos participar en el proceso de dirección artística y cultural y en el proceso de creación a través de áreas de experimentación. Creemos que el museo del siglo XXI se debería entender como un organismo vivo que debe reaccionar rápido ante los cambios y novedades, también intentamos democratizar de alguna manera el espacio museístico o expositivo. Y en este nuevo camino estamos trabajando con palabras fundamentales, como producción, transformación, intercambio, conocimiento, y circulación de ideas. Para ello nos hemos basado en la fibra óptica, tuvimos que escoger un medio, y creemos que dado que las características técnicas de los audiovisuales y de las artes electrónicas no tienen suficiente con las redes habituales que todos utilizamos incluso a veces con el ADSL.

Empezamos un nuevo proyecto basado en Internet 2, en la banda ancha, Internet 2 existe en estos momentos en redes universitarias y científicas y nosotros pretendemos que el área artística y cultural circule también en banda ancha. Con ello pretendemos incorporar otro aspecto que es el I+D, para crear laboratorios de experimentación cultural. Llevamos dos años trabajando en este proyecto que se llama Anella Cultural, el objetivo es crear una red de comunicación en banda ancha entre centros culturales de diferentes ciudades de Catalunya. Se trata de interconectar poblaciones de diversas magnitudes desde municipios de población pequeños hasta municipios más grandes,

ampliando hasta llegar a Barcelona, para así descentralizar la actividad cultural, romper e invertir los ejes de centro-periferia y, al mismo tiempo, conseguir que todas las instituciones que van a participar rompan sus límites físicos, utilizando lo que puede ser esta autopista virtual para difundir y generar actividad cultural. Transmitir actividades culturales de diversos géneros a través de la red, en un estado permanente de flujo y reflujo de ideas, de creatividad, creando múltiples trayectos de conocimiento entre todas las redes de las ciudades.

El proyecto nace como un proyecto piloto, el próximo año vamos a desarrollar la primera fase que será totalmente experimental, tanto por lo que respecta a los contenidos como a la tecnología. Son tecnologías como decía Antonio, que van cambiando y hay que ajustar muchos aspectos. Nace a nivel de Cataluña, tenemos ambición, si todo va bien, de seguir progresando a nivel nacional e internacional, por qué no?

Otro de los objetivos es interconectar el conocimiento y la creación de ámbitos que ahora en estos momentos están alejados de los museísticos y centros culturales, como son los ámbitos académicos, artísticos, científicos y los ámbitos sociales, las redes ciudadanas.

La propuesta es colaborar con los artistas en el proceso de creación, dando lugar a esta experimentación y conectando todos aquellos lugares y centros de producción que actualmente ejercen totalmente aislados. Evidentemente otro de los objetivos, coincidimos con Antonio, es que las redes ciudadanas se incorporen y poder interactuar con el público. La tecnología lo permite ampliamente.

Para hacer realidad estos caminos, evidentemente no se puede pretender trabajar sólo. Supongo que en otros ámbitos también se debe producir, pero hay bastante desconexión entre museos y centros culturales, y bastante desconexión con instituciones muy importantes, como pueden ser la universidades, centros de investigación científica que pueden aportar trabajos y proyectos muy interesantes. En principio hemos previsto la intervención a través de la banda ancha con proyectos culturales funcionando en paralelo en directo y bajo demanda.

Las propuestas temáticas previstas en un principio, aún por definir a través de la experiencia, no olvidemos que hablamos de un proyecto piloto, son espacios de visualización de exposiciones, evidentemente creadas y concebidas expresamente para este medio. Generar nuevos formatos de conferencia creando un foro de debate continuo. Crear una plataforma experimental pedagógica intergeneracional aplicada a las exposiciones y basada en la generación y recepción de contenidos de todo tipo, lo que se llama multimedia. Potenciar el I+D en la actividad artística y cultural, organizando un laboratorio de I+D, laboratorio de aplicaciones creativas, proyectos que pueden surgir de los mismos centros participantes hasta otros residentes que sugieran los artistas y colectivos.

Otro de los objetivos es desarrollar el intercambio de conocimiento entre ciudades y por último de esta actividad es evidente, se genera por sí mismo, el depósito de las actividades comunes lo que podríamos llamar una biblioteca virtual de documentación multimedia, se trata de romper el carácter efímero de nuestras actividades y generar una memoria cultural para perpetuar los conocimientos.

No digo que este deba ser el modelo de los museos del siglo XXI, pero sí es nuestra apuesta después de doce años de generar mucha actividad, estamos muy contentos de haber conseguido a lo largo de estos años un público fiel, que confía en nuestra programación expositiva y cultural. Y, ahora, creemos que podemos hacer más y llegar a esos sitios que todavía no llegamos y para ello hemos decidido apostar por las nuevas tecnologías. Este es el proyecto.

Javier Panera.- Hola buenas tardes, y muchas gracias a todos los que estáis presentes en la mesa. Yo dirijo la programación de un centro periférico pero no demasiado y un centro de arte que trabaja con arte contemporáneo y con nueva cultura visual y con nuevos medios, pero también con otros que no son tan nuevos.

Estoy enteramente de acuerdo con el panorama que han planteado Anna María Guasch y Antonio Franco, pero me gustaría apuntar que en medio de esta vorágine neomuseística con la que hemos inaugurado el siglo XXI, pienso que para tener éxito y sobre todo, para tener continuidad, los gestores de todo museo o centro de arte deben formularse a sí mismos antes de comenzar su andadura las famosas cuatro preguntas que siempre se hace todo gestor cultural: ¿Quiénes somos? ¿A quién nos dirigimos? ¿Qué queremos contarle? y ¿Con qué medios contamos para ello. Responder de un modo claro a cada una de estas cuestiones y objetivos garantiza una gestión menos problemática y sobre todo más estable y duradera para ese museo en el futuro, algo que por desgracia no es habitual en nuestro país.

El DA2 es un Centro de Arte Contemporáneo que nace en 2002 en el contexto de la Capitalidad cultural europea que ese año se celebró en Salamanca, permitiendo a la ciudad dotarse de nuevas infraestructuras culturales para diferentes ámbitos, la música, las artes escénicas y las artes visuales.

Se planteaba con ello la oportunidad de renovar la oferta cultural y sobre todo, los «hábitos culturales» de una ciudad como Salamanca que hasta entonces basaba todo su potencial en el patrimonio histórico y la Universidad. Al terminar la capitalidad cultural, con enorme éxito por cierto, nace la Fundación Salamanca Ciudad

de Cultura, de titularidad municipal, dentro de la cual está integrado el DA2. Esta Fundación tiene como objetivo el desarrollo de un proyecto cultural global, pensado para toda la ciudad, desde los barrios a las grandes infraestructuras culturales. La Fundación Salamanca Ciudad de Cultura elabora una programación estable centrada básicamente en la cultura contemporánea. Nosotros trabajamos con las artes visuales, como otras áreas de la fundación trabajan con el teatro, la música o la danza.

A quién nos dirigimos?: Tenemos que tener en cuenta en qué ciudad vivimos, una ciudad pequeña, tiene 150.000 habitantes, pero además: más 45.000 estudiantes de los cinco continentes. Tenemos un potencial público joven susceptible de que le interese la cultura contemporánea, la visual, la musical y todas las demás. Nuestra programación siempre tiene esto en cuenta. Tenemos además una facultad de Bellas Artes, hay una facultad de Geografía e Historia con un departamento de Historia del Arte con el que mantenemos una fructífera relación. También con la facultad de comunicación audiovisual y de pedagogía, aunque con todos ellos estamos trabajando más que en el ámbito de la creación y la programación, en proyectos de investigación fundamentalmente educativos, pero también de reflexión y análisis artístico. El más ambicioso financiado en parte por la junta de Castilla y León lleva por título Arte-Tecnología y Educación Cultural, centrado en la renovación de todos los materiales didácticos, no sólo de nuestro museo sino de todos los museos castellano-leoneses.

Esto tiene que ver con los retos del museo del siglo XXI. Una de las cosas que más han cambiado en los museos del siglo XXI frente al museo del siglo XX. son los públicos. La globalización y los flujos migratorios están afectando de modo determinante a los visitantes de los museos. Hoy en día, los museos tienen que estar preparados para recibir público de todas las edades, de todas las razas, de todas las culturas y de todas las extracciones sociales, pero no sólo para aumentar la media de visitas anuales que parece que es algo que últimamente preocupa mucho a todo el mundo, sino para darles una atención adecuada que pasa por una didáctica efectiva, encaminada a tener espectadores críticos y creativos. Actualmente los museos tienen que adaptarse a esta nueva realidad, no sólo los aficionados especializados y los turistas, sino los minusválidos, los inmigrantes, los colectivos de la tercera edad, los niños y adolescentes de determinadas extracciones sociales. Hace 20 años no eran visitantes habituales de los museos, hoy empiezan a serlo y no debe ignorarse a la hora de definir la didáctica y las líneas de acción de los diferentes departamentos del museo.

Pero por supuesto, a la vez somos un centro de arte contemporáneo que tiene que trabajar para un público especializado y para ello configuramos un programa que se basa básicamente en el arte del presente, combinando artistas de referencia con emergentes y exposiciones individuales con proyectos colectivos de tesis que sirven para tomar la temperatura al presente.

Qué queremos contar?: Creo en este sentido que el nuevo museo tiene la obligación de definir y redefinir constantemente el propio concepto de arte, de hecho la mayoría de los centros de arte ya no trabajan con arte sino más bien con cultura visual y esto obliga a enfrentarse a nuevos modelos de circulación y recepción de la imagen, nuevos soportes, nuevos modos de exhibición, nuevos modos de conservación, de restauración... En esto yo siempre cuento una anécdota, cuando llegué a la dirección de la programación del DA2 dije a la dirección de la Fundación: primero me gustaría adquirir para el centro 12 proyectores de vídeo, 20 reproductores de DVD, 10 pantallas de plasma... 10 ordenadores y claro, me miraron como si fuera un extraterrestre, esto fue hace cuatro años. Recuerdo que además les dije que si íbamos a trabajar con cultura visual contemporánea y con video estaría muy bien que contáramos con varias salas adaptadas para trabajar con nuevos medios... desde espacios para proyecciones hasta salas habilitadas con conexión a Internet y banda ancha.

Lo curioso del caso es que ni siquiera los propios arquitectos que diseñaron el museo, -pero me consta que tampoco los de otros museos de nueva planta construidos recientemente- tienen en cuenta estas necesidades y en muchos casos siguen aferrados al viejo modelo del cubo blanco.

Nos enfrentamos a nuevos modos de conservación y restauración y lo ha explicado muy bien Antonio Franco, no hay ahora mismo ningún museo, ni centro en este país equipado para llevar a cabo todo los procesos de producción, registro y conservación que él ha explicado.

Hablamos de los nuevos modos de producción y circulación de la obra de arte, de nuevos modos de gestionar los derechos. De nuevos modos de edición, de nuevos modos de difusión. El museo del siglo XXI va a trabajar con estos conceptos que son totalmente obsoletos pero al mismo tiempo omnipresentes. Esta paradoja exige diferentes grados de adaptación, material, pero también de mentalidad por parte de los gestores e instituciones que los patrocinan.

Por otra parte, se suele decir que este museo inmaterial es el que va a favorecer la democratización de las imágenes y que por fin vamos a conseguir hacer el sueño de Malraux, el famoso museo imaginario. Pero esta utópica democratización de las imágenes cuenta todavía con la resistencia de los sectores responsables de haber

la obra de arte en mercancía, esto incluye a los museos, a las galerías, a los coleccionistas.

Las cosas no son tan fáciles, hay ejemplos desalentadores como lo que acaba de suceder con You Tube, esa cadena que permitía bajarse gratis vídeos en Internet o con los diferentes servidores que permitían bajarse música gratuitamente y que han terminado deglutidos por las multinacionales.

En cuanto al famoso museo imaginario, no sé si sabéis que Bill Gates ya en 1989 -y en esto fue absolutamente visionario- puso en marcha la empresa CORBIS que tiene actualmente los derechos de la mayor colección de fotografías, imágenes de arte y de grabado del mundo, ¡ahora mismo tiene 23 millones de imágenes...! Supongo que esta es la otra cara, no tan amable, de esa supuesta democratización y liberalización de la imagen que en potencia favorece la red.

Dicho esto, me gustaría imaginar el museo del siglo XXI como una extensa red de bases de datos multimedia, que favorezcan los intercambios culturales tanto a nivel individual como global, un museo relacional y rizomático en su manera de mostrar y desarrollar sus contenidos, un museo en definitiva que favorezca el desarrollo de un espectador crítico y creativo.

Pero también, y por esta misma razón, me gusta seguir pensando en el museo como un espacio físico que da la oportunidad de «teatralizar» propuestas de pensamiento alternativo... el museo sigue siendo hoy uno de los pocos espacios de utopía que nos quedan, uno de los pocos lugares donde se pueden mostrar y hacer cosas que en la vida cotidiana están prohibidas. Creo firmemente que los que trabajamos en los museos del Siglo XXI nos encontramos con la obligación de dar visibilidad a los discursos contrahegemónicos, aunque cada vez tengo menos claro que diablos significa «contrahegemónico» pues también estos discursos pasan, en cada vez menos tiempo, de la integración a la obsolescencia.

Pepe Cobo.- Buenas noches, gracias por acudir, gracias a los organizadores por la invitación. A mí me toca estar en un lado, bastante claro y contundente, con respecto a otra parte de la realidad, el de hacer mercantil la creatividad. Sin esta actividad, sin el dinero, fundamental para la creatividad y la producción y el desarrollo creativo de los artistas, no podrían realizar sus obras.

Dicho esto, a finales de los noventa, después de la asimilación de la fotografía, se produjo por parte de los artistas, por una causa conceptual en los lenguajes provocado por una cuestión narrativa, la necesidad de hablar de ciertas cuestiones. Esto produjo el gran boom de la utilización del vídeo como soporte para explicar toda una serie de preocupaciones. Lógicamente, las galerías no fueron ajenas a esta situación enfrentándose a esa problemática, ya que, queramos o no, somos los grandes soportes de la producción, de lo artístico, gracias a esa creencia que tenemos en los artistas que elegimos. Primero, por la inmediatez que tenía el avance tecnológico, se crearon nuevos soportes en los cuales se tenían que difundir esas obras de cada uno de los artistas que representábamos los galeristas para exhibirlos y promocionarlos, también en las ferias. Recordar que en todas las ferias del mundo, en casi todos los stand que veáis, habrá un hueco, una construcción de una sala de vídeo para instalaciones de proyectos audiovisuales. Las galerías, menos en nuestro país, pero si vais a Chelsea en New York, París, Londres y otras grandes ciudades, en cada galería había un hueco decidido, ya determinado.

Qué pasó? Nosotros somos empresa y el coste-beneficio ha mermado todo el proceso de difusión, puesto que la demanda no ofrece grandes oportunidades y por las limitaciones que tiene el propio vídeo, son ediciones limitadas con un elevado coste de producción. Hoy en día vemos que en las galerías, mantener un espacio específico es muy caro, es un espacio que tiene que adaptarse a cada proyecto, un espacio que tiene que ser efímero, construcción efímera, con unos costes muy altos. Y en las grandes ferias, el coste metro cuadrado es muy elevado. Esta relación con el coste de producción ha hecho que descendiera el interés, aunque sigo trabajando con videoartistas, pero si nos fijamos, es difícil, como en el caso de Gary Hill, que se mantengan exclusivamente con vídeo. Siempre hay un soporte al lado para compensar económicamente, como la fotografía, pero la mayoría de las veces debilita la fuerza de la obra. Paralelamente al mercado se sacan fotos de los vídeos, una trampa en la cual yo no participo.

Lógicamente, el vídeo tiene una grandilocuencia y espectacularidad, que resulta fundamental para que los artistas lo hayan desarrollado. La posibilidad de que no sea sólo una pantalla, sino una habitación, duplicada de pantallas y todo, de alguna manera, es la relación que ha tenido que asumir el mercado. El dinero, queramos o no, busca la máxima seguridad, la inversión más segura. Frente a la reacción perpleja de volver a la pintura, al objeto tradicional, la reacción contraria en el otro lado, a la falta de difusión y de haber creado un mercado fuerte del vídeo. Pienso que hay indiscutiblemente otra serie de preguntas, interrogantes que han aparecido en torno a este desarrollo del audiovisual: la falta de acuerdo con el tema de los derechos de autor, la duplicidad de la obra, las sospechas que existen con respecto a su autenticidad...

Creo que es un problema los actuales sistemas protectores de los derechos. En el mundo del cine están

mejor resueltos, quizá porque han conseguido una fuerte organización. Esta es una problemática que no está resuelta todavía, y es fundamental establecer los acuerdos para dar veracidad a cómo se pueden reconducir las cuestiones económicas. Estoy a favor del vídeo, es necesario, importantísimo y creo que va a seguir existiendo. El problema está en la subsistencia de los artistas, que puedan mantener esa confianza; ese proceso creativo se complica con todas estas variables. La falta de coleccionismo, tanto público como privado, es evidente. Creo que es necesario que centros importantes creen una fuerte estructura en el tema audiovisual, principalmente respecto a las cuestiones del copyright. Ahora mismo, estoy a favor de que la obra de arte se difunda, que la red la difunda, sea cual sea la obra de arte, tv, vídeo, fotografía, sin poner barreras a la hora de comprar videoarte, la obra la puede bajar alguien de la red si es difundida. Estamos en un impás, por tanto, es fundamental apoyar y ver, como galerista voy a seguir en ello. Estamos en una crisis de planteamiento, no formal sino de destino.

Quiero pasar ahora la palabra a unos amigos, que son unos héroes, unos de los pocos coleccionistas españoles que son firmes, rigurosos en su colección, se dedican a coleccionar vídeo.

Helena Fernandino.- Ha sido interesante todo lo aquí que se ha dicho. En mi caso me ubico más como consumidora y entre el público. ¿Qué otra aproximación puedo tener?

Si el coleccionista es un consumidor acérrimo, qué aproximación y qué apoyo podemos tener en relación con los museos, con las galerías, etc. y ¿cuál es nuestro abordaje respecto al arte con las nuevas tecnologías? Ha sido la curiosidad la que nos ha llevado a explorar otros medios de expresión. En principio, nuestra colección no fue ideada como tal. No hubo un día X en el que decidimos iniciarla, sino que comenzamos a comprar por curiosidad, cosas que nos gustaban trasladándolas a nuestro espacio doméstico, llámese casa. Las nuevas tecnologías en relación con ese espacio doméstico en el que convivimos con las obras de arte, han alterado en nuestro caso, varias cosas positivamente.

En primer lugar nos obligan a hacer una selección ya que una video-instalación o un vídeo por ejemplo no lo quieres ver siempre en pequeñas dimensiones y aquí entra uno de los aportes de los museos, poder ver las obras en toda su grandeza.

Los soportes y las necesidades tecnológicas relacionadas con nuestras obras de arte nos han conducido igualmente a eliminar ciertos elementos que hasta ahora tenían un carácter estrictamente doméstico y a sustituirlos por otros con una funcionalidad más amplia. En este sentido la tv ha desaparecido de nuestro entorno y ha sido sustituida por una pantalla retráctil de grandes dimensiones. En otros casos la complejidad técnica nos ha empujado a renunciar a una adquisición. La cuestión es que todo esto es un viaje un poco loco para el coleccionista privado. El vídeo, la video-instalación o las obras soportadas por nuevas tecnologías podrían ser una moda y ¿cuánto va a durar ésta? mientras tanto vas dejando ahí tu esfuerzo, que por otro lado hay que pagar. Y ¿qué puede deparar el futuro a esta moda? A decir verdad no nos importa mucho, es una apuesta, nos gusta cuando vemos que un artista va a más y ocurre lo mismo con las tecnologías, se van desarrollando y cada vez son de más calidad y dan lugar a otras cosas.

Para un coleccionista esto es bueno y es una aventura. Compramos obra que nos gusta, es un riesgo y una apuesta. Y con respecto a la ubicación de un coleccionista en relación con los museos, cuando les hablamos de interactividad ponemos sobre la mesa un tema que hay que trabajar mucho más y de hecho para interactuar... me interesaría mucho oír la opinión de los que estáis en este foro.

Emilio Pi.- Brevemente dos comentarios, uno respecto a la integración del arte y las nuevas tecnologías dentro de las colecciones. Es muy importante comprender que es un nuevo formato, una nueva forma de producir emociones. Creo, sin embargo, que sería un error segregarlo por nuevo. Es perfectamente compatible con una colección de fotografía y de pintura, por lo tanto es muy importante integrarlo como, insisto, un objeto más que provoca emociones. Es, al fin y al cabo, lo que buscamos en las obras de arte y el museo debería integrarlo en sus colecciones privadas de video creación. Es importante lo que ha comentado antes Berta Sichel, que por fin el Reina Sofía va a incorporar una buena colección de arte digital, cuando hace años solamente tenía dos vídeos dentro de la colección del museo.

Desde el punto de vista del coleccionista, explicar que la entrada en el mercado de obras hechas con nuevas tecnologías provoca un ataque frontal con el siglo XIX, por una parte estamos cuestionando lo material, lo objetual, antes tenías un cuadro, una fotografía que colgabas en tú pared, en tú espacio, aquí no estamos comprando objetos, estamos comprando un programa informático, un CD, un DVD con una grabación digital dentro.

No tener físicamente, materialmente, el objeto artístico es ya un cuestionamiento claro de la antigua definición de coleccionista.

La segunda cuestión de gran carácter: la unidad, antes comprabas una sola pieza y eras propietario único de esa pieza.

público forme parte de esa obra que estamos realizando y sean agentes intervinientes.

Pienso que el debate de arte y tecnología está un poco obsoleto si seguimos incluyendo el vídeo, aún más, qué pasa con todas aquellas obras que ni siquiera pueden ser llamadas de net art que suponen la intervención de diferentes artistas a nivel internacional desde diferentes puntos del globo y no sólo artistas, sino de público, cómo se enfrenta el museo a la colección de esas obras?, son coleccionables, o no?

Tendríamos que plantearnos si el concepto de museo en sí mismo debe evolucionar. En el siglo XXI ya no hablaremos de museo sino más bien de archivos, de conservación, por ejemplo qué pasó con las performances? Las performances se pudieron documentar, fue lo que pasó al mercado si tienen suerte, pero esa fue la manera de llegar al mercado. Pero qué pasa con todas las obras donde el público y otros artistas intervienen, donde la obra está en perpetua evolución?, cómo se pasa al mercado, debe pasar o no al mercado? Hay muchas más preguntas al respecto.

Joseba Franco.- Sin duda hay más preguntas que respuestas, también por eso estamos aquí.

Javier Panera.- Nos enfrentamos a nuevos modos de producción y nuevos modos de circulación y nuevos modos de recepción que incluyen efectivamente, la participación del público. ¿Cómo conservar esto?, si lo conservas estás probablemente afectando a su propia naturaleza que es, como se ha dicho, ubicua y obsolescente, hablamos además de obras rizomáticas, que van mutando y desarrollándose en el tiempo, en ese caso tal vez puedas archivar diferentes etapas de ese proceso de creación, (imagínate por ejemplo documentar y archivar diferentes periodos temporales en la vida en un MUD).

Debemos asumir que lo que antes llamábamos obra de arte con su particular componente fetichista, ahora adquiere otras connotaciones. Pero que nadie olvide que el sistema del arte ha demostrado que es capaz de deglutir incluso aquellos modos de producción más alternativos, aunque sea con retraso, ya veremos si es capaz de hacerlo en sentido comercial con estos nuevos modos de producción, por lo visto en la última Feria de ARCO, algunos no están por la labor.

Joseba Franco.- Montse y yo somos artistas y vemos, desde esa perspectiva, cómo muchos artistas intentamos revolucionar las formas expositivas y no sólo las formas sino el propio concepto de arte. Sin embargo, debemos atender y comprender la problemática de la galería, el museo y el coleccionista frente a las nuevas formas de producir arte. Sin duda, al formar parte de la institución arte, legitiman y tienen todo nuestro respeto aunque no condicionan nuestra forma de trabajar. Podemos y debemos, el que quiera, cuestionar todo este entramado que en ocasiones provoca enormes frustraciones.

No obstante, los modelos de los que hablas, por muy vanguardistas que aparenten ser, siguen formando parte, son, institución arte, porque quién pone el dinero?, quién elige los cuadros directivos?, cómo se decide qué artista y obra se expone, dónde, cómo y cuando?

Estamos, precisamente, intentando vislumbrar y posicionarnos en relación a una nueva realidad que las nuevas tecnologías o nuevos medios, llamémoslo como queramos, están imponiendo y eso lleva su tiempo de asimilación.

Creemos en el debate, en el encuentro, en la palabra, lugar común para establecer consensos que nos permitan avanzar. Sin duda, los gestores del ZKM también tuvieron y tienen que discutir sobre alternativas y respuestas provocadas por la irrupción de lo digital y las tecnologías de la información.

Y por último, si vemos la evolución del arte y los artistas de vanguardia, en cualquier época, se suele producir un acercamiento interesado por ambas partes entre artista e institución, quién no desea, de alguna manera, ser legitimado, ser visible?

Público 4.- Cómo se plantea el museo su papel de preservador de la cultura, de la memoria actual que tiene esa fluidez? Cómo se puede absorber por el museo, cómo debe rechazar esa función de coleccionismo que al fin y al cabo es una función de preservación de la memoria o cómo se enfrenta a esto? El hecho de que esas obras tengan un carácter performático tan fuerte supone una desaparición o una renuncia por parte de la institución a su papel de preservador de la memoria, cómo se puede seguir?, es mi pregunta.

Angela Martínez.- En nuestro caso, del CCCB, hay un capítulo en mi presupuesto que es la memoria del CCCB, gran parte de la actividad que hemos generado en nuestros doce años de existencia, desde conferencias, exposiciones, performances, danza, música, está grabada en vídeo.

Posteriormente a la actividad hemos aprovechado estos fondos audiovisuales para hacer publicaciones,

de unidad, Bill Viola por ejemplo, Tech una película de 40 minutos filmada en 35 mm cuyo original único está en EEUU, a su vez se hicieron veinte copias en U-matic con la firma del artista y por el contrario esa misma obra la puedes comprar en los museos por siete dólares en formato VHS y puedes disfrutarla en tu casa. Para el coleccionista se plantea un cierto problema, ¿qué estoy comprando?, algo reproducible, pero hay que entender también al artista que quiere que su obra sea vista y provoque la emoción al mayor número de personas, por lo tanto debemos ser y tener solidaridad con el artista, entender el fin último en esa línea, jugar el papel de colaborador.

Joseba Franco.- Nos queda poco tiempo de debate, así que abrimos el turno de preguntas.

Público 1.- Me parece muy interesante el coleccionista de los nuevos medios, cuando hago mis piezas no pienso en el salón de tu casa, ni que se exponga en ARCO. Siempre pienso que lo vea la mayor cantidad de personas, pero me parece muy solidario que tengas la consideración de ese baño de multitudes para el artista. Es admirable esa amplitud de miras. Por otro lado, para transmitir algo, llamo por teléfono.

Público 2.- Más que una pregunta, un comentario para que debatáis sobre ello. Arte y tecnología han estado siempre vinculados, si queremos, especialmente desde el Renacimiento. Me interesa la relación de los artistas con la tecnología, esa utilización crítica de la tecnología y la gran aceleración que se está produciendo. Los museos tienen una importante responsabilidad. Algunos directores sí han hecho mención de ello, de acoger esa dimensión crítica sobre la tecnología y lo que implica en el cambio social.

Creo que los artistas que trabajan con tecnología como Eduardo Kac que habéis citado, trabaja con esa actitud crítica llevando a las tecnologías al límite, más allá de lo que suelen hacer los tecnólogos.

Es una de las responsabilidades que tendrían que tener los museos del siglo XXI como lugar de encuentro, crítico, entre artistas, científicos, tecnólogos, en el marco de la sociedad de la información donde se producirán cambios muy rápidos y que tienen que ver, fundamentalmente, con la miniaturización y el control de la nanotecnología, unido a las tecnologías de procesamiento de la información y no es de extrañeza que pasemos de los objetos a los procesos en el mundo del arte, cuando hay una biogenización de la máquina, una materialización del mundo que entendemos por real. Y, por supuesto, la amplificación del ser humano a través de la cibernética y las nuevas tecnologías. Todos estos temas tienen que estar dentro de los museos, como centros vivos, como organismos vivos. Y agradecemos vuestras aportaciones, por ahí habéis ido muchos y esperamos que en los museos se pueda ver todo esto y el público en general, como decía Javier, pueda reflexionar sobre ello, porque las multinacionales, ni los gobiernos, ni en otros foros, se van a poder debatir este tipo de cuestiones.

Javier Panera.- En cualquier caso debo decir a esto, que aunque los museos tenemos obligación de dar voz a esas perspectivas críticas, debemos hacerlo conscientes de las grandes paradojas que encierran. Siempre digo que como programador en contacto con artistas me gusta pensar en esa idea del arte como utopía. Ahora bien, que nadie se engañe, el arte y sobre todo el museo, es una reserva natural, y en una reserva natural es muy difícil hacer revoluciones utópicas, todo caso heterotopía en el sentido que planteaba Foucault. En una reserva natural las cosas están «reservadas», esa es la gran paradoja, probablemente en los museos es donde ahora se está haciendo más arte crítico. La pregunta es: ¿realmente es arte crítico?, en una reserva natural es muy difícil hacer arte crítico.

Público 3.- Yo vengo de trabajar en ZKM, me parece curioso el debate, allí el debate arte y tecnología, aunque lo siguen manteniendo en el título, está evolucionando hacia otro camino distinto.

El Media Museum ahora mismo se llama el Museo de las Artes del Tiempo, ha cambiado totalmente el concepto. Las obras de media art las han quitado, sólo queda la primera planta; en la planta baja la colección de audio, de cine y poco más. Se ha reconvertido, el museo deja de ser museo, y es un centro de arte en perpetuo cambio y evolución.

El concepto clave, lo hemos tratado aquí, es el museo y el contenido de cualquier centro de arte generado por el propio usuario.

Quizá es un cambio absoluto de paradigma a la hora de plantearse cómo podemos presentar una exposición. Es un paradigma que no sólo se está dando en el ZKM, en Londres, en Liverpool y en otros lugares, mientras aquí seguimos con el viejo modelo de que es la institución, el comercio, el teórico del arte, el que conoce lo que el público ha de ver. Nos vendría bien un cambio de perspectiva, de punto de vista, de acuerdo sobre para qué estamos aquí, como institución. ¿Hasta qué punto es importante el público?, ¿hasta qué punto queremos sea protagonista de nuestro trabajo?

Tenemos que incorporar, como parte esencial del trabajo, las nuevas tecnologías ya que nos permiten que el

ejemplo reciente: un ciclo de conferencias sobre el tema de las fronteras.

En este momento estas conferencias están en una exposición en Lyon dedicada a este tema, sobre lo que dijeron los nueve conferenciantes que eran figuras cumbres en cuanto a estos temas, hemos producido una instalación que es una síntesis de 40 minutos de las 9 horas de conferencias que habíamos grabado, añadiendo un componente creativo a través de la intervención del artista Frederic Amat.

Es un ejemplo y pueden haber otras aplicaciones, lo importante es que después del esfuerzo humano y económico invertido en organizar un ciclo de conferencias, podamos tener la posibilidad de crear memoria de esa actividad cultural y difundirla, activarla físicamente o a través de Internet 2. Si Telefonica y todos los operadores de telefonía se ponen de acuerdo y la fibra óptica llega por fin a todos los hogares y dejan de engañarnos con el ADSL y nos abren el ancho de banda, podrás bajarte desde tu casa una conferencia del CCCB que no hayas podido ir a ver o un vídeo con una intervención de Marcel.Í Antúnez, por ejemplo.

Emilio Pi.- Me parece muy interesante el planteamiento que has hecho, los artistas están buscando la involucración de otras cosas, de otras gentes para hacer su propia creación, te pongo un ejemplo concreto que conozco, Toni Abad comenzó haciendo vídeos limitados perfectamente asumibles por el mercado y ha evolucionado a trabajos que nada tienen que ver con esto, ha tenido un premio en Artísima y dice que él mismo lo documentará, es imposible que quede registrado por la propia característica de la obra, por la propia interacción de muchísimos agentes que en sí mismo es el contenido de la obra.

Creo que los museos deben llegar a una posición de humildad de que no todo se puede registrar. Y casi felizmente.

Creo en ese sentido, que hay que escuchar mucho al artista, cómo quiere que se registre y sobre eso Antoni Muntadas tiene muchas cosas escritas. Hay que escuchar al artista y que no sea la institución la que intente capturar, captar algo para guardar. Insisto, debe ser el artista quien oriente sobre qué quiere hacer con este tipo de obras.

Helena Fernandino.- Y aceptar también que le digan que no se desea que quede documentada. Otro caso, al hacer obras vivas como las performances, se puede comprar X de una idea y por ejemplo, se podría tener el derecho a verla cada vez que se represente o produzca, es otra forma de arte. Pero conlleva otras consecuencias que no sé si el artista, habrá que preguntárselo a él, estará dispuesto a asumir a largo plazo.

Anna Maria Guasch.- Te has referido al templo sagrado del arte tecnológico que es el ZKM de Karlsruhe en Alemania dirigido por Peter Weibel. Evidentemente es el referente, el modelo. Y aquí no habría que hablar de museo, sino del centro de arte, aquí lo que cambian son las relaciones espacio-temporales, la cuestión de la no permanencia y la cuestión de la ubicación. Y en este contexto hablar del vídeo como una nueva tecnología puede resultar algo obsoleto; hablar de vídeo casi resulta antiguo casi como hablar de fotografía. Lo que estaría más «up to date» serían los trabajos en la red. José Luis Brea hace unos años hizo una doble exposición en la red, en Murcia y en Canarias que se llamaba La conquista de la ubicuidad. En Murcia se «presentaba» en un espacio no museal y en el CAAM de Canarias en un espacio museográfico con un interfaz artístico buscando en cierto punto readaptar o releer una obra fundamental de Dan Graham utilizando el espejo como reflejo y superficie transparente. Todo el mundo podía ver la exposición, verla desde su casa en un ordenador personal.

En este sentido podríamos hacer una comparación entre la performance de los años setenta y el net art. Y en ambos casos nos preguntaríamos: ¿dónde está la obra?, ¿en el mismo acto creativo, en la fotografía que la documenta, en la reliquia que luego cuelga en las paredes de los museos y que algún día acabará en el mercado del arte? Por ello, al hablar del net art se imponen preguntas como ¿dónde está realmente la obra, hace falta el museo o con nuestros ordenadores personales tendríamos suficiente para ver la obra? Y entonces cobra toda su importancia el concepto de interfaz.

Antoni Abad ha trabajado a fondo el concepto de interfaz, sobretodo en los últimos proyectos que ha hecho en Barcelona, en el Centro Santa Mónica y en Lleida, en la Panera o en México con el Canal gitano. La creatividad se puede insertar en todas partes, es una manera muy creativa en la red. No es lo mismo crear una página web para que todo el mundo la pueda ver, la pueda incluso alimentar.

Un sistema como el de Antoni Abad, un sistema que escoge, comparte la autoría de la obra, en un caso a discapacitados, en otro a los gitanos de Lleida a los que les suministra una telefonía móvil, con capacidad de generar imágenes y textos que finalmente podrán ser enviados a una página web en constante crecimiento que podrá ser vista desde Taiwan hasta Santa Mónica en cualquier ordenador personal.

En este sentido defendería la ubicuidad de la obra más allá del vídeo, que acaba necesitando la galería, o el museo, en versión white box, grey room o black space.

[Montse Arbelo](#).- Gracias a todos, continuamos mañana.

MNCARS

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía
Madrid

26 de octubre de 2006

Debate: ARTE Y NUEVAS TECNOLOGIAS EN ESPAÑA

Presentación:

[Berta Sichel](#)

[Directora Dpto. Audiovisuales MNCARS]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Participantes:

[Carlos Durán](#)

[Galería Senda y co-Director Feria LOOP]

[Angela Molina Climent](#)

[Crítica de Arte, colaboradora Babelia]

[Pedro Ortuño](#)

[Artista]

[Pepe Cobo](#)

[Galerista]

[Antoni Mercader](#)

[Comisario y crítico de arte]

[Pedro Medina](#)

[Crítico de arte]

[Lourdes Fernández](#)

[Directora de Feria ARCO]

[Montse Arbelo y Joseba Franco](#)

[Artistas y Directores de Art Tech Media 06]

Montse Arbelo.- Buenas tardes y gracias a todos por asistir. Quería dar las gracias al MNCARS, por acoger estos Encuentros, evidentemente, también a todas las personas que están en la mesa que, generosamente han prestado su apoyo a este proyecto.

Joseba Franco.- Comenzamos con Antoni Mercader, es historiador del arte y nos va a introducir en el tema de hoy Arte y nuevas tecnologías en España en un contexto internacional.

Antoni Mercader.- Hola buenas tardes, gracias por la invitación. Bueno voy a intentar dar tres o cuatro reflexiones alrededor del título que nos convoca aquí. La primera aportación a modo de homenaje a Nam June Paik, que murió en enero pasado. Recordar alguna de sus cosas; tenía una frase que decía «la pantalla de la tv es como una tela de pintura», otra, «yo hago que la tecnología sea ridícula» y esto estaba pronunciado en 1974, extraído de un catálogo de la exposición que hizo en Siracusa en el estado de New York en 1974 *Vídeo and Videology*. Desde 1974 han pasado treinta y cuatro años y algunas cosas no se han clarificado bastante creo yo, por ejemplo seguimos llamando nuevas tecnologías a algo que ya no es tan nuevo, como mínimo 34 años. En cualquier kiosko de cualquier ciudad de España, hay dos bloques, uno la prensa y otro los libros relacionados con el erotismo y la pornografía y otro con esto que ya no es tan nuevo, la tecnología de la comunicación y la información. Siempre repetimos nuevas tecnologías, ¿por qué ésta insistencia? Al contrario del enunciado de la convocatoria de hoy: «la irrupción de las nuevas tecnologías de la comunicación en la era digital ha sido tan espectacular, con una evolución fulgurante que condiciona y modifica los paradigmas..», creo que la tecnología no modifica nada, la tecnología hace posibles las cosas, quién modifica es el pensamiento, personajes como Nam June Paik, que estaba convencido que el cuadro, la tela del futuro era la pantalla de tv, lo decía y nadie le escuchaba y a hora lo estamos demostrando día a día. Es muy sano salir al paso de una pequeña enfermedad que nos viene durando estos 30 años que la podríamos llamar «determinismo tecnológico», como si la tecnología determinara algo. La tecnología hace posible que podamos llamar en cualquier momento, pero el teléfono es antiquísimo, simplemente la aplicación tecnológica hace posible esto, pero no hay ningún concepto en esto. El concepto que tenía Nam June Paik lo tienen los innovadores de ahora, los artistas de ahora, los pensadores de ahora, también me gustaría hacer otra reflexión; cuando hablamos aquí de crítica, difusión, coleccionismo, nos olvidamos de algo que es más o menos interesante y que yo represento aquí, que sería la historiografía del arte, es muy importante que interpretemos la historia del arte y muchas de las cosas que hacen nuestros artistas ahora, han sido trabajadas, propuestas y desarrolladas con anterioridad y esto no es para quitar valor o interés a las propuestas, sino simplemente responde a la idea de que es lo conceptual y lo mental que transforma las cosas, no la tecnología.

La tecnología nos ayuda simplemente a hacerlo más fácil, más rápido, más cómodo y a veces incluso más barato.

Lourdes Fernández.- Gracias a vosotros por habernos invitado, en concreto a mí. Me ha encantado ver a Carlos porque por lo menos podemos compartir todo el tema del mercado.

Desde ARCO, sí nos interesa dar cabida al arte hecho con nuevas tecnologías. Para comenzar me gustaría aclarar de qué hablamos cuando decimos arte hecho con nuevas tecnologías, ya que es tan amplio como el propio concepto dice. Nosotros, cuando nos planteamos qué salida debemos dar al arte hecho con estos medios, hablamos más de vídeo, de instalaciones, de arte tecnológico, hecho fundamentalmente en la web o con nuevas tecnologías, aunque no desarrollen necesariamente un objeto, sí crean una pieza o un algo susceptible de ser comercializado, es ahí, en esa creación donde los nuevos soportes están marcados por una gran paradoja.

En primer lugar, porque el arte que nace con nuevas tecnologías surge con una vocación antimercantilista, no es el caso de Nam Yun Paik, pero sí de Fluxus. Si hablamos de mercado, la producción de arte asociado a nuevas tecnologías implica tener al alcance una serie de medios costosos y avanzados y determinan una dependencia comercial. Antes, algo que podría tener vocación antimercantilista, a esa dificultad para introducirse en el mercado, resulta que necesita el mercado como otra forma de arte para sustentarse.

Aclarado este punto de partida, en la Feria nos estamos planteando, de forma muy sutil todavía, cómo dar cabida a esas nuevas formas, a nivel de mercado me refiero. Había pensado que lo más interesante quizá, para poder abordar este tema, era esbozar un poco las circunstancias que rodean a una obra de arte realizada con estos medios.

En principio tiene unas características que determinan su comercialización, si lo que condiciona el mercado es su formato o si el mercado es el que todavía no está educado para ello. Tienen un problema de falta de perdurabilidad en algunos casos, con lo cual la conservación es complicada, aunque se está avanzando, tienen fundamentalmente,

problema de soporte que implican limitaciones a la hora de transferir las obras a soportes más modernos para ubicarlas en un lugar determinado. Después, como he dicho al principio, lo más interesante es la contradicción respecto al coleccionismo y a la mercantilización. ARCO 2005 organizó un foro de expertos que se llamaba: «Y ahora qué hacemos?, coleccionismo de arte anteriormente incoleccionable» por David Ross y que pone sobre la mesa esa gran contradicción cara al coleccionismo. Por un lado los artistas no se preocupan o no están pensando en esa perdurabilidad porque no es exactamente el objetivo y por otro, su comercialización y la obligación de conservación.

Me gustaría también escuchar, respecto a esta nueva vía que estamos abriendo en ARCO, cómo abarcar ese mercado con nuevos soportes y nuevas tecnologías en particular, cuál es la percepción, debatir la actitud que tiene un coleccionista de una obra intangible, que no sólo son las realizadas con nuevas tecnologías ya que entran otras técnicas.

Pienso que la actitud del coleccionista tendrá que transformarse, adaptarse a esas nuevas tecnologías, a veces no es fácil, el desarrollo está condicionado por ese mecanismo respecto a su dificultad de conservación, de creación de ciertas colecciones. El coleccionista necesita de la reflexión por parte de los que podemos aportar algo en ese ámbito.

Otro aspecto que estamos abriendo, tiene que ver con el vídeo digital, como está aquí Carlos, se lo paso a él, es el apartado ¿qué se puede hacer en la comercialización del vídeo?, es importante el papel de las distribuidoras. ARCO es una feria de galerías y editoras, aunque tenemos que hacer una reflexión de cómo abordar otras vías de mercado que no responden a los mismos parámetros de los que han existido hasta ahora. Pienso que en LOOP las tenéis presentes. Hemos abierto un debate respecto a este tema, ya que plantea diversas cuestiones incluso con las propias formas de mercado en las que habitualmente estamos acostumbrados a trabajar. También con la propia actitud del artista dispuesto a trabajar, de una forma u otra, con una galería o con una distribuidora. Sí me gustaría que con la actitud hacia esos nuevos medios debatiéramos y se reflexionara sobre esa especie de paradoja entre comercialización y coleccionismo de esas obras y la realidad de los artistas a la hora de la producción.

Carlos Durán.- Todo lo que se ha dicho es cierto. Tenemos todos por delante un reto, la redefinición de cómo funciona el mercado, el mundo del arte nuevo. En la frase que me enviásteis respecto a este debate, me remitiría a ella, cuando habláis de las transformaciones, de las bases, porque efectivamente en esta transformación existe un reto y una enorme oportunidad de aproximarnos a nuevos públicos. Nosotros sí creemos que esto es posible a través de los new media, del videoarte en concreto, quizá el más próximo por lenguajes asimilados como el cine o la publicidad, la juventud viene muy bien formada.

Tenemos la entrada a un público que se interesa por primera vez en el arte y que si despierta en ellos la curiosidad irá desarrollando ese interés y se hará extensivo a otros formatos del arte con lo cual, en la vida, puedes ver el vaso medio lleno, o medio vacío. Hay gente que opina que este sector del arte en el que nos movemos, puede originar cierto rechazo de aproximación, pero tiendo a pensar que es justamente lo contrario, hay que aprovechar esa oportunidad que nos brinda de acercarnos a públicos nuevos. Respecto al mercado, es cierto que resulta complicadísimo, es una cuestión sobre la que no hemos hecho más que empezar en cuanto a saber cómo distribuir, comercializar, coleccionar, etc. Esto está generando una serie de actitudes o posturas muy confrontadas.

Una de estas actitudes, más tradicional, es la que opina que se ha de transmitir la propiedad como en un bien artístico tradicional, otras posiciones están más cercanas a conceptos más novedosos de distribución masiva, de acceso a un público general y a costos mínimos o inexistentes.

Por ir al origen: nosotros hemos organizado un proyecto que se llama Loop y que pretende ser un gran paraguas que da la oportunidad de reunir en Barcelona a un importante sector, el de la vídeocreación artística e invitamos a participar en él a todo el que quiera ponerse debajo de ese paraguas.

En Loop intentamos combinar tres ideas; la inherente a un festival: dar a conocer, aproximar a muchos públicos en general, incidir en los hábitos del consumidor de calle; la de fomentar la discusión profesional fomentando foros de debate destinados y dirigidos a la gente más especializada y en los que se generen discusiones y se busquen objetivos concretos, y por último, una feria profesional en el que un grupo de galerías invitadas presentan obras de uno de sus artistas.

Si organizas un festival, que es una cosa maravillosa, muy generosa y expansiva, con un foro especializado, pero no lo dotas del interés que aporta una feria comercial, esto es, no sólo la transacción económica de la compra-venta de obras físicas, sino la transacción de todo tipo de información, ocurre que muchas veces la exhibición puede quedar estéril ya que el artista, la productora o la distribuidora etc., no están necesariamente presentes y en una feria comercial, por lo general sí.

Aquí se da la oportunidad de que en esta plataforma, Loop, los socios, clientes, amigos, los compañeros de viaje, aporten lo que quieran debatir en cada momento y que cada uno desarrolle sus intereses. Nosotros hablamos de que es nuestra gente, los art lovers, todo el mundo, sea el artista, el crítico, el comisario, el visitante, el museo, la institución, las galerías, los coleccionistas, los que dibujan lo que es loop. Consideramos importante reunirlos en la ciudad de Barcelona, atraer al colectivo, y que defina cada uno sus intereses. En este proceso que pretende ser cada vez más exhaustivo, vamos incorporando a las escuelas, las universidades, otros festivales y posibilitando que vengan a ofrecer y buscar contenidos, a que los museos vengan a buscar expositores para las piezas que ellos han producido, o coproductores para esas obras, etc. ¿Qué pretende ser Loop?, quiere ser una plataforma en la que cada uno defienda sus intereses y encuentre un entorno propicio para los que han de ser sus compañeros de viaje. Es un proyecto organizado trabajando en red, en nodos y la aportación de cada uno de ellos hace posible que funcione este proyecto. Es un concepto un tanto novedoso quizá, aunque si no se diera en este formato, sería difícil que funcionase.

Llevamos cuatro ediciones y se han generado bastantes paneles de discusión interesantes y estamos intentando llegar a marcarnos unas citas, unas preguntas concretas e intentar encontrar respuestas igualmente concretas. Nos gustaría llegar a crear unos pequeños manuales de cómo se ha de transmitir y conservar el vídeoarte, cómo funciona el tema de los derechos de copyright, copyleft, commons rights, etc. y lo cierto es que hemos encontrado una enorme complicidad por parte de todos los agentes cuando lo hemos propuesto.

Nosotros, como he dicho antes, sólo hemos propiciado un encuentro, el resultado y la materialización de lo que es Loop se concreta principalmente en los acuerdos que hay posteriormente y que son muchísimos. De alguna forma, lo más interesante es la creación por parte de cada uno, de una red de trabajo con personas que están interesadas en un campo de interés común.

Deciros que la base en la que estamos enfocando nuestro esfuerzo son las relaciones humanas, con un sistema de trabajo en el que se creen complicidades. Estamos todos en el mismo barco. Como experiencia humana es fantástica.

Loop es una feria, festival, feria de debate. El año pasado tomó 141 espacios de Barcelona, 450 artistas presentes en la Feria, 50 galerías invitadas, 63% extranjeras. Queremos conseguir con el tiempo es que sea un lugar de «premieres», de la primera exhibición obras; el año pasado fueron 17.

[Joseba Franco](#).- Gracias Carlos, si Barcelona merece la pena ser visitada, durante Loop aún más.

[Pedro Medina](#).- Si la cuestión central es preguntarnos qué significan las nuevas tecnologías, no hay que olvidar que éstas no dejan de ser un instrumento, un medio de expresión. Si pensamos en un momento de la historia como el Renacimiento, Leon Battista Alberti constataba, incluso con ese ojo alado en el centro de su emblema, lo que ocurre con la perspectiva renacentista: cómo, estando quietos, podemos ver profundidad, lo que implica que por primera vez se separan el tacto y la vista, indicando una nueva forma de mirar. En ese mismo emblema, bajo el ojo alado, se pregunta quid tum?, ¿y entonces qué?

Ahora que nos interrogamos por las nuevas tecnologías, por los instrumentos a nuestro alcance, ya que es también la última charla de Art Tech Media, podemos hacer cierto balance. Ayer no pude estar, pero recuerdo un debate hace ya ocho años en torno a la construcción del futuro museo de arte contemporáneo de Roma, cuyo concurso ganó Zaha Hadid. Esta elección era una apuesta por unos nuevos medios que permiten unas nuevas formas, que directamente se relacionaron con ese concepto de modernidad líquida que ya no cree en procesos sólidos, sino en flujos, corrientes, en una realidad que fluye y que no está dada de una vez para siempre. Si seguimos en el ámbito arquitectónico, esta idea estaría de acuerdo con Metamorph, la Bienal de arquitectura celebrada en Venecia en 2004, donde Kart Forster propuso un gran espectáculo visual en torno a las posibilidades formales de los nuevos materiales y de la informática; nos encontramos con grandes retóricas que no dicen nada, son fantásticos fuegos artificiales y nada más. Aquí puede haber un peligro: la fascinación ante un nuevo medio. Tras esta visión del mundo de la arquitectura, este año Venecia ha apostado por una mirada más social que se ha preguntado por los problemas de las megalópolis, planteándose cómo se va a transformar la ciudad del futuro. De esta manera, nos hallamos ante una arquitectura mucho más cercana a nuestro vivir cotidiano y no regida por retóricas vacías.

Creo que para afrontar bien el problema, habría que realizar la pregunta al revés: no empezar por las nuevas tecnologías, sino por las nuevas experiencias que están surgiendo, sus personajes, los valores en juego, los acontecimientos que marcan un período histórico concreto, para después investigar cuál es el sistema de formas que hace visible esta experiencia. Ahora, si examinamos las correspondencias entre experiencia y forma, se vuelve pertinente una pregunta por los nuevos medios, examinando qué realidades nos están haciendo visibles o de qué sectores del mundo nos están hablando.

Se acaba de afirmar que el videoarte está más cerca del público. No estoy tan seguro en conjunto, hay algunas corrientes que sí, pero otras inician procesos experimentales no al alcance de todos. Si bien es cierto que vivimos en un mundo de imágenes, diagnóstico que coincide con las afirmaciones hechas hace tanto tiempo por McLuhan. Cuando doy clases, veo realmente que mis alumnos han sido educados igual que todos nosotros, es decir, para analizar textos, por lo que están indefensos ante los mensajes que reciben a través de imágenes. A estos mismos alumnos, antes de empezar a explicarles ninguna forma, les pido que me describan el mundo en el que vivimos. Sus respuestas suelen coincidir en afirmar que es global -como podíamos esperar-, injusto, desigual, tecnificado, sin valores dice también alguno, aunque luego reconocen que hay unos valores en el horizonte de lo deseable, como la sostenibilidad, la igualdad de sexos y razas, etc. Y todos suelen coincidir en percibir que nada permanece, hablando incluso de una época descentralizada, fragmentada, en la que todo se va acelerando y cambiando. Si les preguntamos si esta época en transformación, en la que valores y experiencias son algo efímero, puede ser representada por ese arte bello y eterno en el que nos han educado a todos, enseguida ven que no, ya que estas nuevas experiencias reclaman nuevos lenguajes. Este es el terreno donde las nuevas tecnologías pueden volverse la referencia necesaria.

Si pensamos en algunos ejemplos recientes, cuando surgió The black box@ARCO, el primer año casi todo era vídeo, aquí, en el Reina Sofía, dentro de poco se inaugurará la exposición Primera generación: arte e imagen en movimiento. Si estamos en un mundo de imágenes, ciertas formas de vídeo parecen proponerse como propicias para narrar nuevas experiencias. Asimismo, podríamos hablar de actitudes, basta dar un vistazo al arte político actual para apreciar que la mayoría se sirve de la fotografía o de la imagen en movimiento, porque hablamos de situaciones en proceso y también porque, a pesar de ser tan subjetivo como cualquier otra manifestación artística, sigue funcionando para el espectador como un documento de la realidad; de ahí que el vídeo se esté convirtiendo en una forma tan presente.

Otro medio del que podríamos hablar es el net art, donde gran parte de sus obras están definidas como algo en proceso, con una interacción muy clara y, por supuesto, con una capacidad de comunicación y distribución enorme, al menos potencialmente. Pero la interacción o enfatización del rol activo del espectador no son características específicas de las obras de netart. Ya las encontramos en piezas de finales de los sesenta y principios de los setenta, a raíz de la aparición de los happenings o lo que hoy llamamos instalaciones. Pensemos incluso en la redefinición del espacio en los setenta, con artistas como Smithson, Serra o Matta-Clark. Ahora mismo hay una exposición en el IVAM, «Espacio, tiempo, espectador», que en su primera parte explica esta transformación; por ejemplo, Matta-Clark era alguien que tenía muy claro que el arte se ha convertido en experiencia, no siendo ya relevante la aceptación de la obra por parte de los organismos típicos de legitimación: las instituciones (principalmente el museo), el mercado y la crítica. Con la crítica no pudieron, pero intentaron escapar de los otros dos, aunque al final fueron asumidos por el mercado y el museo.

Estas prácticas nos introducen en un debate centrado principalmente en el mercado, algo ya presente en algunas de las vanguardias históricas y que hoy se plantea desde otra perspectiva. Podríamos preguntarnos por qué obras que en esencia son reproducibles infinitamente, luego llegan a nosotros en series finitas; la respuesta es fácil si pensamos que son cuestiones puramente de mercado. Los nuevos medios nos hacen volver la mirada a algunos de estos problemas, sin embargo, pienso que muchas de las piezas que hay en internet no aportan nada específicamente nuevo, no hay un salto cualitativo y reproducen cuestiones que se situarían dentro de un proceso de desmaterialización de la obra de arte, enfatización del rol del espectador, concepción de la obra como proceso y, principalmente, de crítica del sistema del arte, pero que ya estaban presentes en los setenta. No obstante, hay piezas en las que sí vemos algo diferente, sobre todo porque la propia obra vuelve pertinente una reflexión sobre el medio utilizado.

En BilbaoArte, por ejemplo, hablamos de «The File Room» de Antoni Muntadas, una pieza de 1994 en la que partió de un caso real: la censura de un documental que le había encargado TVE y que nunca se llegó a emitir, sin justificación alguna. Hizo una instalación, un gran archivo en el que podíamos consultar casos históricos de censura. Si pensamos en una obra que intenta dar voz a quien no la ha tenido y cuyo eje es la censura, realizándolo, además, desde una pieza que se concibe como archivo que se consulta libremente, parece obvio que el uso de internet, con una capacidad de distribución y acceso mayor, parece su hábitat idóneo. Pero no acaba ahí su especificidad, al ser utilizada en red, podemos encontrar los casos de censura anteriores, pero como la propia web está concebida como un portal abierto a que entren nuevos casos, la pieza se sigue construyendo, nutriéndose además de censura en ese propio medio: internet. Serían muchos los casos, sin ir más lejos García Andújar es una referencia, más ahora que sus «Technologies to the People» han cumplido diez años. En muchas de estas obras el espectador-usuario no solamente adquiere la relevancia que se evidencia en comportamientos artísticos como las instalaciones interactivas o las performances, sino que participa activamente. En el caso de The File Room es evidente, ya que puede aportar nuevos archivos, implicando que el creador inicial de la pieza deje de controlar los nuevos archivos que van ampliando

la obra. Así, podemos encontrar un inquisidor del siglo XVI y otros casos de censura más actuales como los de Estados Unidos en torno al 11-S. En esta situación empezamos a hablar de sujetos colectivos, lo que va cambiando el papel del arte y sobre todo su autoría.

Simplemente voy mandando mensajes para prevenir sobre cierto tipo de entusiasmo por las nuevas tecnologías, que normalmente se quedan en su dimensión más espectacular, si bien resulta tremendamente interesante el campo de experimentación y posibilidad que se abre una vez que se reflexiona sobre el propio medio y que se hace hincapié en los nuevos discursos encaminados a aportar nuevos modos de expresión para experiencias emergentes. Recuerdo ahora el caso de la exposición Terra infirma, comisariada por Berta Sichel y celebrada en Castellón hace poco más de un año. La «terra infirma» sería supuestamente el término con el que los marineros que volvían de una larga travesía se referían a la tierra firme. Es decir, aquel lugar que debía suponer seguridad, al bajar del barco era un terreno inestable, en el que perdían el equilibrio. Partiendo de esta metáfora, se describió el mundo actual y en ese caso se optó por piezas instalativas de vídeo en las que se enfatizaba la circularidad, el infinito, prácticas globalizadas en proceso... y sobre todo la imposibilidad de definir algo de una vez para siempre, siendo perfectamente adecuado el uso de la imagen electrónica para crear en el espectador una experiencia afín a aquella concepción del mundo que se quería hacer visible. Ya Marshall Berman definió el ámbito en el que vivimos, parafraseando a Marx, como el lugar en el que «todo sólido se desvanece en el aire». Tenemos que preguntarnos si las nuevas tecnologías nos aportan realmente un medio de expresión artístico capaz de captar esta realidad, diferenciando aquellos casos en los que sí se abre una dimensión cualitativamente diferente de aquellos otros en los que las tecnologías no son más que fuegos artificiales. Así que habrá que tomar la cuestión con profundidad y calma.

Angela Molina Climent. - En cuanto a la fascinación de la que hablaba Pedro Medina, me ha hecho gracia. Quería hacer un comentario sobre el cartel que anuncia estas jornadas, es una imagen erótica, el modo de vender algo inmaterial, es decir, esa fascinación de la que hablabas podría resumirse en una boca femenina que parece contener...

Joseba Franco. - Un paréntesis, la imagen general de Art Tech Media es un fractal generado por un ordenador que, pensamos, responde a la noción tecnológica de estos Encuentros. Para cada Centro participante editamos unas tarjetas con información específica. El Departamento de Audiovisuales del Reina, además, hace un folleto para cada actividad que programa para lo cual nos pidieron imágenes. Enviamos varias de algunos trabajos que recibimos de artistas que participan en la convocatoria que realizamos. Nosotros no decidimos qué imagen aparecería.

Angela Molina Climent. - El arte de los new media no es un fenómeno reciente o no empezó con el netart (que fue en 1974), sino que nació en 1839, con la invención de la fotografía. Cuando Dela Roche anunció el fin de la pintura, pocos fueron capaces de darse cuenta de que, el artista con ayuda de la mecánica, podría manipular elementos del espacio y del tiempo con una nueva velocidad.

Es conocido el comentario que Picasso le hace al fotógrafo Brassai cuando le explica que la fotografía había llegado a un punto capaz de liberar a la pintura de toda literatura, anécdota, incluso del sujeto. En cualquier caso, decía Picasso, un cierto aspecto del sujeto pertenece al dominio de la fotografía, y si es así, ¿no deberían los pintores aprovecharse de esa nueva libertad para hacer otras cosas?. La revolución técnica hizo que los pintores naturalistas, realistas, cambiaran su trabajo hacia la abstracción.

Los postimpresionistas, los fauvistas, cubistas, simbolistas, expresionistas, crearon imágenes en consonancia con la relación integral entre lo que uno ve y lo que uno siente que está viendo. Todo tipo de experiencia y fantasía, poesía, música y emoción podía ser un tema artístico, mejor que la realidad objetiva. Y el cine fue el medio más expresivo, el que mejor conectaba arte y vida en la nueva era tecnológica. Un arte que unía y fusionaba las otras artes como el teatro, la música, la poesía, literatura, como en las películas constructivistas de Ziga Vertov. El cine liberaba el tiempo y el espacio. En 1913 Duchamp crea su primer ready made, una rueda de bicicleta sobre un taburete. Duchamp fue el primer artista que empezó a negar la auténtica posibilidad de definir un objeto artístico y fue más tarde Nam June Paik, con sus collages mecánicos con los aparatos de tv, como ready made, quien volvía a cuestionar la posibilidad de definir lo que era arte.

Pero lo que estaba sucediendo en el mundo del arte, no era simplemente un episodio más, un ismo, sino un auténtico cambio de paradigma. Y el primero que estudió seriamente cómo los cambios cada vez más profundos en las colecciones técnicas podían afectar al consciente colectivo y provocar importantes cambios en el desarrollo cultural, fue Walter Benjamin. Todos conocemos su importante ensayo de 1936 «El arte en la era de la reproducción

mecánica y su análisis sobre la cultura de masas». En el ensayo «El autor como productor» Benjamin, anticipa la crisis de la identidad y la pérdida de autoridad moral del artista autor. Este análisis visionario llegó a afectar a todo el pensamiento de la postmodernidad. Los llamados Cultura Studies fueron mucho más allá, Baudrillard hablaba de simulacro, de la simulación y de lo hipertextual, Barthes y Foucault sobre la intertextualidad y la interactividad. Y Derrida y todo el movimiento feminista fueron muy importantes para explorar el arte y su relación con la tecnología. Ahora bien, cómo iba a ser el arte en la era de la simulación digital? Los ordenadores han acelerado enormemente el proceso de abstracción matemática en las artes visuales, las imágenes digitales simulan la realidad en unos procesos matemáticos, antes que imitándola a través de un proceso de copia. Una simulación no es una copia, no es una reproducción. Una simulación puede generar cualquier tipo de realidad.

Los cubistas, los constructivistas, cambiarían la noción del espacio lineal a partir de la geometría eucladiana. En la lógica de las computadoras, el número y no la forma, el volumen, definen la geometría del espacio, la naturaleza y el cuerpo como nunca se había hecho antes. Una imagen digital parece una fotografía pero es radicalmente diferente de la composición de una película o de un vídeo, ya que está compuesto de unos elementos llamados pixeles, cada uno de los cuales tiene asignado un valor, número, que determina su localización vertical, horizontal y su intensidad de color. En otras palabras, describe no el fenómeno de la percepción sino de las leyes físicas que lo gobiernan. Antes, la fotografía se la consideraba el epíteto de la verdad, hoy en día es una ilusión de la verdad. A través de la fotografía muchos artistas han examinado las cuestiones sobre la originalidad y la autenticidad. Ahora la información de una fotografía puede ser procesada o alterada a través de la manipulación en el ordenador para crear imágenes que son auténticas simulaciones. La capacidad de invadir imágenes creando alteraciones en las fotografías subvierte los tradicionales valores de verdad, autoridad y autenticidad y esto supone una desestabilización de la imagen.

Se ha creado una crisis de la verdad que ha tenido implicaciones políticas. Nunca más podremos creer en el viejo sistema de la verdad de las imágenes. Así, el término simulación, simulacro, se refiere a una copia de una copia de la realidad. El simulacro es inmaterial pues sólo existe como acumulación de datos, sólo hasta que el artista decide trasladarlo a un soporte material. La realidad virtual es virtual porque es a la vez abstracta y real. La naturaleza destacable de la simulación es que no hay límites a lo que realísticamente puede ser representado. La posibilidad de cambiar la relación observador-obra depende de la interactividad, la obra así es más flexible y el rol del artista cambia y el receptor construye el significado, los artistas al diseñar una pieza interactiva se sitúan fuera de los roles tradicionales, incluso desaparecen. El receptor así es activo o pasivo, consumidor o creador, participante o espectador, artista, crítico.

En Internet el contexto está íntimamente ligado al contenido y el contexto incluso puede ser, puede devenir o convertirse, en contenido también. En 1974 Netscape presentó su primer navegador comercial. Desde entonces se ha producido un importante cambio en la sociedad que iba a pasar de la economía industrial a la economía de la información de estructuras jerárquicas o redes descentralizadas, de los mercados locales a los globales.

Se empezó a hablar de arte de los nuevos medios, del New Media Art. Existe en ese aspecto un paralelismo con la revuelta dadaísta, esta revuelta había sido una respuesta a la industrialización de la guerra y la reproducción mecánica de los textos e imágenes. Ahora es una respuesta a la revolución tecnológica y a la información y la digitalización de diversos modelos culturales. En el año 94, el net art fue incluido en la Documenta X de Kassel, un reflejo de la globalización del mundo artístico, la cultura y el comercio. Con Internet, el artista deja de utilizar el ordenador para manipular imágenes o acceder a becas. El ordenador se convierte en un conducto de acceso a una comunidad internacional de artistas, críticos, comisarios y coleccionistas.

El artista multimedia desafía la noción romántica del artista como genio solitario, incluso trabaja con un alias, puede desaparecer. La apropiación de obras de otros autores es tan habitual que se da por supuesto, lo que ha hecho que las leyes de la propiedad intelectual y de acceso a material ya existente, sean más restrictivas. Un ejemplo es el artista Michael Daines que puso en venta su cuerpo en la sala de subastas Ebay en el año 2000. Daines era un estudiante de 16 años y puso en venta su cuerpo como pudo haber puesto una pintura, una escultura. Otro artista Keith Obadike, sacó a subasta su identidad racial afroamericana en una obra que se llamaba Black for sell, de 2001, en una clara referencia a las subastas de esclavos, a la venta de esclavos, siglos atrás. Es interesante la cuestión de los derechos de autor, en la economía y cultura digital. Pierre Huyghe y Philippe Parreno en el año 99 compraron el copyright de un dibujo manga que llamaron Ann Lee y lo hicieron como un experimento para poner a prueba las cuestiones de derecho de autor. Crearon una plataforma para la comunidad artística, la Anne Lee Corporation, 13 artistas fueron invitados a realizar obras basadas en Ann Lee. Finalmente, proyectaron la imagen de esta mujer virtual en el cielo de Miami Beach con unas luces modelando su silueta y la hicieron desaparecer. La mataron. La cuestión para ellos era la siguiente, ¿cuáles son los problemas cuando Ann Lee se mueve del papel al vídeo o de un dibujo a un modelo digital operativo? Otra obra de Eduardo Kac examina, vía Internet, nuestro sistema de creencias, la ética y la

biotecnología. Creó, en el año 2001, un ser vivo único, cogió un conejo de indias, blanco y lo mezcló con unos genes de una medusa fluorescente y salió un conejo verde. Creó un ser único y planteó la cuestión de si somos capaces de utilizar el conocimiento científico para crear nuevas criaturas. Finalmente todo esto demuestra que con la nueva belleza numérica, la funcionalidad del ordenador ha llegado a ser una cualidad estética.

Pedro Ortuño.- En primer lugar daros las gracias. Voy a hablar de mi experiencia en este medio, el de las «nuevas tecnologías». He trabajado con ellas, en concreto el vídeo y la instalación, desde principios de los noventa. Mi trabajo artístico funciona de una forma más o menos autodidacta, actualmente no colaboro con galerías ya que tengo la suerte de ser docente. Procuero gestionar mis proyectos para que se autofinancien. Intento conseguir becas, subvenciones o ayudas a la producción. Gestiono directamente con el comisario o con las instituciones oportunas.

Con respecto a lo que hemos escuchado en la mesa, me ha llamado la atención -relacionado con la asociación a las nuevas tecnologías-, el uso de la palabra «antimercantilista».

Como todos sabemos y muy bien se ha comentado, en los inicios del vídeo de los años 70, en concreto cuando algunos artistas conceptuales comienzan a investigar con las nuevas tecnologías, el antimercantilismo era un motivo común de identificación y de reivindicación por encontrar nuevas formas y maneras de entender el hecho artístico en sí. Algunos de estos artistas se han citado anteriormente como, Nam June Paik, Bruce Nauman, Dan Graham, Antonio Muntadas, Vito Acconchi, etc , trabajaron en esta dirección

Entiendo que tenga sentido, en esa época en concreto, el antimercantilismo, movido por la idea de romper el monopolio y el poder absoluto que en ese momento tenían las galerías y con la finalidad de crear un discurso paralelo al de los medios de comunicación oficiales. Pero pienso que actualmente esta palabra «antimercantilista» ya no tiene sentido. Es cierto que durante muchos años, sobre todo a principios de la década de los 90, las instituciones, las galerías, han estado denominando a los artistas que trabajamos con nuevos medios como antimercantilistas, ya que nuestra obra estaba fuera del mercado o no tenía cabida en la galería.

Creo, sin embargo, que nunca ha sido así, que ha sido un concepto que se nos ha impuesto y, por lo tanto, todo lo que tenía que ver con lo tecnológico inmediatamente se asociaba con ello.

Recordemos, por ejemplo, que Muntadas en 1994 presenta por primera vez en Chicago, en colaboración con The School of the art of Chicago, el proyecto The File Room, un proyecto concebido para la red. El uso de las nuevas tecnologías también ha supuesto una nueva concepción del hecho artístico con unos posicionamientos claros por parte de los artistas de implicación, con temas sociales de actualidad en contra de unos planteamientos estéticos cada vez más en desuso.

En esos mismos años (principios y mediados de los 90), en España todavía existían un gran número de galerías que no aceptaban la obra fotográfica como obra de arte, por el simple hecho de su reproducción en serie, y los que la exponían no tenían muy claro como comercializarla. El vídeo todavía estaba mucho mas relegado y buscábamos canales alternativos, vía festivales y certámenes, para poder difundir la obra.

Yo me pregunto: ¿cuántos artistas interesantes que trabajaban con los nuevos medios, luchando, reivindicando, buscando un hueco aquí en España y finalmente han quedado en el olvido? Pienso que no se ha hecho una revisión profunda de lo que realmente ha sucedido en nuestro país con las obras de estos artistas.

Actualmente pasa todo lo contrario: existe una moda tecnológica, tenemos nuevas iniciativas, como el caso de la Feria Loop en Barcelona, me parecen muy acertadas y creo que deben seguir adelante, pero también es cierto que dan acceso mayoritariamente a los artistas que colaboran con galerías, con lo que dejan fuera a muchos otros. En ese sentido, hay una cierta invisibilidad, de cara al coleccionismo, de los artistas que no cuentan con el apoyo del galerista porque no se han creado suficientes vías de encuentro entre ambos. Por ejemplo, creo que un coleccionista nunca iría a ver una exposición en una sala institucional con la intención de contactar con el artista para comprar la obra, normalmente lo hace a través de la galería. Pienso que deberían de haber cauces de unión entre el coleccionista y el artista independientes y que, a su vez, perdiesen el miedo a comprar o financiar proyectos tan interesantes o más que los que realizan las galerías.

Joseba Franco.- Gracias Pedro. En principio, antes de seguir con el debate en la mesa, nos gustaría conocer opiniones del público así que estamos a vuestra disposición.

Público 1.- Me ha parecido super interesante lo escuchado hasta ahora, quisiera centrarme para dar oportunidad a más preguntas. Una cuestión importante sobre el tema que mencionó la directora de ARCO sobre el mercado. Soy galerista de Gijón y estuve también en los debates de Tenerife y viendo las proyecciones con Joseba Franco. Pienso que la obra de arte no la hace ni un conjunto de personas, ni tan siquiera el autor. La obra de arte la comienza el artista,

de arte. El galerista, que hace la distribución de obra cara de producir, debe buscar métodos baratos para su difusión, por ejemplo los trailers, ¿quién no ve anuncios publicitarios en el cine antes de la película?

Angela Molina Climent.- Quería comentar que no todas las obras, cuando utilizan los new media, necesitan ser completadas por el espectador. Un ejemplo, Bill Viola, el espectador no tiene nada que completar, son como pinturas. Y si Bill Viola es uno de los artistas más representados en las ferias y más cotizado, es un ejemplo, creo, que la mayoría de las obras de los nuevos medios sí que requieren ser completadas por el espectador pero no todas y, precisamente, las que están en las ferias, muchas no, funcionan prácticamente como una pintura, como un puro pictorialismo.

Lourdes Fernández.- Es la pregunta del mercado.

Antoni Mercader.- Yo le pediría a la coordinación un esfuerzo, nos hemos polarizado en dos bloques, en las intervenciones que han habido. Unas que van más relacionadas con el fenómeno de la distribución, y utilizo este término para no decir el otro término comercialización, y otras intervenciones que se han hecho más sobre el carácter conceptual y el carácter epistemológico. Pediría un esfuerzo de aunar estas dos, que lo veo difícil porque o tocamos un tema o los dos.

Joseba Franco.- Incluso podríamos añadir alguno más. Nuestra intención es provocar debates transversales. Dentro de un marco conceptual, acercarnos a cuestiones concretas que afectan e influyen a todo el sector del arte digital.

Angela Molina Climent.- Pero Toni, creo que podrías comentar, porque eres buen conocedor, el caso de Bill Viola que es un artista muy difundido, se alardea de los nuevos medios, el ejemplo del videoartista, pero realmente su obra está asociada al pictorialismo, qué opinas?

Antoni Mercader.- Opino que una trayectoria artística nunca es homogénea, la trayectoria de Bill Viola presenta dos grandes cambios, hasta los 80 tiene una trayectoria y después otra. Para no entrar tanto en el caso de Viola aprovecho para sacar otro pope que sería Paik, que tiene varias trayectorias porque como sabéis, Paik era músico, estuvo en el grupo Fluxus, etc., pero todos los vídeos que distribuye una distribuidora non profit sin interés directo en la comercialización sino en la distribución, Electronic Art Intermix, lo hace de toda la obra de Nam Yune Paik, excepto otro episodio de Paik que son los montajes e instalaciones con los televisores antiguos, que es otra cosa que circulan por otros circuitos y que Lourdes, ha hecho un comentario, desde el fenómeno de la distribución. La distribución de la primera trayectoria de Viola también lo hace Intermix, pero no los retablos electrónicos ni tampoco las instalaciones de tv antiguos de Nam Yune Paik, reproduciendo monumentos, personajes etc. Creo que muy pocos artistas aguantan una trayectoria homogénea y hay que reconocer que tenemos una dualidad y esto es muy importante reconocerlo así.

Carlos Durán.- La única cosa que quería decir es animar a Montse y Joseba, creo que es justo. Soy galerista y organizamos Loop. Y definiendo la función y el rol del galerista. Creo que este rol, precisamente en este sector, está por ser revisado y redefinido, clarísimamente. La oportunidad que presenta este nuevo formato, nuevo soporte para la distribución, independiente de las galerías, paralelo a las galerías es extraordinario. Hace unos momentos estaba hablando de las distribuidoras Pedro Ortuño, de la visibilidad, creo que la cantidad de festivales, bienales, eventos que incluso utilizan piezas de vídeo, es alucinante, con lo cual creo que es al revés, el creador tiene un escenario mucho más generoso que antes. Si bien es cierto, te doy toda la razón, gran parte del control más potente del mercado sigue estando en la galería, es una parte de inercia histórica y otra de no saber exactamente cómo ha de evolucionar nuestro mercado.

Este mediodía hablábamos de que alguien se ha de inventar un negocio nuevo, un You Tube y romper los esquemas. No tiene sentido que estemos vendiendo vídeo o net art con los parámetros de las litografías o de otras obras del pasado. Hemos tardado mucho en darnos cuenta de lo que es fotografía y entender cómo se debía trabajar con ella y hemos de tener paciencia y ordenar las ideas sobre cómo hacerlo con este soporte. Creo que para los artistas es una oportunidad bestial.

Y muchas gracias por la invitación.

Joseba Franco.- Montse y yo somos artistas también y participamos bastante de lo que está comentando Carlos. Sin duda, los soportes tecnológicos permiten una gran movilidad y por tanto, mayor visibilidad. Son incontables los festivales de vídeo y net art por todo el mundo. Además, estos soportes permiten un ahorro importantísimo a la hora de exponer lejos de tu residencia. Recientemente hemos expuesto en Japón, Manila y Pekín, unos vídeos que llevamos

personalmente en formato DVD. Evitamos transportes, complicaciones de aduanas y posibles pérdidas o demoras. El CCCB, por ejemplo, ha creado un espacio que durante un mes facilita que los artistas puedan exhibir su obra. Otra cuestión es entrar en el mercado de verdad, el de las galerías importantes. Muchas veces me pregunto si existe arte sin mercado. Por lo tanto quien representa al mercado, certifica, clasifica y pone baremos, generalmente siguen siendo los críticos y las galerías. Eso también está cambiando.

Pedro Ortuño.- Al hablar de invisibilidad he querido referirme, no a que las obras con nuevos medios son invisibles, porque no lo son -muchas de ellas tienen una gran difusión- sino en cuanto al tema de la comercialización y del coleccionismo, que es un tema que ha salido en la mesa. Lo que he intentado decir es que en una exposición fuera del ámbito galerístico es casi imposible vender. Porque la mayoría de las veces, los coleccionistas o los que compran arte, acaban acudiendo a las galerías o a las ferias de arte para comprar obras.

Montse Arbelo.- Dejando a un lado el debate sobre si es correcta la denominación «nuevas tecnologías» (venimos escuchando posicionamientos con matices distintos, aquí mismo se está utilizando este término), sí que nos gustaría avanzar respecto al vídeo y adentrarnos en otros campos más exploratorios del arte que están posibilitando la nanotecnología, la robótica, la biociencia, etc. Por otro lado, realmente, las tecnologías no modifican los conceptos y paradigmas en los que sustentamos nuestra realidad cambiante? Nuestro pensamiento no se ve influido por estas nuevas posibilidades?

Pedro Medina.- Aquí hay muchas cuestiones mezcladas. Por un lado, hay modas que son solamente eso, pero también van apareciendo foros para observar las derivas. Por ejemplo, Loop y Off ya tienen una resonancia internacional desde Barcelona y en ARCO se ha cumplido la segunda edición de The black box@ARCO, en la que Vicente Matallana optó por unas piezas desmaterializadas que llegaron menos al público que la mayoría de vídeos de la edición anterior, pero que fueron un excelente escaparate para contemplar nuevas tendencias. El MEIAC, en Extremadura, habrá que ver a dónde llega, pero como concepto es interesante, parte de piezas que no son materiales. Desde luego hay colecciones, como la del Guggenheim, que están incorporando muchas piezas de net art, si bien esto introduce muchos interrogantes ya que con frecuencia la obra se compra, pero luego no se poseen sus derechos de reproducción. Hay cuestiones legales que se están redefiniendo, de ahí la nueva ley de derechos de autor y toda una serie de nuevas prácticas. Aun así, solo vislumbramos parte del potencial. Hay un campo de posibilidades enorme y un buen número de instituciones que han apostado fuertemente por ello, pero precisamente por el panorama tan extenso que abren este tipo de tecnologías, parece absurdo que consideremos la propia situación geográfica.

En definitiva, creo que lo que me molesta es que algo esté «de moda». He hablado y defendido en muchos foros las posiciones que tienden a la igualdad de géneros. Lo que ocurre con frecuencia es que, en la estela de esta moda, hallamos piezas cuyo contenido es tal que no podemos más que comulgar con él, pero éste no lo es todo. Muchas de estas obras sólo hacen hincapié en el mensaje y no en el medio para comunicarlo, siendo éticamente elogiables y formalmente muy malas. Antes se hablaba de gusto, en realidad el gusto es muy respetable, pero sobre las obras se pueden dar razones: puedo decir de una obra en vídeo que está mal montada, tiene un tempo excesivamente lento para lo que se quiere transmitir, una mala fotografía... es decir, puedo dar razones técnicas. Otro tipo de cuestiones tienen que ver con la pertenencia o relevancia de ciertas cuestiones de identidad, que no se pueden obviar; por ejemplo, la relación con una serie de códigos. Por otro lado, hay unas consideraciones que tienen como epicentro la empatía con las obras, contemplando, en suma, si me emocionan o no; un Rothko emociona, no hay nada que entender. Ante todo hay que considerar las nuevas cuestiones que están en germen e intentar dar razones sobre ellas, viendo qué es lo que se pone en cuestión.

Aquí, en el Reina Sofía, se organizó un proyecto maravilloso, «Cárcel de amor». En él se volvió pertinente el uso de ciertas tecnologías para hablar de una cuestión muy candente como la violencia de género. Coincido con la necesidad de este tipo de reivindicaciones, pero eso no excluye que nos preocupemos por aquellas formas que intentan hablar de ese mundo, el contenido también hay que comunicarlo y la elección del medio determina la recepción del mensaje. Y sobre eso sí se pueden dar razones, habría que establecer unos niveles de análisis para determinar que una obra está lograda, que deberían diferenciar unas cuestiones concernientes a unos valores sociales en juego y otras que tienen que ver con el uso de unos recursos expresivos. Desde ahí, habría que plantear las especificidades y usos de las nuevas tecnologías. El caso que he nombrado antes, «The File Room», es un buen ejemplo para observar la pertinencia existente entre un contenido y el medio elegido para hacerlo visible, ya que internet ofrece una capacidad de distribución y participación que lucharía precisamente con esa censura que intenta

combatir la pieza, introduciendo además una autorreflexión sobre el propio medio.

Respecto a la nanotecnología, es una investigación que va a ser importantísima en todos los ámbitos. Por ejemplo, en moda permitirá unos nuevos materiales que harán posible que podamos expresar cosas diferentes, pero esas posibilidades no serán más que juegos fatuos si no se enlazan a cuestiones sociales que se estén decidiendo al margen de un discurso puramente formal.

En definitiva, creo que lo crucial es observar qué correspondencias existen entre lo que queremos decir y la elección del medio elegido para ello.

Antoni Mercader.- Yo creo que el caso de The File Room de Muntadas va muy bien para analizarlo. Porque de quién es The File Room? Ahora, de una asociación que lucha contra la censura, algo así como, en USA las estructuras son diferentes, no es una ONG, ni un Colegio pero es algo parecido a las dos cosas. Se pusieron de acuerdo con Muntadas, nosotros nos hacemos cargo de la web y la continuamos y la obra es de esta gente.

Ha tenido un destinatario natural, y también querrá considerar el anuncio que han hecho de una cadena televisiva, concretamente de un programa televisivo que tiene interés en mostrar trabajos de artistas. Esto es una vía natural, hemos visto en el mundo de la fotografía que, hasta Documenta X en 1999, no obtuvo carta de naturaleza, no la tenían ni en los medios ni en el arte, hora sí. Sólo hay que ver en los periódicos la calidad fotográfica que tienen, auténticas obras de arte. Este es el arte fotográfico que sale todos los días, como los que escriben en un periódico, es el arte de escribir y los otros hacen el arte de fotografiar y después se han buscado unas vías y unas fórmulas para comercializar la fotografía en la distribución del arte propiamente dicho y el arte hecho con tecnologías de la información y la comunicación.

Os habéis fijado que no he dicho nuevas, tendremos que ir buscando una forma natural como dijo Paik y lo cultivo con el ejemplo, la televisión, que no tiene otro remedio que acudir al videoarte, ya está acudiendo. Los que entienden un poco, no por listos sino por viejos, vemos constantemente que las aportaciones televisivas están basadas en las experimentaciones de los artistas. José Montse-Baquer, un músico español que trabajó 20 años en la tv alemana haciendo una televisión de calidad decía, poniendo el ejemplo del París Dakar: «el videoarte es el París Dakar de las televisiones», necesitamos de los videoartistas para hacer tv.

Angela Molina Climent.- Un comentario a propósito. Gracias al movimiento feminista en los años 60, una serie de mujeres artistas llevaron el vídeo al territorio de la problemática social. Las primeras que empezaron a utilizar el performance delante de la cámara como si fuera un espejo, utilizaron su cuerpo para contestar la discriminación, no solamente hacia las mujeres en el mundo del arte, sino en la realidad social.

El movimiento feminista fue importantísimo en el nacimiento, desarrollo de las prácticas artísticas ligadas al vídeo.

Pedro Medina.- Cuando me refería a Cárcel de amor, lo hacía porque me parece que el medio audiovisual sirvió perfectamente para hacer explícitas algunas cuestiones que hablan de cuerpos en relación, algo que también se podía tratar de otra manera abriendo nuevas posibilidades de expresión y distribución con la parte «incorpórea» que se desarrolló en Internet. Hablamos de redefinir una mirada que históricamente ha sido masculina: todos nos acercamos a un cuadro suponiendo ciertos roles que tienen que ver con la raza, el género, etc.

Observamos, de hecho, que en la historia del arte la constante ha sido que el rol de la mujer fuera el de objeto de observación y no sujeto de acción, y eso es lo que se pretende cambiar. Una manera que me parece muy pertinente para actuar en estas dinámicas puede consistir precisamente en usar el medio que está redefiniendo la realidad desde los años sesenta: la televisión y, en general, lo audiovisual, aunque podría ser cualquier otro. Cuando hablaba de la capacidad de la fotografía y de la imagen en movimiento como documento de la realidad, que son tan manipulables y subjetivas como cualquier otro medio, lo hacía porque es el lenguaje que ahora habla todo el mundo. Habrá que considerar de otra manera la adecuación entre una nueva mirada y unos nuevos medios.

Público 2.- El contexto ha ido derivando por tantas vías y tan interesantes. Cuando pedí la palabra hablábamos de mercado, después de feminismo, me quiero unir a Angela, efectivamente. Yo viví una experiencia en EEUU, las mujeres utilizaron el vídeo como documento de las acciones que no eran comerciales, porque la mujer no tenía un campo en el mundo del comercio y las galerías, eran libres de expresar sus performances y registrarlas. Después se ha puesto de moda el trabajo de lo femenino y tenemos a Yoko Ono y a otras, muchísimas, que han sacado los trabajos de los 60.

Angela Molina Climent.- Me refería a este campo concreto, el feminismo, la postmodernidad gracias a Derrida, eran

caminos muy cruzados, no sólo hablaba del pensamiento, también del arte ligado a los nuevos medios, al vídeo. Fue una forma de pensar y de ver el mundo totalmente diferentes.

Público 2.- Por supuesto ese es el tema de hoy, el comercio. Al ver a Mercader, he recordado los 80. Estamos en los mismos terrenos, en los mismos debates. ¿No estás aburrido participando perpetuamente en conferencias y como profesor? No me estraña que no utilices «nuevo», tantos años repitiendo las mismas cuestiones, los mismos problemas. No hemos encontrado soluciones. Vosotros montásteis en Barcelona un distribuidora, aquí en Madrid lo hizo Pedro Garel con Karin en el Espacio P. Ya en los 80 se buscaban otras vías que no fueran las galerías de arte, con ellas no se contaba para nada, ni exhibición ni mercado. Se pensó y se encontró una vía más difusora, más populista, más social: las mediatecas. Y, dijimos, ahí tenemos un cambio fantástico, se bajan los precios, ya que utilizamos un soporte reproducible, dejemos la obra única o muy limitada, hagamos las piezas más masivas, lo que hace Internmix, y lleguemos a las mediatecas de los grandes centros culturales de barrio o locales.

Este fue un objetivo de los años 80. Al final qué ha pasado?, lo que decíamos de Paik o de Viola, han dejado una como distribuidora barata y el mercado ha asimilado estos nuevos lenguajes en los espacios museísticos que es el que representa los altos precios. Para los derechos de autor tenemos a la Vegap, yo no he querido que gestionen mis derechos de vídeo, sólo los de mis fotografías. Porque pienso que el vídeo tiene esa posibilidad de difusión y masificación que no debemos limitar. Al revés, quiero proteger al espectador sin grabarlo con un peaje que Vegap está cobrando. Art Tech Media ha organizado debates en Tenerife sobre los derechos de autor, así que no vamos a entrar en ello ahora. Son los problemas latentes de Internet, ayer salieron cómo el propio autor no quiere que su obra de internet se limite puesto que sale participativa, la obra crece, dónde está la propiedad?, ese ejemplo de Muntadas y la ONG. Hay que revisar todo. Vamos acoplándonos. Sigo sorprendida que desde hace más de veinticinco años aún seguimos quejándonos de la inexistencia del mercado.

Antoni Mercader.- Los de la fotografía pasaron 70 años o más, todos admiramos los trabajos de los fotógrafos de los años 20 y 30, ninguno de ellos pudo vivir de su trabajo. Creo que las mediatecas siguen funcionando y es una buena salida. Si son mediatecas respetuosas que adquieren los derechos y permiten al artista que el vídeo que adquieran sea visto dentro de la mediateca o en la web de la mediateca. Es una forma de distribución y el artista recibe un dinero a cambio de esta copia de archivo. No resuelve mucho todavía. A una mediateca le vendes una copia de archivo y sólo tienen derecho a usarla según tú definas dentro de la física del espacio, por consultas o en internet. En la Mediateca de Caixa Forum puedes consultar obras o un extracto ya que sólo hay permiso para esto.

Montse Arbelo.- Ha sido sintomático cómo, en varias mesas, al hablar de nuevas tecnologías se pone en duda este término, quizás porque se insiste, una y otra vez, referenciándolas fundamentalmente al vídeo. Centrar el debate en si son nuevas tecnologías o no, parece un tanto reduccionista. La utilización de ordenadores personales, internet y los móviles, entre otras tecnologías, me parece que introducen o pueden hacerlo, nuevos lenguajes y permiten establecer un antes y un después, socialmente y para la creación artística. Como se ha dicho, se lleva mucho tiempo hablando de estas cuestiones sin haber llegado a un consenso universal. El uso generalizado de estas tecnologías posibilita el desarrollo de comunidades con un nivel de comunicación impensables hasta ahora. Otra cuestión es si estos grupos o comunidades, que aparecen con los flujos de información, desean permanecer fuera del sistema arte o es, simplemente, otra manera de introducirse en él. La posibilidad de caer seducidos por la tecnología existe, pero creo que, mayoritariamente, en el tiempo, sólo pervive lo auténtico.

Angela Molina Climent.- Esto es muy paradigmático, la fascinación.

Joseba Franco.- Nuevas tecnologías, viejas tecnologías, ¡qué gran tema!. Si escribimos nuevas tecnologías en Google, aparecen más de dos millones de entradas con esta referencia que nos remiten a Instituciones, empresas, foros, universidades, etc. ¿Qué podemos entender por nuevo? Pero continuemos, como artistas nómadas, hemos recorrido cuatro continentes y nos damos cuenta, evidentemente, que el mundo en absoluto es homogéneo. De alguna manera, queríamos referenciar la situación del arte digital en España, siempre en un contexto internacional, porque aquí tenemos nuestros propios problemas, independientemente de la universalidad del arte y de Internet. De la dotación en infraestructuras de nuestros centros de arte, museos y medialabs, de la cuantía y utilización de los recursos, de la mentalidad existente en quienes dirigen la cultura en nuestro país. Sí hemos podido comprobar, gracias a estos encuentros, la inexistencia de conexión estable a Internet, en auditorios como éste, en la mayoría de centros de arte.

Sin embargo, también hemos podido comprobar la disposición de los responsables de estos centros en

adecuarse a los tiempos. Otra cuestión son nuestros políticos, Javier Panera, Coordinador de Programación del DA2 de Salamanca, estuvo ayer aquí y comentaba que hace dos o tres años, cuando se incorporó al Centro, planteó que no necesitaba paredes blancas y unos focos sino pantallas de plasma y proyectores. Alucinaron. Nuestra realidad me parece bastante mediocre, más si hablamos de la producción, tema importante en las obras creadas por medios técnicos o tecnológicos.

Angela Molina Climent.- Es un fiel reflejo de la importancia que tiene la cultura en este país, porque uno se conecta a Internet y te descargas un podcast del MOMA del Philadelphia Museum y salen conversaciones muy interesantes con artistas que han visitado la exposición o que tienen una obra en el museo. Hay conversaciones, lecciones con estudiantes, hay también comentarios sobre obras importantes como «las Señoritas de Avignon» en el MOMA. Son cosas que están entrando en el usuario normal de Internet. En EEUU se hace como algo normal, aquí no hay ningún museo que tenga un podcast, ni siquiera una página web decente.

Es un síntoma de lo que importa en este país, ya no digo las artes plásticas, la Cultura. Has puesto un ejemplo de un director de museo, pero en general en este país se nombran los directores de museo a dedo, qué vamos a esperar, también, de la dedicación a ciertos aspectos más sofisticados del museo. Tenemos que subir muchas escaleras, estamos más bien en el sótano, en la planta de partida.

Angela Martínez.- Quisiera hacer una pregunta a Pedro Ortuño, y para hacerla me acojo a lo que estaba explicando Antoni sobre las mediatecas. Yo estoy preparando y gestionando el archivo. Comprando internacionalmente. Y cuando escribo soy muy honesta como tiene que ser y le digo que el archivo, la consulta, estará basada en un archivo digital, en un ordenador y quiero que ese vídeo lo consulten en mi Centro. He podido comprobar que no está preparado a nivel internacional para las nuevas tecnologías, ni Intermix. A mí me envían contratos para vender esa copia de por vida. No entiendo nada, yo le voy a hacer vivir todo el tiempo que me dé la tecnología, quizás no estaré en el problema en cuanto a la circulación de las obras electrónicas en las galerías y colecciones con carácter de eterno y único. Como artista, tu obra quieres que sea única y eterna?

Pedro Ortuño.- No, ni mucho menos. Creo que el problema está en el desconocimiento del tema por parte de muchos curadores. Algunos incluso parecen que tienen pánico a las nuevas tecnologías. Ultimamente, como ya se ha comentado, cada vez se acepta mejor. De hecho hay mucha demanda de lo tecnológico y lo digital por parte de los estudiantes de arte, puedes trabajar con programas como Flash o colgar una página en la red, crear foros, etc. Hace unos años, por ejemplo, era muy difícil tener acceso a los nuevos medios, como por ejemplo el vídeo, era complejo editar y acceder a los equipos adecuados. Hoy en día cualquier portátil permite trabajar con varios programas de imagen en movimiento, 3D, etc... En ese sentido entiendo lo digital y en concreto el vídeo digital como «nuevas tecnologías» pues anteriormente las imágenes eran analógicas.

Cuando vendes una obra en vídeo a una Mediateca, yo creo que es diferente, vendes los derechos de consulta dentro de la mediateca correspondiente y es muy interesante porque das difusión a tu obra. Existen distribuidoras que se dedican a ello, por ejemplo Electronic Arts Intermix en Nueva York, Video Data Bank en Chicago, Hamaca en Barcelona.

Es muy distinto cuando vendes una obra audiovisual como pieza única de exhibición para una sala pública o como parte de una instalación audiovisual. Normalmente se hace una serie de tres o cinco ejemplares y dependiendo de ello tienen un precio u otro. Las obras vendidas a una mediateca sólo se pueden visionar en una pantalla de la misma y las obras vendidas como piezas únicas o seriadas, el comprador puede exhibirlas donde considere oportuno.

Por ejemplo, tengo una obra que por un lado se va a distribuir a mediatecas a través de una distribuidora de videoarte y al mismo tiempo esa obra la ha comprado una institución para exhibirla en su colección como una instalación audiovisual. Las dos formas de venta se complementan.

Creo que el artista debe de buscar salidas para que su trabajo tenga una máxima difusión y no entorpecerlo con la exclusividad.

Angela Molina Climent.- Esta pregunta me ha recordado algo que pasa en Cataluña en el nuevo programa electoral del PSC, hay un punto en el departamento de cultura, donde se quiere crear «el estatuto del artista», Yo, la verdad no entiendo, es lo más antiartístico crear un estatuto. Entiendo que el artista quiera preservar sus derechos, a veces no lo entiendo tanto, sobre lo que has comentado Marisa está muy bien tu postura, pero cuando has hecho esta pregunta, me he acordado de que tu obra quieres que sea única y perdurable, a veces se están adoptando comportamientos tan antiartísticos desde arriba y desde abajo y quiero aprovechar la oportunidad para decir que en este país, en España

creo que hay una excesiva subvención al artista, sobre todo al artista que trabaja con nuevas tecnologías, puede que el comisario tenga cierta prevención a la hora de llevarlo a las bienales, a los encuentros internacionales, quizás por esa inseguridad que crea lo nuevo.

Pedro Medina.- Dos apuntes solamente: desde luego la seriación es una cuestión puramente comercial, la obra se convierte en serie únicamente por una cuestión económica, revalorizando cada una de las piezas al recobrar un poco del aura perdida, aunque la obra fotográfica en principio se puede reproducir infinitamente. Un artista como Isidoro Valcárcel Medina es mucho más anticomercial que la mayoría de obras realizadas con nuevos medios. Al final, todo depende del uso.

En cuanto a las subvenciones, creo que es erróneo ayudar en conjunto a un medio, como ha ocurrido con el cine, medida exportada directamente del modelo francés bajo el epígrafe de «excepcionalidad cultural». Pero no creo que sea excesiva si el proyecto tiene miras experimentales y no puramente comerciales. Habría que defender y subvencionar aquellas propuestas que están tratando de crear nuevas narrativas.

Pedro Ortuño.- Depende de las características de cada trabajo artístico pero en general pienso que deben de continuar existiendo subvenciones para las nuevas tecnologías. Por ejemplo, acabo de terminar un proyecto, rodado en la India. Lo he podido realizar gracias a una beca de arte que ha cubierto los desplazamientos y el tiempo de realización. Si no fuese por ello, sería imposible realizar estos trabajos porque es muy difícil, por no decir imposible, amortizarlos. Cuando se proyecta un trabajo de vídeo por ejemplo en el MNCARS u otras instituciones de arte te remuneran 100 o 200 euros, es inviable amortizar un trabajo así.

Si estas obras no las subvencionamos, dejarían de existir, sin embargo hay otro tipo de trabajos artísticos, más escultóricos o pictóricos que puedes vender. Creo que se tiene que seguir subvencionando las nuevas tecnologías y que se debería subvencionar más de lo que se hace hoy en día. Es la única forma de sacar adelante estos proyectos.

Joseba Franco.- Un importante galerista decía ayer estar en desacuerdo con las ayudas institucionales a las galerías consolidadas para acudir a ferias y otros eventos. Sin embargo, el artista, generalmente, no cuenta con medios para realizar su obra, por ejemplo una buena producción en vídeo, sin hablar de la investigación en nuevas tecnologías. Vemos una gran falta de criterios en las políticas culturales.

Angela Molina Climent.- El galerista ha puesto un dinero para apoyar la obra de un artista. Ese galerista que ahora es muy conocido, se arriesgó y creció y viajó y se fue a defender a sus artistas en las bienales, en las ferias. De alguna forma el estado le está devolviendo en una pequeñísima cantidad su aportación a la Cultura del país.

Joseba Franco.-¿Y los artistas, no están contribuyendo a esa cultura? Este galerista planteó sus dudas y su rechazo, estaba en contra de ese apoyo de manera general. Y sí entendía que hay galerías y artistas, sus proyectos, que necesitan de apoyos. Lo que no se puede entender es que se subvencione a Mikel Barceló, por ejemplo, para hacer una obra.

Angela Molina Climent.- No

Joseba Franco.- Como artista entiendo y agradezco la postura del Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona, que sí nos está ayudando, y a muchos otros artistas, en la producción de una obra en vídeo. ¿Te parece mal?

Angela Molina Climent.- No, me parece fantástico.

Joseba Franco.- Como no es lo mismo pintar un cuadro que realizar una instalación, un vídeo o una obra de net art, lógicamente el artista, quién si no, debe preocuparse de conseguir los medios para producirla. Por lo que yo sé, la mayoría de nosotros deseáramos otro sistema y no tener que ocuparnos de conseguir dinero por medio de subvenciones o becas, es una batalla insoportable, larga y agotadora, parecemos mendigos, expuestos a la arbitrariedad, pero salvo para unos pocos, no vislumbramos la forma de evitarlo. Pero no sólo es esta cuestión, además está la deficiente dotación de la mayoría de centros públicos de producción en España. Hemos podido comprobar cómo esas dotaciones técnicas y humanas, no pasaban de unos ordenadores a cargo de varios becarios, ofrecían menos de lo que nosotros mismos disponíamos. Por eso, la mayoría de las veces trabajamos con productoras privadas o con centros europeos.

Angela Molina Climent.- No es el caso de Hangar, en Barcelona, es un centro muy subvencionado, excesivamente subvencionado, acoge a muchos artistas no sólo de Cataluña, sino de otras partes del mundo, latinoamericanos, ... Yo he participado en una selección de artistas, en la Fundación Botín, y los artistas no pedían ir a la India sino ir al centro de producción para hacer sus obras.

Montse Arbelo.- Con muchos matices, sí respecto al video y al net art, ¿pero qué pasa si mi trabajo está en torno a la robótica o quiero investigar en otros campos? Ni Hangar, ni la mayoría de Centros en España, me puede facilitar el software ni los ingenieros que necesitaría.

Paul Auster, al recoger el premio Príncipe de Asturias, decía: arte es aquello que no tiene utilidad. Aquí hablamos siempre de mercado, qué comemos, qué vendemos. Y la otra parte, la creación, ¿dónde queda?

Angela Molina Climent.- Paul Auster no se puede quejar, su trabajo tiene mucha utilidad, se mueve mucho dinero a través de su obra, es decir, creo que se están planteando preguntas que hace 50 años no, el artista-productor, el estatuto del artista. Pienso en Marcel Duchamp cuando reivindicaba la figura del artista mantenido, fue un hombre mantenido por la mujeres. Me produce un rechazo terrible la asociación de artista y funcionario como trabajador.

Angela Martínez.- Tenía ese rechazo, pero me está desapareciendo ya que estoy negociando con artistas, no voy a citar nombres, y me dicen soy artista y productor.

Pedro Ortuño.- La robótica o artistas que trabajan nanotecnología, con sensores o con elementos tecnológicos más complejos, tienen que hacerlo generalmente a través de las universidades, con el programa de investigación I+D. Creo que no hay que ser pesimistas. En general, estamos viviendo una época que comparada con la de hace tan solo cinco años, es mejor. Todos estamos más concienciados, cada vez manejamos más elementos tecnológicos en nuestras vidas cotidianas y por lo tanto entendemos mejor su lenguaje y el lenguaje de los artistas que hacen uso de estos medios.

Público 3.- Soy videoartista, un don nadie, pero todos los días digo, ¿qué es esto?, da igual donde vaya, ahora vivo en New York, y me pregunto lo mismo. Hablamos de la difusión de la cultura y de las nuevas tecnologías, donde tendría que hacerse es en las escuelas, en los institutos. Generalmente hablamos de cosas mayores, está muy bien hablar de Picaso, pero dónde queda Viola, o Pedro Ortuño por poner un caso. En mi barrio viven muchos inmigrantes y digo qué poca curiosidad tiene esta gente teniendo el Metropolitan que vale 50 céntimos la entrada o pueden ir al Whitney los viernes, no sé si les han enseñado que existen las nuevas tecnologías desde hace 30 años. Viviendo en Valencia hice, en dos institutos de enseñanza media, una pequeña historia del videoarte. Nos enfrentamos a un alumnado rebelde que no se interesaba, pero cuando le pones las proyecciones se callan y preguntan, se interesan. De estas cuestiones deberíamos hablar antes que del business, este se consigue cuando hay cultura, interés por ella..

Está muy bien enseñar y mostrar, por eso se empieza creando mediatecas. No hace falta ni que se pague, al artista nos gusta que la mayoría del mundo pueda ver nuestra obra, no me interesa que lo vea un coleccionista con sus amigos.

Pedro Ortuño.- Una distribuidora americana de vídeo venden, por ejemplo, a institutos, colegios, mediatecas, bibliotecas donde los investigadores pueden hacer uso del material e investigar. En España ha sido muy complicado que existan distribuidoras de vídeo. Caixaforum en Barcelona dispone de una mediateca que cuando compra obras en vídeo a artistas españoles los tiene que localizar personalmente y gestionar los contratos particularmente. Próximamente, como he comentado, habrá una distribuidora nueva en Barcelona, Hamaca, que gestionará todo esto, pero hasta hoy no ha habido ninguna. Aquí en el MNCARS, en el departamento de Obras de Arte Visuales, el presupuesto es limitado en comparación con otros departamentos del propio MNCARS. Por ejemplo en París el departamento de audiovisuales del Pompidou tiene en su colección audiovisual de todo, artistas españoles, franceses, americanos etc.

Estamos ahora en Madrid, en el MNCARS, se supone que es el Centro de Arte Contemporáneo más importante de España y me imagino que el presupuesto para comprar obras de arte visuales, comparado con otros centros europeos, es mínimo.

Montse Arbelo.- Ha sido un verdadero placer asistir a todos los debates de Art Tech Media y queremos tanto Joseba como yo dar las gracias a todos por participar.

Claudia Gianetti nos da su visión sobre el panorama arte y nuevas tecnologías:

Claudia Giannetti.- Wetware, sujeto-proyecto y endoestética. Tres vías para abordar la intersección humano-máquina.

I. Wetware . Declaraciones un tanto apologéticas de que el cuerpo se ha vuelto obsoleto se convirtieron, en la última década, en frases cotidianas, que pasaron a ser aceptadas y asimiladas sin gran reflexión sobre el alcance de tal afirmación. Las actitudes adoptadas por media artistas y teóricos respecto a la implantación o trasplante de la técnica al interior del cuerpo, así como respecto a la posibilidad de manipular el proceso vital, ni son sólo fruto de una visión eufórica ni meros espejismos de los mundos de ciencia-ficción. Antes que nada, estas actitudes apuntan a la necesidad de reflexionar sobre los cambios producidos por determinados usos de las tecnologías y sus consiguientes ideologías, como la necesidad de control y dominio, o la colonización del cuerpo (que es la tercera etapa, después de la colonización del espacio y el dominio de la relación espacio temporal).

Está claro que los sistemas de inteligencia y vida artificiales, así como las conexiones en red pueden permitirnos disfrutar de medios extraordinarios de manipulación, transformación, conocimiento y acción. El optimismo de muchos investigadores parece ofuscar, no obstante, la visión para la cuestión esencial: el aumento del potencial humano a través de las máquinas conduce directamente a un aumento de la dependencia humana de las máquinas, un aumento del poder y del control que puedan llegar a tener estas máquinas o quien las domine. Está claro que sólo una minoría tendrá acceso a estos tipos de tecnologías –de la misma manera que hoy día sólo una minoría tiene acceso a Internet–por consiguiente, ¿de qué futuro para la humanidad estaremos hablando?

El tan mencionado efecto de la globalización económica ya demuestra ostensiblemente los objetivos del dominio absoluto del mercado mundial por super-corporaciones, en detrimento de las economías locales, ignoradas y exploradas como mera fuente de materia prima y mano de obra barata. La convergencia de la ciencia, la política, la economía y la tecnología que estamos experimentando actualmente puede generar la próxima etapa de la humanidad esclavizada por entidades o corporaciones supraindividuales. El neocolonialismo posindustrial, con sus mecanismos de exclusión competitiva y concentración de poder, podría llegar a ser también un neocolonialismo poshumano, mediante una especie de domesticación invasiva de los cuerpos como nueva forma de ejercer el control absoluto y la soberanía sobre las sociedades dominadas y las poblaciones marginadas. Ya son realidad las prácticas discriminatorias, cada vez más extendidas, que se basan en la información extraída de análisis del ADN de las personas para negar, por ejemplo en el caso de empresas de seguros, el acceso a mutuas médicas, o en multinacionales, para denegar un puesto de trabajo. De esto a un posible uso de datos genéticos para justificar otras prácticas discriminatorias más radicales, como el racismo, sólo es un paso.

De la teocracia se pasó a la biocracia; el siglo XXI marca la transición de ésta hacia la tecnocracia y sus bifurcaciones (aunque interrelacionadas): cronocracia, telecracia y biotecnocracia. Del concepto de energía de la mecánica de Newton se pasó al concepto de información (Cibernética), para llegar al actual concepto de código. Esas transformaciones radicales y complejas reclaman un replanteamiento de la manera de enfocar y teorizar sobre sus consecuencias.

Las metadisciplinas que conectan la filosofía, la sociología, las ciencias cognitivas, la biología o la neurociencia, entre otras, crean una nueva plataforma de investigación, que pone en entredicho los conceptos básicos hasta ahora vinculados a las llamadas humanidades.

Si nos centramos en el tema de la relación cuerpo-sujeto-mundo, constatamos una inversión fundamental en la manera de abordar la cuestión. La pregunta epistemológica tradicional sobre los objetos y contenidos de la percepción y de la conciencia es sustituida por la cuestión de cómo se produce el proceso de conocimiento, cuáles son sus efectos y resultados (Siegfried Schmidt). Esto significa entender la relación sujeto-cuerpo y sujeto-medio desde un punto de vista neurofisiológico. Esta nueva perspectiva de la teoría cognitiva pone en entredicho la creencia postulada por la filosofía de que el sujeto, o su sistema de percepción, está en contacto directo con el mundo. El enfoque constructivista formula la tesis contrapuesta de que el sujeto posee un cerebro que genera el mundo cognitivo, que genera una realidad formada por el mundo, el cuerpo y el sujeto, de tal manera que este sujeto asume este mundo y este cuerpo, como afirma el biólogo Gerhard Roth. «El sujeto es sobre todo una especie de ‘objeto’ de la percepción, que experimenta y vive la percepción. El cerebro real no está presente en el mundo cognitivo, de la misma manera que tampoco lo está la realidad misma ni el organismo real». Esto significa que no se puede hablar de una realidad extracorporal ni de una percepción extracerebral. El «espíritu» queda reducido al funcionamiento del wetware (el aparato biológico), al funcionamiento de los cerca de mil billones de conexiones interneuronales existentes en el cerebro.

II. Sujeto-proyecto. Según la tesis de Vilém Flusser, el proceso de construcción progresiva del cuerpo mediante las nuevas prótesis tecnológicas conlleva un distanciamiento ineludible de la concepción de cuerpo dado: «El cuerpo dado es el resultado de un juego de dados ciego que duró millones de años, y examinado de cerca, este resultado no viene a ser convincente. ¿Tal vez existan métodos mejores de formación del cuerpo que

el azar ciego? Esta cuestión es el tema principal de la actual revolución cultural». Uno de los aspectos más novedosos de la teoría de Flusser es la conexión que establece entre esta idea de construcción del cuerpo y la noción de proceso estético. El propósito del engendramiento del cuerpo sería ofrecer al sistema nervioso una envoltura estructuralmente simple, pero funcional. «Para eso, los criterios estéticos deben ser más importantes que los metabólicos, ya que en un diseño del cuerpo de este tipo, la forma no debe seguir a la función».

Ahora bien, este tipo de cuerpo estéticamente diseñado debe estar configurado con tal complejidad que le permita estar expuesto a la entropía. Probablemente el problema de la inmortalidad se ha trasladado desde el ámbito de lo mítico al de lo técnico. No obstante, la cuestión fundamental no concierne al cuerpo inmortal, sino al cuerpo inolvidable. Por consiguiente, la pregunta sobre la mortalidad o inmortalidad debe ser planteada, según Flusser, desde el contexto de la memoria, y esto va mucho más allá del cuerpo, irrumpiendo en el ámbito de la creación. En resumidas cuentas, Flusser aboga por la transformación del sujeto en proyecto; en un proyecto de fundamentos estéticos más que puramente prácticos. Lo primordial no se encuentra, por ende, en el cuerpo como tal (en la materia), sino en el proceso de creación: en el sujeto-proyecto.

Frente a ciertos discursos escatológicos y especulativos sobre la llamada «desmaterialización» del cuerpo, defiende la tesis de que no se trata de una «desaparición» del cuerpo/sujeto, tragado por los medios electrónicos y telemáticos, sino más bien del eclipse de determinados conceptos históricos de realidad, verdad y sujeto (cuerpo), deudores de la visión idealista que todavía mira, aunque desde lejos, al horizonte cartesiano. Desde el punto de vista del arte, la reestructuración y el replanteamiento de estas tres concepciones básicas –sujeto (cuerpo), realidad y verdad– son las premisas para un acercamiento a la teoría de la Endoestética.

III. Endoestética. Las nociones de sistema e interactividad requieren entender la estética hoy como una categoría procesal inmersa en el sistema social y en el contexto de la comunicación; en otras palabras, como proceso comunicativo, contextual y relativista, que incide en un cuestionamiento radical de nuestra comprensión de la realidad, la objetividad (verdad) y el observador (sujeto). Estas tres concepciones básicas son revisadas, desmitificadas y deconstruidas por el media art y por las nociones que se desarrollan paralelamente al uso de determinadas tecnologías, proceso manifiesto en la emergencia de nuevos paradigmas: ubicuidad, temporalidad, virtualidad, artificialidad, desmaterialización, simulación, hipertextualidad, interfaz, etc. Una considerable ampliación de nuestros marcos conceptuales, como supone el media art, implica en cambios substanciales respecto a la forma de percepción originada por este tipo de obras, y da lugar a un debilitamiento y disidencia radicales de las ideas estéticas modernas. En base a las pautas de reflexión para la estética de la autorreferencialidad, de la virtualidad, de la interactividad (de la relatividad del observador en relación al sistema y la prominencia del interactivo en el contexto del mismo) y de la interfaz (el sistema mediador entre el mundo artificial y el sujeto), sugiero la Endoestética como modelo teórico pertinente para abarcar estas diferentes manifestaciones de los modelos interactivos y artificiales.

Dado que el media art resulta en una relación de interdependencia y complementariedad entre creador, obra/sistema, espectador/partícipe y contexto, se produce la expansión de los conceptos de autor y observador a los de meta-autor e interactivo. En este proceso, la interfaz humano-máquina funciona como elemento que permite mantener la flexibilidad y ecuanimidad entre acción-reacción, traducir los datos, y optimizar la distancia y el tiempo de comunicación entre sistema e interactivo. Esto demuestra la peculiar potencialidad del media art para superar las fronteras de lo puramente instrumental y transformarse en recurso del imaginario para la generación de ambientes (virtuales) experimentables de forma cognitiva y sensorial. La teoría de la Endoestética permite abarcar, así, todas estas nuevas prácticas sistémicas basadas en el uso de tecnologías interactivas y telemáticas en consonancia con sus métodos, asignando al interactivo y la interfaz los papeles centrales en el proceso artístico.

Convocatoria Internacional artistas ART TECH MEDIA

www.artechmedia.net

.....
-NET ART

.....
- NET ART - 3D

.....
- 3D - DATOS

.....
- PERFORMANCE

.....
- INSTALACION / INSTALLATION

.....
- VIDEOINSTALACION / VIDEOINSTALLATION

.....
- VIDEOJUEGOS / VIDEOGAMES

.....
- VIDEOANIMACION / VIDEOANIMATION

.....
- VIDEOARTE / VIDEOART

.....
- SOUNDIMAGES

.....
NET ART

.....
Nombre / Name: Mario

Apellido / Surname: Klingemann

País / Country: Alemania

Email: mario@quasimondo.com

URL: <http://incubator.quasimondo.com/flash/flickeur.php>

Proyecto / Project: Flickeur

.....
Nombre / Name: Matt kenyon/Doug Easterly

Apellido / Surname: SWAMP [Studies of Work Atmosphere and Mass Production]

País / Country: USA

Email: kenyon@fredonia.edu

URL: <http://www.swamp.nu/>

Proyecto / Project: Point of purchase portraits

.....
Nombre / Name: Tamara

Apellido / Surname: Lai

País / Country: Bélgica

Email: tamara.lai@skynet.be

URL: <http://www.tell-a-mouse.be/sacrifice/sacrifice.htm>

Proyecto / Project: Sacrifier le Sacrifice sacrificing

Nombre / Name: [Barry](#)
Apellido / Surname: [Jones](#)
País / Country: [USA](#)
Email: jonesb@apsu.edu
URL: <http://www.forvivan.net>
Proyecto / Project: [For Vivian](#)

Nombre / Name: [TRIP-e](#)
Apellido / Surname: [\[Sara Malinarich, Manuel Terán, Amparo Coret\]](#)
País / Country: [Chile-España](#)
Email: luminisensor@saramalinarich.net
URL: <http://www.saramalinarich.net/luminisensor.htm>
Proyecto / Project: [Luminisensor](#)

Nombre / Name: [Montse Arbelo y Joseba Franco](#)
País / Country: [España](#)
Email: info@montsearbelojosebafranco.com
URL: http://www.montsearbelojosebafranco.com/humanall_es.htm
Proyecto / Project: [Human All Rights Reserved](#)

Nombre / Name: [Peter](#)
Apellido / Surname: [Horvath](#)
País / Country: [Canada](#)
Email: entry@6168.org
URL: <http://artport.whitney.org/gatepages/artists/horvath/tpoa/>
URL: <http://www.6168.org/triptych/>
Proyecto / Project: [Triptych:Motion Stillness Resistance](#)
Proyecto / Project: [Intervals](#)
URL: <http://www.6168.org/intervals/>
Proyecto / Project: [Tenderly yours \[2005\]](#)
URL: <http://www.6168.org/tenderly/>

Nombre / Name: [Man](#)
Apellido / Surname: [Calin](#)
País / Country: [Rumania](#)
Email: revoltaire@gmail.com
URL: <http://revoltaire.projects.v2.nl/task>
Proyecto / Project: [Task](#)

Nombre / Name: [Clauss](#)
Apellido / Surname: [Nicolas](#)
País / Country: [Francia](#)
Email: niclauss@flyingpuppet.com
URL: <http://www.flyingpuppet.com/news.htm>
Proyecto / Project: [Flying puppet](#)

Nombre / Name: [Jason](#)
Apellido / Surname: [Nelson](#)
País / Country: [Australia](#)
Email: heliopod@gmail.com
URL: <http://www.secrettechnology.com/hypnostart.htm>
Proyecto / Project: [An introduction to the study of hypnotism](#)

Nombre / Name: [Carlos](#)
Apellido / Surname: [Katastrofsky](#)
País / Country: [Austria](#)
Email: carlos.katastrofsky@gmx.net
URL: <http://aqua.subnet.at/carlos/projekte/netart/neighbourhoodresearch/>
Proyecto/Project: [neighbourhood research](#)
URL: <http://blog.subnet.at/carlos/stories/1814/>
Proyecto/Project: [free interactive readymade](#)
URL: <http://aqua.subnet.at/carlos/projekte/netart/roulette/>
Proyecto / Project: [Russian roulette](#)

Nombre / Name: [Tamar](#)
Apellido / Surname: [Schori](#)
País / Country: [Israel](#)
Email: tamar@tamar-schori.net
URL: www.tamar-schori.net
Proyecto / Project: [Oodlala](#)
URL: <http://www.oodlala.net>

Nombre / Name: [Ranjit](#)
Apellido / Surname: [Makkuni](#)
País / Country: [India](#)
Email: crossingproject@hotmail.com
URL: www.sacredworld.com, www.sacredworld.com/gandhi
Proyecto / Project: [Eternal Gandhi Multimedia Musuem](#)

Nombre / Name: [Franca Formenti](#)
Apellido / Surname: [bio doll](#)
País / Country: [Italia](#)
Email: biodoll3@biodollsmouse.org / franca.formenti3@tin.it
URL : www.biodollsmouse.org
URL: www.francaformenti3.org
Proyecto / Project: [biodollmouse](#)

Nombre / Name: [Clemente](#)
Apellido / Surname: [Pestelli](#)
País / Country: [Italia](#)
Email: dedalus@autistici.org
URL: <http://starlet.homeip.net/imagine>
Proyecto / Project: [Imagine > De-Automating mediatic imaginary](#)

Nombre / Name: [Santofile](#)
País / Country: [España](#)
Email: marco13@gmail.com
URL: <http://www.santofile.org/versus/index.htm>
Proyecto / Project: [Versus](#)

Nombre / Name: [Amparo](#)
Apellido / Surname: [Sard](#)
País / County: [España](#)
Email: amparo_sard@hotmail.com
URL: <http://www.artnet.de/Galleries/>
Proyecto / Project: [The fly woman](#)

Nombre / Name: [Ivan](#)
Apellido / Surname: [Monroy-Lopez](#)
País / Country: [Mexico](#)
Email: ivan@textzi.net
URL: <http://textzi.net>
Proyecto / Project: [Text zine](#)

Nombre / Name: [DreamAddictive](#)
Apellido / Surname: [LabPaís / Country: Mexico](#)
Email: lesli@dreamaddictive.com
URL: [SAhttp://ambient.low-electronico.net](http://ambient.low-electronico.net)
Proyecto / Project: [ambientframes](#)
URL: www.sleepersproject.net
Proyecto / Project: [Sleepersproject](#)

Nombre / Name: [Luigia](#)
Apellido / Surname: [Cardarelli](#)
País / Country: [Italia](#)
Email: lucardar@tin.it
URL: <http://xoomer.virgilio.it/lcardar>
Proyecto / Project: [SVG & Net art](#)

Nombre / Name: [David](#)
Apellido / Surname: [Boardman](#)
País / Country: [Italia](#)
Email: d-@netzfunk.org
URL: <http://www.netzfunk.org/usr/d>
Proyecto / Project: [Insekt + Acoustesia](#)

Nombre / Name: [Maya](#)
Apellido / Surname: [Kalogera](#)
País / Country: [Croacia](#)
Email: maya@wowm.org
URL: www.kalogera.net/addiction/ah/flash/

Proyecto / Project: [Accessible Happiness](#)

Nombre / Name: [Giselle](#)

Apellido / Surname: [Beiguelman](#)

País / Country: [Brasil](#)

Email: desvirtual@gmail.com

URL: <http://www.desvirtual.com>

Proyecto / Project: [Desmemórias/ unmemories](#)

Nombre / Name: [Vicente](#)

Apellido / Surname: [Laurent](#)

País / Country: [Francia](#)

Email: ledobre@hotmail.com

URL: www.lilianledobre.free.fr

Proyecto / Project: [Police](#)

Nombre / Name: [Roberto \[nombre artistico: Xponja\]](#)

Apellido / Surname: [Gamero Sánchez](#)

País / Country: [España](#)

Email: roberto@xponja.net

URL: <http://www.xponja.net>

Proyecto / Project: [The Tree of Life](#)

Nombre / Name: [Emiliano Labrador y Teresa Chamorro](#)

País / Country: [España](#)

Email: emillrh@hotmail.com

URL: <http://www.fagussedesnuda.net>

Proyecto / Project: [Fagussedesnuda](#)

[NET.ART 3D](#)

Nombre / Name: [Vekemans](#)

Apellido / Surname: [Dirk](#)

País / Country: [Bélgica](#)

Email: dv@vilt.net

URL: <http://www.vilt.net/nkdee>

Proyecto / Project: [Neue Kathedrale des erotischen Elends](#)

Nombre / Name: [Lorenzo](#)

Apellido / Surname: [Oggiano](#)

País / Country: [Italia](#)

Email: info@lorenzooggiano.net

URL: <http://www.lorenzooggiano.net>

Proyecto / Project: [Quasi-Objects/Cinematic n.04](#)

Nombre / Name: [Andrei](#)
Apellido / Surname: [Thomaz](#)
País / Country: [Brasil](#)
Email: andreithomaz@gmail.com
URL: http://www.rgbdesigndigital.com.br/atradesdoespelho/labirinto_zero/
Proyecto / Project: [Labyrinth Zero](#)
URL: <http://www.rgbdesigndigital.com.br/atradesdoespelho/another3d>
Proyecto / Project: [Another 3d Engine](#)

Nombre / Name: [Rainer](#)
Apellido / Surname: [Prohaska](#)
País / Country: [Austria](#)
Email: mail@rainer-prohaska.net
URL: www.rainer-prohaska.net
Proyecto / Project: [Operation Cntrcpy\[tm\]](#)
URL: <http://www.cntrcpy.com/prj/oc.htm>
Proyecto / Project: [Daedalus and Ariadne](#)

Nombre / Name: [Juan](#)
Apellido / Surname: [Pintabona](#)
País / Country: [Argentina](#)
Email: jpintabona
URL: <http://www.buenosairesword.com.ar/>
Proyecto / Project: [Abecedario visual de la ciudad](#)

3D - DATOS

Nombre / Name: [Emilio](#)
Apellido / Surname: [López-Galiacho](#)
País / Country: [España](#)
Email: contact@emiliogaliacho.com
URL: <http://www.emiliogaliacho.com/>
Proyecto / Project: [Real \(E\)State:Sanchinarro Series / Disfunctional Landmarks](#)

PERFORMANCE

Nombre / Name: [screenplay Anna Rispoli](#)
[Concept and realization ZimmerFrei](#)
[Photography Antonio Quarta](#)
[Editing Anna de Manincor](#)
[Sound design Massimo Carozzi](#)
País / Country: [Italia](#)
Proyecto / Project: [PANORAMA_BOLOGNA](#)

Nombre / Name: Robert
Apellido / Surname: Ladislav Derr
Assistant Professor of Photography
Photography Area Coordinator
País / Country: USA. The Ohio State University
Department of Art Columbus, OH
Email: derr.34"at» osu.edu
URL: <http://www.portfolios.com/rlderr>
<http://trace.ntu.ac.uk/Process/index.cfm?article=137>
Void<http://trace.ntu.ac.uk/Review/index.cfm?article=132>
To Helen. http://www.projo.com/theater/content/projo_20050526_derr.1df1c70.html

Nombre / Name: Jody
Apellido / Surname: Zellen
País / Country: USA
Email: jz@ghostcity.com
URL: <http://www.disembodiedvoices.com/>
Proyecto / Project: Disembodied Voices

Nombre / Name: Daniel Desiderio
Apellido / Surname: Páez Castillo
Nombre / Name: Carolina
Apellido / Surname: Padilla Villarraga
País / Country: Colombia
Email: d_siderio@yahoo.es
URL: <http://www.sintacti-k.org/>
Proyecto / Project: Atributos y cualidades

Nombre / Name: Equipo Moral
Apellido / Surname: Tmori+Chema Alonso
País / Country: España
Email: tmori@ono.com, likidsky@hotmail.com
URL: <http://www.chemalonso.org/equipomoral>
Proyecto / Project: Equipo Moral [Miedo del medio]

INSTALACION / INSTALLATION

Nombre / Name: Pierre / Nicolas
Apellido / Surname: Bourdareau / Boillot
País / Country: Francia
Email: pierre.bourdareau@free.fr / contact@fluuate.net
URL: <http://www.fluuate.net/Urler/>
Proyecto / Project: Urler

Nombre / Name: [Fontana](#)
Apellido / Surname: [Patrick](#)
País / Country: [Francia](#)
Email: grenze@fr.vu
URL: www.grenze.fr.vu
Proyecto /Project: [Grenze](#)
Sinopsis / Summary: [Artificials Development Units](#)

Nombre / Name: [Max](#)
Apellido / Surname: [Kazemzadeh](#)
País / Country: [USA](#)
Email: maxk@unt.edu
URL: <http://www.maxkazemzadeh.com>
Proyecto / Project: [Processing Gesture](#)

Nombre / Name: [Peter & Simone](#)
Apellido / Surname: [Bosch & Simons](#)
País / Country: [España \[nacionalidad:Holandesa\]](#)
Email: bosch.simons@ya.com
URL : www.boschsimons.com
Proyecto / Project: [Aguas Vivas \[version 2005 / new version\]](#)

Nombre / Name: [Leton](#)
Apellido / Surname: [Xavier](#)
País / Country: [Francia](#)
Email: xavier@confettis.org
URL: <http://www.confettiS.org/silviolence/>
Proyecto / Project: [Silence_Violence](#)

[VIDEOINSTALACION / VIDEOINSTALLATION](#)

Nombre / Name: [Chiara](#)
Apellido / Surname: [Passa](#)
País / Country: [Italia](#)
Email: chiapa@libero.it
URL: <http://www.chiarapassa.it>
Proyecto / Project: [Exten\(z\)sion Project](#)

Nombre / Name: [Benjamin](#)
Apellido / Surname: [Badley](#)
País / Country: [UK](#)
Email: benjamin@cultura3.net
URL: <http://bite-sizedfabrika.blogspot.com>
Proyecto / Project: [Omni Collection](#)

Nombre / Name: [Sara](#)
Apellido / Surname: [Malinarich](#)
País / Country: [Chile](#)
Email: 4d@saramalinarich.net
URL: www.saramalinarich.net/videoperformance.htm
Proyecto / Project: [REmakeup](#)

Nombre / Name: [Robert Ladislav](#)
Apellido / Surname: [Derr](#)
País / Country: [USA](#)
Email: derr.34@osu.edu
URL: <http://trace.ntu.ac.uk/Process/index.cfm?article=137>
Proyecto / Project: [Chance](#)

Nombre / Name: [Alex](#)
Apellido / Surname: [Sanjurjo](#)
País / Country: [España](#)
Email: alex_s@alexsanjurjo.org
URL: <http://www.alexsanjurjo.org/>
Proyecto / Project: [Meditar](#)

Nombre / Name: [Yiorgos](#)
Apellido / Surname: [Artopoulos](#)
País / Country: [UK](#)
Email: ga241@cam.ac.uk
URL: www.geocities.com/geoloss
Proyecto / Project: [A Film about an installation](#)

Nombre / Name: [Sarita](#)
Apellido / Surname: [Dev](#)
Email: info@devart.nl
URL: <http://www.devart.nl/projectHH.htm>
Proyecto / Project: [ProjectHH](#)

Nombre / Name: [Antonio](#)
Apellido / Surname: [Ortuño Valverde](#)
País / Country: [España - EEUU](#)
Email: antonioortuno@tekhne.org
URL: www.tekhne.org/antonito/
Proyecto / Project: [Individualidades](#)

Nombre / Name: [Carol](#)
Apellido / Surname: [Pereira](#)
País / Country: [USA](#)
Email: rani106@aol.com
Proyecto / Project: [Blink, All Together Now](#)

Nombre / Name: [Brandt](#)
Apellido / Surname: [Marek](#)
País / Country: [Alemania](#)
Email: brandt@privatelektro.de
URL: www.marek-brandt.de
Proyecto / Project: [FLY](#)

Nombre / Name: [Ivan](#)
Apellido / Surname: [Ozetski](#)
País / Country: [Croacia](#)
Email: ivanozetski@gmail.com
URL: <http://www.ivanozetski.com>
Proyecto / Project: [1#Art Karaoke](#)

Nombre / Name: [Dene](#)
Apellido / Surname: [Grigar](#)
País / Country: [USA](#)
Email: dgrigar@twu.edu
URL: <http://www.telebody.ws/Ghosts>
Project: [When Ghosts Will Die](#)

Nombre / Name: [Zaharoula](#)
Apellido / Surame: [Loannou](#)
País / Country: [Inglaterra](#)
Email: zac_stageart@yahoo.co.uk
Proyecto / Project: [Nostalgia](#)

Nombre / Name: [Emilio](#)
Apellido / Surname: [López-Galiacho](#)
País / Country: [España](#)
Email: contact@emiliogaliacho.com
Proyecto / Project: [Real \[E\]State: Sanchinarro Series /Disfunctional Landmarks](#)

[VIDEOJUEGOS / VIDEOGAME](#)

Nombre / Name: [Luis](#)
Apellido / Surname: [Hernández Galván](#)
País / Country: [Mexico](#)
Email: luis@ungravity.org
URL: <http://ungravity.org>
Proyecto / Project: [Oversaturation](#)

VIDEOANIMACION / VIDEOANIMATION

Nombre / Name: Kurt
Apellido / Surname: Perschke
País / Country: USA
Email: kurt@redballproject.com
URL: <http://www.redballproject.com>
Proyecto / Project: Oversaturation

Nombre / Name: Domingo
Apellido / Surname: Sarrey
País / Country: España
Email: sarrey@inicia.es
URL: <http://www.sarrey.com>
Proyecto / Project: El sol ciego
URL: <http://www.caneldecua.com/sarrey/acid.htm>
Proyecto / Project: Acid rain

VIDEOARTE / VIDEOART

Nombre / Name: David
Apellido / Surname: Brown
País / Country: España
Email: battaolo@hotmail.com
Proyecto / Project: Jamestown

Nombre / Name: Ximena
Apellido / Surname: Labra
País / Country: Mexico / España
Email: ximena@ximenalabra.com
URL: www.ximenalabra.com
Proyecto / Project: Tuyo

Nombre / Name: Antonio
Apellido / Surname: Ortuño Valverde
País / Country: España - EEUU
Email: antonioortuno@tekhne.org
URL: www.tekhne.org/antonito/
Proyecto / Project: VideoParaisos

Nombre / Name: [Shaun](#)
Apellido / Surname: [Wilson](#)
País / Country: [Australia](#)
Email: shaun.wilson@rmit.edu.au
URL: www.shaunwilsonresearch.com
Proyecto / Project: [Filmic Memorials II](#)

Nombre / Name: [Robert Ladislas](#)
Apellido / Surname: [Derr](#)
País / Country: [USA](#)
Email: derr.34atosu.edu
URL: <http://www.portfolios.com/rderr>
Proyecto / Project: [Intellectual Economy](#)
URL: <http://trace.ntu.ac.uk/Process/index.cfm?article=137>
Proyecto / Project: [Chance](#)

Nombre / Name: [Brendan](#)
Apellido / Surname: [Lee](#)
País / Country: [Australia](#)
Email: contact@brendanlee.com
URL: <http://www.brendanlee.com>
Proyecto / Project: [Takin' a Shot 2005](#)
[Role Model 2005. Plane Video 2005 Anthology 2006](#)
URL: <http://www.portfolios.com/rderr>
Proyecto / Project: [This Union Must and Shall be Preserved](#)

Nombre / Name: [María](#)
Apellido / Surname: [Antelman](#)
País / Country: [United States / Greece](#)
Email: chezmaman@hotmail.com
Proyecto / Project: [Thehereafter](#)

Nombre / Name: [Stacy](#)
Apellido / Surname: [Barton](#)
País / Country: [USA](#)
Email: stacy@stacybarton.net
URL: <http://stacybarton.net>
Proyecto / Project: [Failing to go Under \[Defecto ir Debajo\]](#)
Proyecto / Project: [Milwaukee to Portidge Project : Milwaukee to Portidge](#)
URL: www.sleepersproject.net
Proyecto / Project : [Sleepersproject](#)

Nombre / Name: [Sinasi](#)
Apellido / Surname: [Gunes](#)
País / Country: [Turkey](#)
Email: sinasig@gmail.com
URL: www.simulasyon.net
Proyecto / Project: [New York & Chewing Gum](#)

Nombre / Name: [Andres](#)
Apellido / Surname: [Senra](#)
País / Country: [España](#)
Email: desudna@hotmail.com
Proyecto / Project: [Sacrificio\ claustro\ autorretrato](#)

Nombre / Name: [Michael](#)
Apellido / Surname: [Bielicky](#)
País / Country: [Czech Republic](#)
Email: x@avu.cz
Proyecto / Project: [Falling Life](#)

Nombre / Name: [Javier](#)
Apellido / Surname: [Gamero](#)
País / Country: [España](#)
Email: frukisdubis@yahoo.es
Proyecto / Project: [Xailman / Babel](#)

Nombre / Name: [Mariscal y Bonnier](#)
Apellido / Surname: [Carmen y Guillaume](#)
País / Country: [Mexico/Francia](#)
Email: carmenmariscal@noos.fr
URL: www.carmenmariscal.com
Proyecto /Project: [Umbilicus rêve](#)

Nombre / Name: [Jason](#)
Apellido / Surname: [Jagello](#)
País / Country: [France](#)
Email: jasonja50@yahoo.com
Proyecto / Project: [The Sacrificial Procession Project: Slaughterhouse of the West](#)

Nombre / Name: [Susana](#)
Apellido / Surname: [Mendes Silva](#)
País / Country: [Portugal](#)
Email: arslonga@netcabo.pt
URL: www.susanamendessilva.com
Proyecto / Project: [Ritual](#)

Nombre / Name: [George](#)
Apellido / Surname: [Drivas](#)
País / Country: [Grecia](#)
Email: drivas@mail.com
Proyecto / Project: [Beta Test](#)

Nombre / Name: [Sánchez](#)
Apellido / Surname: [Rosa](#)
País / Country: [España](#)
Email: konic@koniclab.info
URL: www.koniclab.info
Proyecto / Project: [Catalepsia](#)

Nombre / Name: [Nicolaus](#)
Apellido / Surname: [Mesterharm](#)
País / Country: [Germany](#)
Email: mesterharm@gmx.net
URL: www.com-passion.tv
Proyecto / Project: [Insomnia 1.2](#)

Nombre / Name: [Eva](#)
Apellido / Surname: [Drangsholt](#)
País / Country: [Norway](#)
Email: evdr@hotmail.com
Proyecto / Project: [Icarus.A Yaering to fly](#)
Proyecto / Project: [Young Lions / Silt / We are all bored / All shall be well](#)
Proyecto / Project: [The tribe I belong](#)

Nombre / Name: [Bouvier](#)
Apellido / Surname: [Stephanie](#)
País / Country: [Francia](#)
Email: stephanie-bouvier@ouvaton.org
URL: www.stephanie-bouvier.net
Proyectos / Project: [Nuit blanche](#)
Proyectos / Project: [1 minute de silence bis](#)
Proyectos / Project: [La vie en rose](#)

Nombre / Name: [Félix](#)
Apellido / Surname: [Fernández Fernández](#)
País / Country: [España](#)
Email: info@felixfernandez.org
URL: <http://www.felixfernandez.org>
Proyecto / Project: [Mimeomail](#)
Proyecto / Project: [Un espacio nuevo](#)
Proyecto / Project: [Estimado Luzbel](#)
Autores: [Félix Fernández y Andrés Senra](#)

Proyecto / Project: [Panorama Bologna. Piazza maggiore](#)
concept and realization [ZimmerFrei](#)
screenplay [Anna Rispoli](#)
photography [Antonio Quarta](#)
editing [Anna de Manincor](#)
sound design [Massimo Carozzi](#)
performance 16 hours
video duration 36

Nombre / Name: [Alina and Jeff](#)
Apellido / Surname: [Bliumis](#)
País / Country: [USA](#)
Email: alina_bliumis@yahoo.com
URL: www.artcast.org
Proyecto / Project: [Cloning Factory 2](#)

Nombre / Name: [Barbara](#)
Apellido / Surname: [Agreste](#)
País / Country: [Italia](#)
Email: Bambee@interfree.it
URL: <http://www.bambee.org>
Proyecto / Project: <http://www.reptacula.net/trilogy>

Nombre / Name: [Laurent](#)
Apellido / Surname: [Pernot](#)
País / Country: [France](#)
Email: someoneelse@free.fr
URL: <http://www.laurentpernot.net/Projets/Video/dream/dream.htm>
Proyecto / Project : [I had a dream](#)
URL: <http://www.laurentpernot.net/Projets/Video/StillAlives/Still%20Alives.htm>
Proyecto / Project: [Still Alives](#)

Nombre / Name: [Bonnier](#)
Apellido / Surname: [Guillaume](#)
País / Country: [Francia](#)
Email: bonnierg@noos.fr
Proyecto / Project: [I've been here too](#)

Nombre / Name: [Ane](#)
Apellido / Surname: [Lan](#)
País / Country: [Noruega](#)
Email: anelan@anelan
URL: www.anelan.com
Proyecto / Project: [Video art title: Europe 04:04 min running time](#)

Nombre / Name: [Carlos](#)
Apellido / Surname: [Katastrofsky](#)
País / Country: [Austria](#)
Email: carlos.katastrofsky@gmx.net
URL: <http://aqua.subnet.at/carlos/>
URL: <http://aqua.subnet.at/carlos/projekte/netart/neighbourhoodresearch/>
Proyecto / Project: [neighbourhood research](#)
URL: <http://blog.subnet.at/carlos/stories/1814/>
Proyecto / Project: [Free interactive readymade](#)

Nombre / Name: [Gerasimos](#)
Apellido / Surname: [Kyriakopoulos](#)
País / Country: [Grecia](#)
Email: makiskyr@hotmail.com
Proyecto / Project: [Separation](#)

Nombre / Name: [Antonia](#)
Apellido / Surname: [Valero](#)
País / Country: [España](#)
Email: gatavalero@telefonica.net
URL: <http://www.antonivalero.net>
Proyecto / Project: [Videoarte](#)

Nombre / Name: [Peneau](#)
Apellido / Surname: [Lionel](#)
País / Country: [Francia](#)
Email: lionel.peneau@caramail.com
Proyecto / Project: [Miammiam](#)

Nombre / Name: [Agnes](#)
Apellido / Surname: [Nedregard](#)
País / Country: [Noruega](#)
Email: agnes.nedregard@gmail.com
Proyecto / Project: [Video Forest Contact, 2006](#)

Nombre / Name: [Jan Hakon](#)
Apellido / Surname: [Erichsen](#)
País / Country: [Noruega](#)
Email: janhakonerichsen@yahoo.no
Proyecto / Project: ["Lights Out"](#)
[Sound sample: Anja Garbarek, mix by Agnes Nedregard](#)

Nombre / Name: [Carmen](#)
Apellido / Surname: [Mariscal](#)
País / Country: [Mexico](#)
Email: carmenmariscal@noos.fr
URL: www.carmenmariscal.com

Nombre / Name: [Bruno](#)
Apellido / Surname: [Bresani](#)
País / Country: [Brasil](#)
Email: brunobresani@yahoo.com
URL: <http://brunobresani.blogspot.com/>
Proyecto / Project: [Slay](#)

Nombre / Name : [Sol](#)
Apellido / Surname: [Aramendi](#)
País / Country: [Argentina](#)
Email: solaramendi@gmail.com
Proyecto / Project: [Visceral](#)
Proyecto / Project: [Local Project](#)

Nombre / Name: [Lengua Blanca y Félix Fernández](#)
País / Country: [España](#)
Email: lenguablanca@yahoo.es / info@felixfernandez.org
URL: www.felixfernandez.org
Proyecto / Project: [Permanencia](#)

Nombre / Name: [Hugo](#)
Apellido / Surname: [Paquete](#)
País / Country: [Portugal](#)
Email: xocentergroup@gmail.com
Proyecto / Project: [Overload](#)

Nombre / Name: [Raquel](#)
Apellido / Surname: [Kogan](#)
País / Country: [Brasil](#)
Email: raquelkogan@gmail.com
URL: www.raquelkogan.com
Proyecto / Project: [BMG8970](#)

Nombre / Name: [Marina](#)
Apellido / Surname: [Chernikova](#)
País / Country: [Holanda](#)
Email: chernikova@wanadoo.nl
Proyecto / Project: [Roppongi Blues](#)

Nombre / Name: [Jacopo](#)
Apellido / Surname: [Vecchio](#)
País / Country: [Italia](#)
Email: jakveg@libero.it
URL: <http://www.jacopovecchio.too.it>
Proyecto / Project: [Spirals](#)

Nombre / Name: [Susana Velasco y Rafael Sánchez Mateos](#)
País / Country: [España](#)
Email: susanvelasco@hotmail.com , correo@bilboquet.es
Proyecto / Project: [Puericultura Psicoceográfica, ensayo visual sobre el tiempo y el espacio lúdicos](#)
Proyecto / Project: [Superya](#)
URL: <http://www.bilboquet.es/paginas/puericulturaindex.htm>

Nombre / Name: [Equipo Moral](#)
Apellido / Surname: [Tmori+Chema Alonso](#)
País / Country: [España](#)
Email: tmori@ono.com , likidsky@hotmail.com
Proyecto / Project: [video works / La voz Humana](#)
Proyecto / Project: [Tienes que creer en ti / Inestabilidad&Metamorfosis](#)
Proyecto / Project: [Forgetting \(ella\) / Clase ejecutiva](#)
URL: <http:andergraun.blog.com.es>

Nombre / Name: [Annabel](#)
Apellido / Surname: [Castro Meagher](#)
País / Country: [Mexico](#)
Email: acastro@ilce.edu.mx , it2caxl@ituniv.se
Proyecto / Project: [Yo vine al mundo. Estocolmo](#)

Nombre / Nname: [Miguel](#)
Apellido / Surname: [Rael](#)
País / Country: [España](#)
Email: miguelrael@hotmail.com
Proyecto / Project: [Puto amor](#)
Proyecto / Project: [El viento se llevan las palabras \(II\)](#)

Nombre / Name: [Paz](#)
Apellido / Surname: [Tornero](#)
País / Country: [España](#)
Email: mpaz@final.upf.es
Proyecto / Project: [The Wizard of Oz, part II](#)

Nombre / Name: [Johanna](#)
Apellido / Surname: [Reich](#)
País / Country: [Alemania](#)
Email: johannareich@web.de
URL: www.treibeis.org
Proyecto / Project: [Empieza por la a](#)

Nombre / Name: [Richard](#)
Apellido / Surname: [Streitmatter-Tran](#)
País / Country: [Ho Chi Minh City, Vietnam](#)
Email: rst@diacritic.org
URL: www.diacritic.org
Proyecto / Project: [Dongkuk](#)

Nombre / Name: [Servando](#)
Apellido / Surname: [Barreiro](#)
País / Country: [España](#)
Email: servandisco@yahoo.es
URL: <http://servandisco.ya.st>
Proyecto / Project: [Dicotomía](#)

Nombre / Name: [Christian](#)
Apellido / Surname: [Bermúdez](#)
País / Country: [Noruega](#)
Email: zanatefilms@yahoo.com
URL: www.zanatefilms.com
Proyecto / Project: [Dear neighbor](#)

Nombre / Name: [Noelia](#)
Apellido / Surname: [García Muriana](#)
País / Country: [España](#)
Email: noeliamuriana@yahoo.es
Proyecto / Project: [Las personas normales](#)

Nombre / Name: [Antonio](#)
Apellido / Surname: [Ortuño Valverde](#)
País / Country: [España - EEUU](#)
Email: antonioortuno@tekhne.org
URL: <http://www.tekhne.org>
Proyecto / Project: [Paraisos](#)

Nombre / Name: [Noelia](#)
Apellido / Surname: [García Muriana](#)
País / Country: [España](#)
Email: noeliamuriana@yahoo.es
Proyecto / Project: [Patrón xx](#)

Nombre / Name: [Juan](#)
Apellido / Surname: [Domingo Ferris](#)
País / Country: [España](#)
Email: juandomingo71@yahoo.es
Proyecto / Project: [En el Patio - The Killers Playground](#)

Nombre / Name: [Patrick](#)
Apellido / Surname: [Lundeen](#)
País / Country: [Canada](#)
Email: patricklundeen@yahoo.ca
Proyecto / Project: [Cop the Nut](#)

Nombre / Name: [Pau](#)
Apellido / Surname: [Pascual Galbis](#)
País / Country: [España](#)
Email: pausigma@yahoo.es
Proyecto / Project: [Zetoidin](#)
Proyecto / Project: [Zweikz](#)

Nombre / Name: [Fernando](#)
Apellido / Surname: [Baena](#)
País / Country: [España](#)
Email: fernandobaena@telefonica.net
Proyecto / Project: [Polizón](#)

Nombre / Name: [Marcello](#)
Apellido / Surname: [Mercado](#)
País / Country: [Alemania](#)
Email: marcello@khm.de
URL: <http://www.khm.de/~marcello/>
Proyecto / Project: [Regulating the Watch / The Chemical and Physical Perception, in the Eye of the Cat...](#)

Nombre / Name: [Lury](#)
Apellido / Surname: [Lech](#)
País / Country: [España](#)
Email: iurylech@telefonica.net
Proyecto / Project: [DYE A V\(east\)](#)

Nombre / Name: [Luke](#)
Apellido / Surname: [Lamborn](#)
País / Country: [USA](#)
Email: luke.lamborn@colorado.edu
URL: www.lucidstraw.com
Proyecto / Project: [Square Millimeter of Opportunity: Houses](#)

Nombre / Name: [Marina](#)
Apellido / Surname: [Chernikova](#)
País / Country: [Holanda](#)
Email: chernikova@wanadoo.nl
Proyecto / Project: [Roppongi Blues](#)

Nombre / Name: [Natinder](#)
Apellido / Surname: [Manak](#)
País / Country: [UK](#)
Email: natindermanak@yahoo.co.uk
Proyecto / Project: [Pin](#)
Proyecto / Project: [...and this I promise](#)

Nombre / Name: [Juan](#)
Apellido / Surname: [Gómez Sanz](#)
País / Country: [España](#)
Email: nexatenaus@yahoo.es
Proyecto / Project: [NO- vanity](#)

Nombre / Name: [Santiago](#)
Apellido / Surname: [Matilla Payo](#)
País / Country: [España](#)
Email: spayo@sogecable.com
Proyecto / Project: [Burbujas](#)

Nombre / Name: [Raquel](#)
Apellido / Surname: [Kogan](#)
País / Country: [Brasil](#)
Email: Raquelkogan@gmail.com
URL: www.raquelkogan.com
Proyecto / Project: [BMG8970](#)

Nombre / Name: [Jacopo](#)
Apellido / Surname: [Vecchio](#)
País / Country: [Italia](#)
Email: jakveg@libero.it
URL: <http://www.jacopovecchio.too.it>
Proyecto / Project: [Spirals](#)

Nombre / Name: [Alexandro Ladaga & Silvia Manteiga](#)
País / Country: [Italia](#)
Email : info@elasticgroup.com
URL: <http://www.elasticgroup.com>
Proyecto / Project: [Public Videoart](#)

Nombre / Name: [Jason](#)
Apellido / Surname: [Nelson](#)
Country: [Australia](#)
Email: heliopod@gmail.com
URL: <http://www.secrettechnology.com/commercial/hermeticon.htm>
Proyecto / Project: [Hermeticon: Pop Spell Maker](#)

Nombre / Name: [O.R.G.I.A](#)
Email: orgia_05@hotmail.com

Nombre / Name: [Franca Formeti](#)
Apellido / Surname: [Bio doll](#)
País / Country: [Italia](#)
Email: biodoll3@biodollsmouse.org / franca.formenti3@tin.it
URL: www.francaformenti3/Video/
Proyecto / Project: [Biodoll](#)

Nombre / Name: [María](#)
Apellido / Surname: [Cañas](#)
País / Country: [España](#)
Email: atomo1Oes@yahoo.es
URL: www.animalario.tv
Proyecto / Project: [El perfecto cerdo](#)

[ART TECH MEDIA 06](#)

www.artechmedia.net

ART TECH MEDIA

www.artechmedia.netThe Process and the Context

In the summer of 2004, in La Recova Art Hall, in Santa Cruz de Tenerife, we presented Human All Rights Reserved, an interactive, virtual-reality installation, and MOCAP sessions. To follow up that event we organised a debate on the artistic scene and invited: director of Radio3's Fluido Rosa, Rosa Pérez; co-director of the Observatori Festival, Pistolo Eliza; curator Javier Duero; director of PHotoEspaña, Pablo Berástegui; musician and curator Eva Cassidy; director of the Bienalle FotoNoviembre, Antonio Vela; and musician Juan Belda, composer of our installation's soundtrack.

That roundtable with friends took place after a long journey that had taken us through New York, Berlin, Amsterdam, Porto, Tokyo, Beijing, Manila, etc., where we had put on shows, given conferences and participated in several events. During this period we identified those obsolete and repetitive formulas that intend to perpetuate a bygone era. New paradigms and contexts are bringing about a continuous, transversal debate. The lack of a conceptual, aesthetic and even ideological framework capable of defining the current situation in art, calls for reflection on its creation, practice and interpretation.

Immediately after our departure we began to draw up a project aimed at gauging the situation of the sectors involved in «new media art». But above all we intended to verify how the institutions and some of Spain's most influential individuals have approached the new phenomenon with their experience and work, taking into account the transformations new technologies are bringing about in art and society as a whole. By October of that same year, we had conceived the main guidelines on which to hold the Encuentros Art Tech Media 06, or Roundtables.

Aware of the importance of the institutional art circuit, we considered that art centres and museums would be the appropriate locations. They would add true value to our Roundtables, and facilitate the participation of the individuals we intended to invite. Among the priority objectives of our project, we expected to encourage co-production, fluid relationships between the different scenes, democratization in art, active participation of the spectators, and that the topics debated were treated in a polyhedric, transversal manner, covering the widest possible number of approaches.

Our proposal consisted of developing a week-long program in each location. The schedules included debates on art and new media with the participation of the most important personalities in the art scene, along with a collection of works selected from the many sent in by participants from all over the world to compete in the different categories of our call.

The first Roundtable took place between October 2004 and March 2006, and then a wide variety of events followed. We entered a dynamic of frenetic communication. Twenty-four hour days and holidays came to an end—we lost touch with the outside world. We set off on our journey by drawing up a list of all the museums, contemporary art centres, galleries, artists, media, public and private institutions, associations, universities and so on. It was a time-consuming, arduous task.

Having obtained the names, e-mails and phone numbers of those heading the almost fifty museums and contemporary art centres in Spain, along with the details of all those we planned to invite to our debates, we embarked on the extremely lengthy process of informing and convincing them of the appeal of our proposal. E-mail and phone proved to be very useful simplifying the whole process. However, looking at your peer in the eye is still a valuable experience. We toured half of the Spanish cities and booked meetings with the art centre and museum boards who showed interest. We spent uncountable hours chatting, presenting, discussing.

Setting in motion our very ambitious initiative without being renowned figures, with no initial support except our own meagre resources, was a long, costly and sometimes painful process. But convinced that the moment had come for a collective debate on the profound changes that the implementation of new technologies have on society, our exceptional feat ended up allowing us to delve into the real world of art through the experience of its protagonists. It also allowed us to verify that it is possible to make your dreams come true when you believe in an idea, when you devote all your time and effort to it, and when you can count on the generosity and understanding of a great many people and institutions.

We made calculations of our project's total budget so that each location could finance a proportional part—these usually approximate calculations included the publishing of this book. It made no sense to us to entrust the organisation and the contact-making to a specialised company—our budget didn't stretch that far. Moreover, we have always believed in personal contact and communication.

Since we were not able to sign any agreement or secure possible locations, the first months were extremely difficult. But Berta Sichel, head of the Audiovisual Department of the Reina Sofía National Museum, MNCARS, believed in the momentousness of the project, in the need for a wide-ranging debate on the influence of new media in all the fields of art. Above all, her interest in our project confirmed that our idea was not crazy, and gave us a necessary boost to continue, regardless of the difficulties. In spite of all the previously gathered information, some of the interviews which followed were senseless and frustrating, and resulted in a waste of our time and money. But these were quickly overcome by more and more adhesions to our project.

We ended 2005 with mixed success. But we did have an almost full list of locations and speakers, so we published a brochure with the programme. We suggested ARCO organisers to present our project in the fair's 2006 edition, and they accepted. An extraordinarily generous, Rosina Gómez-Baeza, offered to present it alongside the head of exhibitions of the Asia House, Menene Gras, and us. That particular moment was truly important, since we shared it with many of those who later would participate in the Roundtables.

Developing the Idea

If the process was so instructive and enlightening, developing the project itself showed us the best that human beings have to offer.

A year and a half later, thousands of e-mails, phone calls, and numerous interviews had materialized as a wide-ranging, representative participation. It was time to set the program in motion. The respect towards those individuals and institutions that had placed their trust in us put us in an awkward position as career artists. A certain vertigo combined with uncertainty, over our ability to combine so many different sensitivities, accompanied us up until the very day the participants finally showed up in Tenerife's Los Rodeos airport. There were no last hour cancellations. From the kick off to the farewells, in spite of the nerves and the responsibility, we felt and enjoyed the wonderful excitement that repeated itself in every location. There was generosity and friendship in large doses, as well as intensity and professionalism in the debates.

In March 2006, at the Canary Islands Government Palace in Tenerife, we began a journey whose first phase ended at the end of October in the MNCARS in Madrid. During that period, we had presented Art Tech Media 06 at the following locations: the Malaga Film Festival, the MACUF debates, in Coruña; ARTIUM, in Vitoria; DA2, in Salamanca; Bilbao Arte, in Bilbao; the Centro Párraga, in Murcia; the CCCB, in Barcelona, and at Es Baluard, in Palma de Mallorca. Several other museums showed interest, but scheduling problems prevented their direct participation in the Roundtables.

In Tenerife, where we have our home, it was easier to sort out all the necessary infrastructure and encourage a relaxed environment that allowed bond of friendships to be formed. That was precisely the spirit we wanted to transfer to the other venues. Systematically, we arrived in the host town and centre that was receiving us several days before the celebration of the Roundtables –we had previously booked hotels and bought tickets for the participants on the Internet. Those previous days we devoted to presenting our project at press conferences and interviews, checking the technical aspects and the audiovisual programme, making restaurant reservations and getting to know the city and its activities. Worth mentioning was the collaboration we received from the heads and personnel of the partaking art centres in organizing the Roundtables.

Moreover, it is extraordinary that the project produced jointly by eight museums and contemporary art centres, and the Vice Council of Culture of the Canary Islands Government. That alone was an unheard of event in Spain. Also unheard of were the number and relevance of the issues debated by a hundred speakers and more than three hundred visual artists from all over the world. We also counted on the collaboration of festivals such as Art Futura, Canarias Mediafest, Zemos 98, Net Lach, MEM, TVE's Ráfagas de Miradas 2, Radio 3's Fluido Rosa, and even very significant Internet lists, which covered Art Tech Media widely, such as Rhizoma from New York, and organizations such as ARCO, the Malaga Film Festival, art magazines, universities and others. After a quick and simplified assessment considering the importance of all this coverage, perhaps the most significant result of our Roundtables was the expectation that had been generated for their continuation and extension.

We were able to discuss the changes and transformations that are taking place, the shortcomings and needs we face, but above all we confirmed the importance of establishing long lasting connections among all the sectors, associations that will give coordinated responses to the questions arising from living in a globalised world where communication and information technologies prevail.

1st International Art Tech Media Congress

In the last venue, our suggestion was to draw up a list of conclusions on the topics discussed. Thanks to comments received, we soon realised that we needed something else.

In an e-mail sent to the Ministry of Culture at the beginning of October 2006, we explained the whole participative process and recommended taking advantage of the synergies that had been generated, and so we requested their collaboration to organise the 1° International Art Tech Media Congress. The response came immediately and a fortnight later we arrived in Madrid for the first interview. We were received by Elena Hernando, Deputy Director for the Promotion of Fine Arts, who from the start grasped and supported our initiative. That is how we embarked on a new adventure that will culminate on May 9, 10 and 11, 2007.

In November 2006 we rented an apartment in Madrid, and for two weeks continued attending interviews. As a result, the Spanish Society for Foreign Cultural Activities (SEACEX), Casa de America and the Cervantes Institute began to collaborate sponsoring the congress internationally –the latter two also participated as venues. To design the programme of the congress and the webpage, we travelled from Madrid to Tenerife once again. Meanwhile we managed to enlarge our database to over 800 relevant names, and set in motion a new information campaign with a both national and international scope.

Once again, the challenge of obtaining the minimal necessary funds and informing “everybody” took up a considerable amount of time and effort, but it was compensated by continuous adhesions and demonstrations of support. Along with the previously mentioned sponsors, more institutions gave us their support: the Andalusia and Canary Islands governments, the City Council of Saragossa and the Spanish Agency for International Cooperation (AECI), among others.

But not only money matters. Many others have collaborated actively: universities, artist associations, employer’s organizations, high-tech company associations, the media, and of course the participants in the newly enlarged Roundtables 06, as well as hundreds of artists who responded to our art call in its different categories.

Digital Arts Institute

Regardless of the name we want to give it, and especially after all this exchange of information and debate, it is quite evident that we must take advantage of the synergies generated during these Roundtables. We must draw up proposals to be debated in congress in order to create a stable platform where the different art scenes involved in new technologies, institutions, mass media, high-tech companies, etc., are represented and become part of international networks. This platform’s activity would focus on the coordination of the many cultural policies being favoured by the different administrations. The platform would also optimize resources to carry out better projects and give them global visibility, and promote the creation of production, investigation and development centres. It would also promote transversal debate, the diffusion and promotion of all digital art being created in our country as well as internationally. The support of high-tech companies should allow the allocation of technical and human resources for the development of an innovative industry. All of us are necessary in order to attain these goals.

Other Projects

Organising the Congress required great dedication and was very time-consuming. We encountered great difficulties along the way, since we also needed to continue our activities as career artists. But we managed. We were present at the Beijing Art Fair with our gallery in Japan, and took part in several other festivals, such as Art Futura, in Barcelona, and the MAF, in Bangkok. We were also able to edit the videos produced by the CCCB for our next installation: East-West (Oriente-Occidente). While negotiating co-production and touring several museums and art centres, we also prepared a travel book. We even travelled to Brussels to submit another project: www.emc27.org, backed by the European Parliament and other institutions.

In 2000, armed with cameras, camcorders and laptops, we set in motion a shared project that binds our names together: NOMADAS (2000-2010). NOMADAS is a referential framework, a vehicle for our many projects and a way of blending art and life.

This transgression of frontiers and prejudices, this mix of cultures, experiences, smells and flavours, strengthens even more our way of seeing and understanding today’s world. We are touched by and enjoy every single city that receives us, just as we enjoy our own hometown. The reason for this journey is to meet individuals and institutions from all over the world, visit their countries, and establish collaborative bonds for the creation of transnational projects.

Debates

The subjects proposed for debate were chosen so that, through personal experience, we could study in depth the most relevant questions that worry and interest all spheres of new media art carried out in our country, and of course, in the international context and from all perspectives. With the assistance of each museum and the art centre, we determined the topics most akin to their line of work and interests.

From the start we decided to publish the debate sessions, confident in their content, the personality of the participants and their experience. The sessions were videotaped and later transcribed and edited by their authors, safeguarding the spirit of the different speeches, the original wording, and the questions made by the audience. We wanted the spontaneity and sincerity of the live debate to outweigh the purely literary aspects.

[The Canary Islands Government Auditorium](#), in Tenerife, was the first and ultra-peripheral venue. We debated Center and Periphery in the Nowhere Era (Centro y periferia en la era del no lugar), and Internet's influence in the delocalization of the decision-making hubs. Actually, and in spite of the democratization of the technical media, little has changed in this aspect, since big corporations and very few countries still control and lead the process by owning it. Virtual communities working on the net offer some alternatives.

On the second day we dealt with one of the most controversial issues: Copyright (Derechos de autor). With almost total unanimity we concluded that artists should own the rights to their work. Therefore they should be the ones deciding on the convenience of flexibilizing certain aspects of copyright to facilitate a wider and improved distribution and exhibition of their work - including the international circuit. Artists were recommended to sign contracts and inform themselves of the different existing licences that allow the cession of some rights. At least in Spain, this issue is still to be resolved.

[At the Union Fenosa Contemporary Arte Museum, MACUF](#), in Coruña, we spoke of the difficulty in the Developing Multimedia Projects (Desarrollo de proyectos multimedia), since innovative technologies and languages force us to develop new perspectives and approaches. From the artist's point of view, it is important to get the high-tech companies involved, as well as broadening institutional support in the intent of overcoming the structural precariousness in which new media art has to move. We need more resources and training.

Curatorship and Exhibition of Digital Art (Comisariado y exhibición de arte digital). In recent years digital creators themselves have demanded the right to their own history, organising for the first time ever, events, conferences, congresses in order to establish their origins and make a claim on their own tradition. Their discourse and body of work have reached a degree of maturity that exceeds preconceptions and some naive utopias that have dominated the scene for a long time. On the other hand, there is a definite, clear need on the part of the art world to assimilate the new concepts and hardware.

[Museum Artium, Vitoria](#), Art, Technology and Social Change (Arte, tecnología y cambios sociales), and Collecting and the New Art Market (Coleccionismo y nuevo mercado del Arte). In relation to the first topic: art tends to reflect the society in which it develops, so we must admit that technology has permeated all spheres of society. But we live in ambivalence. On one hand, we admit how much new technologies contribute structurally to new ways of communicating and informing, to the development of global networks, and so on. On the other hand, we witness the offer: usually banal, spectacular, and basically entertaining. And of course, the control exerted on our lives with the aid of electronic technologies.

Swift evolution, changes in collecting and in the new art market in general, all product of the appearance of new technologies -digital reproduction, immaterial pieces, and so on-introduce elements that take time to assimilate. Certain artists and works enjoy ever growing visibility due to new information channels operating in the territory of art, but certain immaterial pieces face difficulties in entering the art market and collections. Video has become indispensable in contemporary art exhibitions and collections.

[In DA2 Domus Artium 2002](#) in Salamanca, the issues debated were Virtual Reality and Augmented Reality (Realidad virtual y realidad aumentada), and Future Art, Spectacular Art (Arte futuro, arte espectacular). Virtual reality allows us to experiment environments that only exist in the computer realm. VR can be immersive, that is experienced through external devices such as gloves, helmets or goggles capable of capturing the position and movements of the user's body in space. Or non-immersive- VRLM, for instance, is a programming language that generates accessible environments by using a computer screen, keyboard and mouse. Augmented reality is a socio-geographical

enhancement of the possibilities of virtual reality. Gradually, artists are working more and more on the visualization of electromagnetic spectrum networks: mobile phone signals, wireless networks, televisions and similar environments.

Hybridization and disciplinary crossover are key words in electronic art's showcase for the future. The technologization of bodies and biologization of machines, and all matters connected to the cyborg and cyberpunk of the future information society. Telexlife, taking place between virtual and real spaces. The transit is the moment when real life becomes software. The future of art is contaminated by the leisure industry, by the entertainment industry.

[The Párraga Centre](#), Murcia, hosted the debate on Nomad Artists and New Technologies Applied to the Creative Process (Artistas nómadas y nuevas tecnologías aplicadas al proceso creativo). Nowadays, information y communication technologies, Internet, laptop computers and mobiles phones are altering the paradigms of our polyhedric reality, turning the local into global as well as facilitating mobility and the trading of experiences. The solitary artist is becoming a developer of collective, transversal, transnational projects, that surpass physical as well as mental frontiers.

Because of both the artists applying all sorts of new technologies and the decrease in hardware prices, we are witnessing profound changes in the creative process. We are entering a new stage in art: the «digital era», which is spreading unstoppably throughout different cultures and societies. This new hardware and media are creating new thought structures which lead not only to new artistic concepts, but also to re-evaluate the classic model of art itself.

[At the BilbaoArte Foundation](#), we discussed Open Source (free, open code programs usually developed collectively). This term, already widespread around 1998, refers to the possibility of allowing users the complete manipulation of a program's source code in order to develop it collectively. We spoke of free distribution, of distributing modifications, non-discrimination, as well as free licences and hackers, a term coined by a group of MIT developers and programmers in the 60's. Some artists use technology in a transparent, collaborative way, often with different aims to those who promoted its creation, that is: not for its destructive power but as an electronic strategy for resistance.

The second topic was Net Art, a label that groups all symbolic-artistic production created ex profeso by and for the Internet network. The term originated from the frustrated transmission of an anonymous e-mail sent to the Slovene artist Vuk Cosic in December 1995. Internet is a medium for production, publication, distribution, promotion, dialogue, consumption and criticism. But Internet is also bringing about the disintegration and mutation of artists, curators, writers, audiences, galleries, theoreticians, art collectors and museums.

[The Contemporary Culture Centre in Barcelona, CCCB](#), hosted The Artist-Resercher and The Role of the Media in the Digital Era (El artista investigador y El papel de los medios en la era digital). It is necessary to encourage investigation in universities, high-tech companies, and the formation of multidisciplinary teams. Also necessary are more centres for artistic production -which at present are precarious structures-, and supply them with the appropriate hardware. Culture is an industry, and art is merchandise. Academic circles insist on the need to apply the scientific protocols that validate any investigation. However, artists question these parameters and the difficulty of accessing scientific programs.

Internet and the new communication technologies have brought about a communication based on instantaneity, interactivity, personalization, and atomization of emitors as well as receptors, this makes it imperative to rethink the concept of 'mass communication'. For the traditional media -press and TV- specialization will be difficult.

[Es Baluard Museum of Contemporary Art of Palma](#), hosted Transversal Art: Art, Technology and Society (Arte Transversal: arte, tecnología y sociedad), and Digital Art, Criticism and Art Policy (Arte digital, crítica y política cultural). Transversal, a profusely used term at present, tries to designate a new reality which goes beyond the reductionism of the knowledge that has been ingrained in us since the XVIII Century. Time has come to find a common ground for different disciplines, whether scientific or artistic. New technologies and unstoppable, spreading networks make it easier for a radically transformed art to become the meeting place where art, science and society can interact fruitfully.

It is extremely difficult to assimilate a global digital art that evolves rapidly. Its changes affect and transform the foundations of art as we know it, its production, publishing, collecting, critique and coverage. Curators and art critics must take part in the creation of new interpretation and discourse.

A determined support is necessary: greater resources and coordination between the different institutions.

[The Reina Sofía Nacional Museum and Art Centre, MNCARS](#), hosted XXI Century Museums (Museos del siglo XXI), as well as Art and New Technologies in Spain, in the International Context (Arte y nuevas tecnologías en España en un contexto internacional). Museums have become the new paradigm of contemporary culture. They play an

important role in the culture industry and the «cultural policies» in our societies derived from multicultural capitalism, dominated by information, new technologies and cultural tourism in a globalized world. Between the tradition of a material culture and a classic objectual one, the particularities of place serve as a «social catalytic» within the public sphere. The «immaterial museum», another derivative from global, multinational and technological capitalism, is making way for the immaterial, virtual, electronic, oblique and cybernetic forms of art.

Sprouting new technologies and the new experiences they entail, their protagonists, the values at stake, the events that characterise a particular historic period as well as the investigation into the symbols that allow this experience to make itself visible, all point out which realities make us visible and which sectors of the world they are referring to. In 1974, Netscape introduced its first commercial navigator. From then on an important change has taken place in a society moving from an industrial economy to an information economy, from hierarchic structures to a decentralized network, from local markets to global ones.

In spite of the fragility and atomization of the structures in Spain, there has been some advance along this path in the last years: forums, festivals, biennales and a proliferation of museums and production centres the latter less numerous. However there is optimism, energy and generosity to face the challenges we have before us.

Conclusions

Our efforts have resulted in an overwhelmingly positive experience thanks to the generous and active participation of many individuals and institutions, and to the feedback and support received. As a result, we have been able to confirm the tremendous effort that is being made from the different spheres of new media art in order to make it noticeable in our global world. Professionalism, know-how, positive attitude, energy and collaboration have overcome the difficulties of any artistic activity in a society concerned with other matters. But society also needs to give culture its proper place, strengthen the fragility of certain structures, facilitate the consolidation of cultural policies independent of political parties, as well as coordinate and plan these policies for the medium and long term. Nevertheless, we reiterate the generosity and disposition of all those interested in creating a constant debate that will eventually allow the creation of a common platform to develop programs that will be undertaken and shared by all, without exclusions.

We think that this book is useful because it depicts an ambitious project, and gives an overview of the scene we have to deal with at present. More than the art professionals, it is the spectator interested in art who will be taken on a journey through the history and vicissitudes of the XX Century. We artists, on the other hand, will have to leave behind this swarm of technological transformations and face an uncertain XXI Century, armed with the knowledge and clues that will allow us to become the protagonists of a future that is already present and is here to stay.

Presentation: 1st International Congress Art Tech Media

At this dawn of a new millennium, spectacularly universal, auguring a more just and democratic social order, science and technology are evolving unequivocally as foundations for the great changes that humanity will undergo.

Since the 18th Century we have constructed around them the modern myth that an increase in scientific knowledge and the emancipation of humanity go hand in hand. This enlightened creed soon acquired the embellishments of a religion which held to the deeply-rooted belief that there only exists one way of being modern and it is always the best way. Nevertheless we know that it isn't always like this. Modernity has also created monsters that attempt to sequester and dominate the human desire to progress, with unidirectional messages of confrontation (the clash between civilisations and cultures).

Throughout the 20th century a technological revolution has developed with new tools and resources that bring with them new languages and concepts leading to new ways of doing, seeing, thinking and being, with a clear influence on art and society as a whole.

In this new century, the process has accelerated vertiginously with the explosion of digital technology and the popularisation of the internet, computers and mobile telephones, whose implementation has transformed our manipulated reality: virtual and enhanced reality, hybridisation, software and hardware, 3d modelling, robotics, interface. bioinformatics, cybervision, moblog, nanotechnology, etc. And all this comes hand in hand with new forms of artistic expression such as net art and digital art.

The application of these new tools and resources for the artist implies a questioning of structural relationships on which the art world has been based. It changes how we create; it changes the solitary artist into a collaborative nomad belonging to multidisciplinary, transnational groups; it changes the materials used, the concept of the unique work and its inherent rights, its exhibition and the function of the general public. Consequently, the roles of museums and art centres, gallery owners, curators, public and private institutions, media etc. also change. There is a permanent evolution, subject to continuous revisions.

Lining in a technological society allows us to find solutions to multiple problems but it also forces us to reflect upon numerous issues that concern the globalised world.

The use of technological tools makes it necessary to learn the implicit codes that they carry. This knowledge and its use can become an end in itself, given the complexity of existing languages, or could serve as a way of glimpsing into the new hardly intuited scenarios in which we have become immersed, without meaning to or even being aware of it. The technology isn't neutral, it is more than just a tool, it has its own discourse that transforms and alters everything it touches.

However, only a small elite seem to know the secret code that is coming into play. The inexistence of a conceptual, aesthetic or even ideological framework that clearly defines where art is at the moment, makes it necessary to reflect both on its practice and its interpretation.

Within this context, an intensive debate needs to take place on the influence and transformations that new media is producing in art, there needs to be a greater understanding of the foundations for more effective cooperation between the different sectors linked to digital art, and proposals need to be devised for the development of national and international collaborative networks in order to improve production, research, exhibition and promotion.

The future is already here and it's here to stay, with us or without us.

Background

In October 2004, we began to contact practically all the Museums and Contemporary Art Centres in Spain, as well as Media Labs, Foundations, a large number of Artists, Art Galleries, Critics and Curators, the Media, Associations of Visual Artists, Producers, Cultural Agents, Public and Private Institutions, and in general all sectors relative to art and new technologies, inviting them to participate in Encuentros Art Tech Media 06.

Two years later, now that these Encounters had been held at nine Spanish museums, and given the great participation and the opinions collected, it seems clear that this is an ideal time to celebrate the First International Art Tech Media Conference. It represents a great opportunity to hold a transversal debate in order to devise proposals that will lead to greater and better coordination among the different sectors of art, aimed at strengthening its development.

www.artechmedia.net

1st International Congress Art Tech Media

1st International Congress Art Tech Media has been set up in order to reflect upon and analyse questions currently being raised about art and new technological media within an international context.

In a globalised world, dominated by communication technologies, with countless questions concerning a future that affects our everyday life, it is essential to make this analysis and to consider, from different perspectives, how our polyhedral, altered reality is being effected by the widespread use of new technology as a support for new ideas and possibilities that are almost infinite. We need to investigate how this occurs in different societies and cultures and to propose models that may go beyond what has been known until now.

The Congress will focus on three clearly complementary regions: national, international and Ibero-American.

The Congress is open to the general public, especially those connected to the visual arts and in particular those working in digital art.

Congress dates: The event will be held on the 9th, 10th & 11th May 2007.

The Congress will be held at three venues:

- **Ministerio de Cultura:** debates and lectures related to Spanish and international issues.
- **Instituto Cervantes:** lectures and roundtables on the relationship between Spain and Ibero-America.
- **Casa América:** Lectures on the Ibero-American sphere and projection of video art.

Main Objectives of the Congress

- Art, as an expression that is common to all human societies, overrides frontiers. As such, regardless of the logical importance given to the different art sectors within Spain, the international and Ibero-American context will be given priority.
- To reflect, analyse and debate by sectors the current situation in art and new media to gain a better understanding of its different realities and necessities.
- To present proposals that will energise and improve the relationship between the different sectors in order to stimulate and promote Spanish digital art both nationally and internationally.
- To favour the presentation of proposals related to the opportunity and need to create an «Institute of Digital Arts», how it may be organised, its functions, objectives and its relationship with other Institutes and international institutions.
- To optimise the creation of more Centres of Production and Research in collaboration with institutions and the private sector for the development of an innovative industrial and economic infrastructure.
- The presentation of the book Art Tech Media 06, of selected lectures and communiqués as well as a survey made among various sectors related to digital art.
- The conclusions and proposals of the Conference will be presented to the Ministry of Culture and other national and international institutions.

Congress Structure: Round tables, lectures and communiqués

Round tables. – The Congress will be structured into roundtables by sector in which different issues will be analysed, alternative proposals to current models presented, and a study made of international experiences, and the most effective way to establish a collaborative, operative and stable Interface Platform whose objective in part will be the optimisation of resources with shared products, research and exchange of information.

The roundtables will be formed by 5/6 people with a moderator whose main functions will be to lead debate and present conclusions.

Round table themes:

- Art, Science, Technology and Industry
- Museums, Art Centres, Medialabs: centres for production and exhibition
- University: research and teaching plans.
- New market for Art: galleries, fairs, biennials.
- Digital art and Patronage
- Cultural politics
- Copyright, reproduction and exhibition
- Media in the digital era
- Curation, exhibition and collectors
- Institute of the Digital Arts
- Ibero-American and Spanish cooperation
- International cooperation with Spain

Lectures and communiqués

The participants at the Congress will be able to present lectures and communiqués referring in particular to the situation of digital art in Spain, alternatives to current models and international experiences at avant-garde centres.

A selection of these lectures will be read during the Congress

First International Congress Art Tech Media Survey

This questionnaire is aimed at gaining an insight into opinions from all sectors linked to digital art, its current situation, and the models that need to be adopted in order to promote and set up mechanisms for greater and better production and exhibition at both a national and international level.

Content of the questionnaire:

- Digital Art in a global and spectacular world?
- Museums, Art Centre and Media labs: Are new models needed for the production, exhibition and conservation of digital art?
- Art galleries, fairs, biennials and the internet in the new art market.
- Are cultural policies at different institutions adequate?
- Are current incentives for private patrons, foundations and businesses, and the encouragement of collectors sufficient?
- Copyright, reproduction and exhibition: one law for all?
- Curators, art criticism and the exhibition of digital art
- University, research and teaching?
- Is it necessary for the media to be more specialised in the digital era?
- Is it necessary for an Institute of the Digital Arts to be created, that would coordinate and foment research, production and exhibition for the national and international promotion of digital art.
- Function of the Institute of Digital Arts
- Other questions.

www.artechmedia.net

1st International Congress Art Tech Media: International Speaker and round tables.

- [Andreas Broeckmann.](#)

Director of TESLA media>art<lab Berlin

- [Alex Adriaansens.](#)

Director V2. Rotterdam

- [Anne Nigten.](#)

Director V2. Rotterdam

- [Gerfried Stocker.](#)

Artistic and Managing Director. Ars Electronica Linz

- [Lisa Dorin.](#)

Curator The Art Institute of Chicago

- [Elena Giulia Rossi.](#)

Curator of NetSpace: Viaggio dell'arte della rete at MAXXI.
Museo nazionale delle arti del XXI secolo, Roma

- [Laura Barreca.](#)

Curator PAN - Palazzo delle Arti Napoli and Università degli Studi della Toscana

- [Nina Colosi.](#)

Founder/curator, TheProjectRoom.org
International arts & education program @ Chelsea Art Museum, New York

- [Luigi Pagliarini.](#)

Robotic expert and director of Peam Festival

- [Pavel Smetana.](#)

Director CIANT Praga

- [Alexandro Ludovico.](#)

Virtual Communities: Neural

- [Rachel Baker.](#)

Visual Arts: Media Art and Moving Image. Art Council UK

- [Rebeca Allen.](#)

Media Artist /Professor at UCLA Design | Media Arts , former Research Director
at MIT Media Lab Europe in Dublin. Work with Nicholas Negroponte OLPC/MIT

- [Niranjan Rajah.](#)

Assistant Professor School of Interactive Arts and Technology Simon Fraser University

- [Semi Ryu.](#)

Assistant Professor, Kinetic Imaging School of the Arts Virginia Commonwealth University

- [Zhuang Lixiao.](#)

Counselor to Culture Matters of Embassy of the Popular Republic of China

- [Maria José Monge.](#)

Adj. Director of MADC Museo de Arte Contemporáneo de Costa Rica. (San José)

- [José Carlos Mariátegui.](#)

Founder of Alta Tecnología Andina (ATA) in Lima, Perú. Currently researcher
in technology and media at London School of Economics, UK.

- [Arcangel Constantini](#).
Artist, Curator Cyberlounge Museo Tamayo Arte Contemporáneo. Mexico city
 - [Alberto Saraiva](#).
Curator arts visuals OI FUTURO. Brasil
 - [Tina Velho](#).
Artist, Coordinator of Lab of Art and Technology of Escola Artes Visuais do Parque Lage. Brasil
 - [Gustavo Romano](#).
Artist. Coordinator of Medialab of Centro Cultural de España
at Buenos Aires. Director Limbo project at Museum of Modern Art. Buenos Aires
 - [Mauricio Delfin](#).
Director of Realidad Visual / Gestor del Programa
New technologies, gestión and cultural politics in Peru.
 - [Graciela Taquini](#).
Curator: Centro de Desarrollo Multimedia del Centro Cultural General
San Martin of Ministerio de Cultura del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires
 - [Tania Aedo](#).
Directora of Multimedia Center of CENART (Centro Nacional de las Artes). Mexico
 - [Enrique Aguerre](#).
Coordinator : Video Department of Museum Nacional of Visual Arts in Uruguay.
Curator of Uruguay in Biennial of Veneza 2007
 - [Nestor Olhagaray](#).
Director of Bienal de Video y Nuevos Medios de Chile.
 - [Luis Silva](#).
Curator, LX 2.0, Turbulence and Director Upgrade! Lisbon.
 - [Chiara Passa](#).
New media artist. Roma. Italy
 - [Margarita Schultz](#).
Philosophy's doctor (Aesthetic). Facultad de Artes. University of Chile
 - [Lauren Cornell](#).
Directora RHizome.org. New Museum New York
 - [Benjamin Bailey](#).
Zhao, artista multi-media e investigador multi-disciplinar. UK
- [Extensive representation of the art and new technologies on Spain and participants in ART TECH MEDIA 06](#)

ART TECH MEDIA 06

Project

ART TECH MEDIA 06 is a Meeting of Artists, Museum Directors, Art Centres, Media Lab, Thinkers, Curators, Gallery owners, Collectors, Cultural Agents, Politicians and Society, in many cases, confused by the methods and concepts which are so different from the traditional ways of producing of art, its exhibition, collecting, and way of contemplating.

ART TECH MEDIA 06 was born with the intention of reflecting, analyzing and viewing art produced using new technologies in Spain within an international context, and the impact that our polyhedric altered reality has on their widespread use.

It will be developed in different sections: Lectures, Round Tables, official announcements for video artists from all over the world, and exhibitions in the participating venues.

Aims

- Contributing to debate on art and new technologies.
- Democratizing culture in order to bring it closer to cities.
- Collaboration of Museums and Art Centres in the production of cultural events and exhibitions.
- Entering into the relationships between artists and the world of art.
- Exhibition selected from video art collections of the participating Museums, curators and official announcements.
- Encouraging the participation of the public as an active agent.
- Edition of a book including the conclusions of debates, artists participating and data base.
- Distribution and presentation of this book in Universities and Art Centres.

Development

- **Lectures and Round Table.** They will be carried out in 2/3 days. These round table sessions will be composed of 10/12 people from different areas of culture and art, and they will be chaired by art critics and journalists. Every headquarters will discuss «visual art and new technologies», and two specific subjects.

- **Video Art screenings.** Selection of works by Spanish and foreign artists from the collections of the participating venues, Art Futura, plus specific curators and Collections. This series of screenings will last a week, although each Museum could extend this proposal.

- **Artists on the Web.** Official announcement on the Web for video artists and net artists, all over the world.

- **Creation of a specific web page.** Where announcing official calls, seeing net art and video art works, following debates, etc.

- **Forum of debates via the Internet.** You could take part in the debates live from any place in the world contributing subjects and opinions.

.- **Data base.** Including addresses from artists, Museums, Foundations and Art Centres, curators, art galleries, etc. with the purpose of promoting the exchange of ideas and enabling reflection, production and exhibition of works of art.

- **Questionnaire.** This will be prepared with subjects chosen to debate in these Meetings, and with the contributions of the public it will refer to important figures of international prestige, in order to place Spanish creation in a worldwide context.

-**Editions.** Flyers and programs will be created for every venue, as well as a book including the most significant debates, artists, and Museums participating, and a data base. After the Congress it will be presented in relevant Universities and Centres.

ART TECH MEDIA 06, Headquarters

<< [Presidencia Gobierno de Canarias \[Tenerife\]](#)

- Center and Periphery in the Nowhere Era
- Rights, Production, Digital Distribution

<< [Museo de Arte Contemporáneo Unión Fenosa. MACUF \[A Coruña\]](#)

- Developing Multimedia Projects
- Curatorship and Exhibition of Digital Art

<< [Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo Artium \[Vitoria\]](#)

- Art, Technology and Social Change
- Collecting and the New Art Market

<< [DA2 - Domus Artium 2002 \[Salamanca\]](#)

- Virtual Reality and Augmented Reality
- Future Art, Spectacular Art

<< [Centro Párraga \[Murcia\]](#)

- Nomad Artists
- New Technologies Applied to the Creative Process

<< [BilbaoArte \[Bilbao\]](#)

- Open Source and Hacker
- Net art

<< [Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona. CCCB \[Barcelona\]](#)

- The Artist-Resercher
- The Role of the Media in the Digital Era

<< [Es Baluard Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma \[Palma de Mallorca\]](#)

- Transversal Art: Art, Technology and Society
- Digital Art, Criticism and Art Policy

<< [Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. MNCARS \[Madrid\]](#)

- XXI Century Museums
- Art and New Technologies in Spain

ART TECH MEDIA

Presentation on :

- [FERIA DE ART CONTEMPORANEO ARCO 2006](#). The Assembly hall. 9 th february 2006

- [ARTtv](#). Festival de Cine de Málaga, marzo 2006

www.artechmedia.net

Nuestro sincero agradecimiento a los Participantes en ART TECH MEDIA 06:

Dulce Xerach [Viceconsejera de Cultura del Gobierno de Canarias] - Rosina Gómez-Baeza [Directora La Laboral y exDirectora Feria de Arte Contemporáneo ARCO] - Montxo Albora [Director Art Futura] - Angela Martínez [Directora Departamento de Audiovisuales y Multimedia CCCB] - Javier Panera [Coordinador Programación DA2. Salamanca] - Menene Gras [Directora Exposiciones Casa Asia] - Sergio Morales [Coordinador Espacio Digital Gran Canaria y Canarias Mediafest] - Vicente Matallana [Director La Agencia] - Nuria Fernández [Directora Galería de Arte Espacio Líquido] - Roberta Bosco [Periodista especializada en new media] - Carmen Rivera [Directora Gerente MACUF] - Laura Fernández [Subdirectora Area Museística Centro-Museo Vasco de Arte Contemporáneo ARTIUM] - Pablo Berástegui [Director PhotoEspaña] - Juan Romero [Investigador Arte Artificial. Lab RNasa] - Olga Osorio [Periodista] - Antonio Sanjuán [Decano Facultad de Comunicación Univ. A Coruña] - Lola Dopico [Directora Grupo de investigación Tracker. Lab Visual] - José Luis de Vicente [Periodista y comisario independiente] - Younes Bachir [Ayudante Dirección La Fura dels Baus] - Miguel Rubio [Desarrollador tecnológico] - Marisa González [Artista] - Daniel Castillejo [Conservador Colección Permanente ARTIUM] - Beatriz Herráez [Crítica de arte] - Pilar Albarracín [Artista] - Carlos Mori [Director 1º Festival Internacional de Vídeo de Gijón] - Natxo Rodríguez [Fundación Rodríguez] - Nekane Aramburu [Comisaria y Directora Generación Digital] - Soledad Lorenzo [Galerista] - Nacho Ruíz [Galería T20] - Jaime del Val [Artista] - María José Martínez y Francisco San Martín [Laboratorio de Luz U. BBAA Valencia] - Antonio Franco [Director MEIAC] - Alejandro Sacristán [Silicon Artists] - Marcel.Í Antúnez [Artista] - Mara Mira [Directora Centro Párraga] - Txema Agiriano [Festival MEM] - Rosa Sánchez y Alain Baumann [Konic Th [Artistas] - Peter Bosch [Artista con Simone Simons] - Clara Alba y Andrea García [Revista tecnológica AMínima] - Colectivo El Perro [Artistas] - Pere Soldevilla [Galería Metropolitana] - Rubén Díaz [Zemos 98] - Ximo Lizana [Artista] - Enrique Miñano [Director Art-tv. Festival de Cine de Málaga] - Carlos Belmonte [Productora Acción Visual] - Javier Riaño [Director Fundación BilbaoArte Fundazioa] - Santiago Eraso [Director Arteleku] - Pablo y Philippe Domínguez [delcorp.org] - Pedro Medina [crítico de arte] - Pablo de Soto [Hackitectura] - Maria Pérez [Netlach] - Javier Candeira [Barra punto-dorkbot] - Roberto Aguirrezabala [Artista] - Laura Baigorri [Interzona / Lourdes Cilleruelo Especialista net art] - Iñaki Estella [Crítico de arte y escritor] - Pedro Soler [Director Hangar] - José Luis Brea [Crítico de arte] - Angela Molina [Directora Cyberart y comisaria new media] - Natalia Rojas [Coordinadora proyectos interactivos 9ZEROS, coDirectora Cuatic] - Agustín Pérez Rubio [Conservador Jefe MUSAC] - Georgina Cisqueña [Directora Miradas2. TVE] - Margarita de Aizpuru [Comisaria y Crítica de arte] - Tomás Delclós [Director CiberPaís] - Carolina Martínez [Responsable Fundación Ordoñez y Comisaria] - Marie-Claire Uberquoi [Directora Museu A. C. Es Baluard] - Vivianne Loría [Jefe de Redacción Revista Lápiz] - Carlos Padrissa [Director La Fura dels Baus] - Bani [Director D-I-N-A] - Ignasi Labastida [Creative Commons] - Pedro A. Cruz [Director CENDEAC] - Mia Makela [Artista] - Karin Ohlenschlägen [Comisaria y exDirectora MediaLab Madrid] - Soledad Sevilla [Artista] - Daniel García Andújar [Artista] - José Ramón Alcalá [Director MIDE] - Ulises Pistolo Eliza [Artista y coFundador Festival Observatori] - Julián Álvarez [Director Area Audiovisual IDEP] - Berta Sichel [Directora Departamento Audiovisuales MNCARS] - Helena Fernandino y Emilio Pi [Coleccionistas] - Anna María Guasch [Crítica de arte y Universidad] - Pepe Cobo [Galerista] - Carlos Durán [Galerista y coDirector Festival LOOP] - Angela Molina Climent [Crítica de arte] - Pedro Ortuño [Artista] - Antoni Mercader [Comisario y Crítico de arte] - Claudia Gianetti [exDirectora MECAD] - Lourdes Fernández [Directora Feria de Arte Contemporáneo ARCO].

www.artechmedia.net

Agradecimientos:

Carmen Calvo. Ministra de Cultura
Julián Martínez García, Director General de Bellas Artes y Bienes Culturales
Elena Hernando. SubDirectora de la SubDirección General de la Promoción de las Bellas Artes
Carlos Alberdi. Director General de Cooperación y Comunicación Cultural
Fernando Gómez Riesco. SubDirector General de Cooperación Cultural Internacional
Alfons Martinell. Director General Relaciones Culturales y Científicas. AECI
David Cierco. Director Dirección General. Desarrollo Sociedad de la Información, Ministerio de Industria
Maribel Serrano. Directora SEACEX
Luis Prieto. Subdirector Gral. Desarrollo Sociedad de la Información, Ministerio de Industria
César Antonio Molina. Director Instituto Cervantes
Miguel Barroso Ayats. Director General Casa América
Ion de la Riva. Director Casa Asia
Xosé Luis Canido. Director de Cultura Instituto Cervantes
Eulalia Pérez. Directora General. FECYT
Dulce Xerach. Viceconsejera de Cultura del Gobierno de Canarias
Pablo Suárez. Director General. Museos Junta de Andalucía
Andrés del Pozo. Director General. Innovación Tecnológica, Consejería Economía e I. T. Comunidad de Madrid
Rosa Borrás Pallarés. Teniente de Alcalde Area de Cultura y Turismo Ayuntamiento de Zaragoza
Sergio Calvo Fernández. Decano Facultad de Humanidades y Comunicación de la Universidad Europea de Madrid
Imma Turbau Fuentes. Directora Ateneo Casa América
Menene Gras. Directora Exposiciones Casa Asia
Isabel Ibáñez. Jefa del Servicio de Coordinación Prog. Europeos S.G. Cooperación Cultural Internacional
José Ibáñez. Gerente Sociedad Zaragoza Cultural
César Faló. Coordinador Museo Zaragoza
Bum Ki Lee. Presidente LG
Lola Alvarez. Directora General. Agencia EFE
Paloma Rupérez. Directora General. Fundación EFE
Ana Vaca de Osma. Directora de Comunicación y Relaciones Públicas Agencia EFE
Alejandro Sacristán. Silicon Artists
Patricia Fernández. LG
Gonzalo Martín. Director AITE
Manuel Zahera, Director de Promoción de COTEC
Edmundo Fernández. AETIC
Ignasio Carrasco. ASIMELEC
Luis López. Director Area Comunicación Empresarial Facultad Humanidades y Comunicación de la UEM
Jorge Martín. El País.com
Laura López. Artes Plásticas Casa América
Yolanda Hernández Pi. Coordinadora Instituto Cervantes
Marta Rincón. Arte Contemporáneo SEACEX
Concepción Sánchez. Coordinación Ministerio de Cultura
Carlos Urroz. Asesor SEACEX
Ricardo Echevarría. Presidente AVAM y Julieta de Haro. AVAM
Michel Messina y Rafael Jiménez. Gerente Terra tv
Rosa Pérez. Fluido Rosa. Radio 3
Georgina Cisquella. Directora Miradas2. tve
Juan Carlos Rego. Director ABCdARCO
Carolina Ordoñez. DFoto
Carlos Durán y Emilio Alvarez. Co-Directores LOOP
Nuria Rius. Lamono - Nacho Santos. Mu- Marco. Digicult

A todos los que comparten con nosotros el amor por el ARTE Y LA CULTURA

1º Congreso Internacional Art Tech Media

www.artechmedia.net.

9, 10, 11 de mayo 2007. Madrid

SEDES 1º Congreso Internacional Art Tech Media

Ministerio de Cultura
Instituto Cervantes
Casa América

Organiza: ART TECH

Creación y Dirección: Montse Arbelo y Joseba Franco

Con el apoyo:



Sedes y Colaboradores:



Colaboradores:



Con la participación de: TESLA, Transmediale Berlin - V2. Roterdam - MAXXI. Roma - Ars Electronica. Linz - CIANT. Praga - Art Council UK - Rhizome.org. New Museum New York - UCLA Design | Media Arts MIT - MADC Costa Rica - CENART México - Museo de Arte Moderno de Buenos Aires - Museo Rufino Tamayo Arte Contemporáneo, Mexico - Alta Tecnología Andina, Perú - The Art Institute of Chicago - Hangar - Mecad - Medialab Madrid,... así como empresas tecnológicas, universidades, artistas, asociaciones de artistas, museos, críticos, medios de comunicación...