

<http://artnodes.uoc.edu>

## ARTÍCULO

**NUEVOS MEDIOS, ARTE-CIENCIA Y ARTE CONTEMPORÁNEO:  
¿HACIA UN DISCURSO HÍBRIDO?****¿Y si esto es lo que parece?  
Arte que imita la vida y práctica  
artística tecnológica****Jamie Allen**

Culture Lab

Universidad de Newcastle

Fecha de presentación: junio 2011

Fecha de aceptación: septiembre 2011

Publicado en: noviembre 2011

**Resumen**

Desde hace más de diez años, diversos proyectos de archivo y comisariado se han dedicado a rastrear las raíces artístico-históricas de los valores y prácticas del arte de los nuevos medios, sus convenciones e instituciones. Estas descripciones constituyen, con bastante frecuencia, esfuerzos concienzudos por parte tanto de artistas como de teóricos por «evitar» que obras y artistas de los nuevos medios se conviertan, en teoría inevitablemente, en una subcultura segregada, aislada de los recursos y canales de distribución asociados con la cultura contemporánea (y comercial) occidental de museos y galerías. Se supone que la salvación de los nuevos medios en estos términos promete asimismo mejorar el discurso crítico en torno a «la obra», generar un público y un interés, estimular el potencial económico y garantizarles su legitimidad como otro «movimiento» lineal sumado a las demás historias de la práctica creativa.

La perspectiva experimental, a menudo antiprofesional y procesal, de la vanguardia conceptual desarrollada en la segunda mitad del siglo xx proporciona un marco muy habitual y un tanto contradictorio para situar los nuevos medios dentro de un sistema de arte contemporáneo que ha permanecido relativamente convencional. Asimismo, la proliferación, popularización y extensión actual de aptitudes que tan sólo hace una década parecían restringirse a los autoproclamados artistas de los nuevos medios han generado diversos puntos de acceso para no especialistas a los conceptos de arte no objetivo, *performance* participativa, arte de procesos y sistemas. ¿Se está haciendo realidad el sueño de la primera vanguardia técnico-artística?

**Palabras clave**

nuevos medios, digital, interactivo, historias, genealogía, contemporáneo, arte, mundos

## *Could This Be What It Looks Like?* *Lifelike Art and Art-and-Technology Practice*

### **Abstract**

*For more than ten years, a number of archival and curatorial projects have mapped out a trajectory of art-historical roots for the values and practices of new media arts, its conventions and institutions. These accounts are, as often as not, earnest attempts made by practitioners and theorists alike to “save” new media’s artists and works from the purported inevitability of becoming a ghettoized subculture, walled off from the resources and distribution channels associated with Western contemporary (and commercial) museum and gallery culture. Saving new media in this way purportedly holds the promise of improving critical discourse surrounding “the work”, developing audience and interest, stimulating economic potential, and securing new media its rightful detent as another lineal “movement” in histories of creative practice.*

*The experimental, process-driven and often anti-professional outlook of the conceptual avant-garde of the latter half of the 20th century provides an oft-cited and somewhat contradictory framework for situating new media within a contemporary art system that has remained relatively formal. As well, the current proliferation, popularization and extension of abilities that only a decade ago were the exclusive purvey of self-proclaimed new media artists have resulted in a number of points of entry for non-specialists to access concepts in non-objective art, participatory performance, process and systems-art. Is the dream of the early techno-artistic avant-garde becoming a reality?*

### **Keywords**

*new media, digital, interactive, histories, genealogy, contemporary, art, worlds*

## **Introducción**

Un vídeo musical casero subido a YouTube de la famosa canción anticonsumista de Gil Scott-Heron *The Revolution Will Not Be Televised* [‘La revolución no se televisará’] se nos presenta como síntesis práctica de las relaciones entre la retórica y las realidades del arte contemporáneo, entre la práctica artística sometida a la tecnología y la cultura popular (crinathebrave, 2009). Mediante Gil Scott-Heron, el «Bob Dylan negro» antisistema por antonomasia (Smith, 2009), se nos recuerda cuántas de nuestras nociones actuales sobre el papel de la vanguardia arrancaron con las ideas contraculturales de la década de 1960. El uso de YouTube como canal de difusión de un complemento visual al sonido de la canción original lo sitúa dentro de una proliferación ya habitual de iconos en el buscador, anuncios y revoltijos de metadatos. Considerando lo mucho que la letra de la canción menosprecia la publicidad y la cultura televisiva («The revolution will not ‘Go better with Coke’», [‘La revolución no irá mejor con Coca-Cola’]), cabe preguntarse cuánto le agradaría al Scott-Heron de 1970 ver su creación yuxtapuesta de esta manera, aunque incluya un enlace a «Descargar esta canción: AmazonMP3 iTunes». El creador del segmento de YouTube, un usuario llamado «crinathebrave», manifiesta sin esforzarse el potencial de la tecnología actual para combinar y recrear nuestro archivo visual a nuestro

antojo. El vídeo, que seguramente se concibió sin preocuparse excesivamente por el público, la forma, el contexto o el reconocimiento, articula una distinción ya conocida entre productor y consumidor (y ya no digamos respecto al apartado de «comentarios»). Y mientras, el texto de Scott-Heron llama a la revolución fuera de los ciclos de producción y consumo, dando paso a una cultura que, como sugirió el artista Allan Kaprow, todos aceptamos como «sofisticación de la conciencia de las artes» en nuestra vida cotidiana (Kaprow, 1971).

## **Los mejores planes de gerbos y hombres**

Históricamente, la práctica y el discurso del arte tecnológico (los «nuevos medios», el «arte digital» y el «arte interactivo») suelen considerarse influidos sobre todo por las motivaciones de la contracultura artística de las décadas de 1960 y 1970 (Wardrip-Fruin *et al.*, 2003). Los artistas vinculados a Fluxus, incluidos Kaprow, Dick Higgins, Nam June Paik y pensadores y creadores relacionados, influidos a su vez por la apropiación que hizo Cage de McLuhan y Fuller, se encuentran entre los primeros en haber explorado las tecnologías como parte de procesos que desafiaban la convención artística. Fluxus y otras tendencias artísticas contraculturales desarrollaron interpretaciones de la libertad artística que generaron diversas prácticas no artísticas,

antiformalistas y performativas que empleaban tecnología dentro y fuera de la galería artística. Pongamos como ejemplo la obra de Kaprow *Hello* (1969), cinco cámaras de televisión multiplexadas con veintisiete monitores de circuito cerrado situados en espacios públicos, que permitían a la gente en distintos puntos de Boston ponerse en contacto los unos con los otros (Youngblood, 1970). El resultado fue una fusión progresiva de arte conceptual y progresismo tecnológico, una vanguardia técnico-artística. Estos primeros grupos detectaron en «all this electronic information [that] has no weight, no gravity» [‘toda esta información electrónica [que] no pesa, que no posee gravedad’] (Paik, 1985), oportunidades para cuestionar lo material en lo inmaterial, lo localizado en lo distribuido.

Los escritos de Jack Burnham sobre arte tecnológico de este periodo establecen una descripción más estructurada «basada en las preocupaciones de sus contemporáneos» (Rampley, 2005) y desarrollada a través de la teoría de sistemas. Burnham sostenía que los sistemas y la cibernética eran en realidad un catalizador para las ideas conceptuales, antiformalistas y antiobjeto en el arte. El autor escribe: «[The] cultural obsession with the art object is slowly disappearing and being replaced by what might be called “systems consciousness”. Actually, this shift from the direct shaping of matter to a concern for organising quantities of energy and information [...]»<sup>1</sup> (Burnham, 1968). *Software, Information Technology: Its New Meaning for Art*, comisariada por Burnham para el Museo Judío en la ciudad de Nueva York (1970), resulta para muchos (incluidos Shanken, 1999; Penny, 1999; Gere, 2005; y Skrebowski, 2006) el primer gran triunfo y al mismo tiempo un gran fracaso de las primeras comunidades de arte y tecnología que colaboraron con el mundo del arte mayoritario. La exposición incluía diversas piezas fundamentales que empleaban nuevas tecnologías de modos que reflejaban el impacto de la electrónica y de los sistemas de información en el arte, así como otras estructuras sociales y conciencia en sí. La aportación de Nicholas Negroponte fue «*Seek*, a computer-controlled robotic environment that, at least in theory, cybernetically reconfigured itself in response to the behaviour of the gerbils that inhabited it»<sup>2</sup> (Shanken, 1999).

Fred Turner (2006) señala un cruce aún mayor entre las tecnologías de la información y las contraculturas que desafiarían al *status quo* de finales de la década de 1960. Se centra en Stewart Brand, director fundador del *Whole Earth Catalog (WE)*, un anuario cultural alternativo que se publicó por vez primera en 1968. Brand fue clave en la formación de las culturas de la informática y la creatividad

digital. La oficina de *WE* en Menlo Park acogió tanto a ingenieros de la Universidad de Stanford, que trabajaban en los inicios de internet, como a *hippies* y gurús contraculturales. Ya en la década de 1980, *WE* se transformó en una de las primeras comunidades virtuales, *The WELL (Whole Earth ‘Lectronic Link)*, conocida sobre todo por sus foros electrónicos, donde John Cage y otras lumbreras publicaron sus escritos (Paik, 1985). Algunos de los compañeros de Brand contribuyeron a la fundación de *Wired*, la popular revista de la tecnocultura. Turner destaca la influencia específica de las ideas de Kaprow en Brand: «Happenings offered a picture of a world where hierarchies had dissolved, where each moment might be as wonderful as the last, and where every person could turn her or his life into art»<sup>3</sup> (Turner, 2006).

Estas motivaciones nos recuerdan a la ya cansina y paradójica retórica de la emancipación creativa que oímos en boca de los expertos en web 2.0., creativos y artistas digitales por igual. Existen contradicciones inherentes tanto en los supuestos orígenes como en las prácticas antisistema actuales en los nuevos medios que realmente deberían ser objeto de crítica, al igual que los *happenings* de Kaprow, como por ejemplo, ¿eran *realmente interactivos*, si Kaprow lo había prescrito todo con antelación? (Sandford, 1995). ¿Por qué, para empezar, habría de preocupar tanto a los artistas que no hacían arte el mundo del arte mayoritario? Aunque la mención de la «libertad» en ocasiones parece idealista, cansina o divergente, las tecnologías contemporáneas han traído consigo una auténtica diversificación creativa, artística y social. Pese a presentar incoherencias, las ideas antiarte y antifirma devinieron fundamentales gracias a aquello que contrarrestaban: el mundo del arte neomoderno de principios de la década de 1960. De manera similar, los orígenes militares e industriales de las tecnologías de los nuevos medios las convierten en un vehículo muy necesario para ayudar a subvertir y abrir el flujo de información, incrementar la participación y suscitar la investigación crítica. Pero aunque cuestionemos la verdad, fuerza o necesidad del primer arte conceptual, aunque experimentemos la interactividad gracias a las posibilidades de acción tecnológicas que ofrece, reconocemos sus similitudes en términos de ambición e intención como un impulso equivalente hacia el cambio, la apertura y la interacción entre y con las personas. Es este impulso lo que otorga tanto a la cultura de la década de 1960 como al arte de los nuevos medios contemporáneo su estatus común y principal como *contraculturas* contestatarias: «Anything less than paradox would be simplistic» [‘Todo lo que no llegue a paradoja resultaría simplista’] (Kaprow, 1986).

- 
1. «[La] obsesión cultural por el objeto artístico está desapareciendo lentamente y sustituyéndose por lo que podría denominarse una “conciencia de sistemas”. De hecho, este paso de la modelación directa de la materia a una preocupación por organizar cantidades de energía e información [...]».
  2. «*Seek*, un entorno robótico controlado por ordenador que, al menos en teoría, se reconfiguraba cibernéticamente en respuesta al comportamiento de los gerbos que vivían en él».
  3. «Los *happenings* ofrecían una imagen del mundo en el que las jerarquías se habían disuelto, en el que cada instante podía ser tan maravilloso como el anterior, y cada persona podía convertir su vida en arte».

## Burnham contra McShine

Exagerando una idea expuesta por Charlie Gere (2005), podríamos plantear 1970 como el año en que se produjo un enfrentamiento entre el arte tecnológico y el arte conceptual mayoritario (Gere, 2005). Ese año se organizaron dos exposiciones en Nueva York que emplearon modelos distintos para generar modos de asimilación de la tecnología por parte del arte contemporáneo mayoritario. Software, comisariada por Jack Burnham y exhibida en el Museo Judío, utilizó una metáfora de *hardware/software* un tanto determinista en su diseño general, además de incluir obras de ingenieros junto a las de los artistas. Las obras de la exposición empleaban materiales tecnológicos para mostrar relaciones con sistemas complejos equiparables. Information, una exposición simultánea comisariada por Kynaston McShine para el Museo de Arte Moderno, no expuso obras basadas en tecnologías materiales, sino que se concentró en artistas y enfoques enteramente conceptuales.

Luke Skrebowski ha subrayado cómo la teoría de sistemas en la que Burnham basaba su teoría del arte y la exposición Software acabaron asociándose con «the command and control needs of a burgeoning postwar military-industrial complex»<sup>4</sup> (Skrebowski, 2006). Este autor critica el trabajo de Burnham por proponer «but never comprehensively follow[ing] through on, a disarticulation of systems theory from its techno-industrial deployment. In so doing he only suggested the possibilities that systems theory might offer a critical art practice».<sup>5</sup> La narrativa dominante derivada de este enfrentamiento por el dominio del mundo del arte en los primeros años de la década de 1970 relega a desechos de la historia las sugerencias y posibilidades planteadas por Burnham, y el propio comisario desaparece totalmente del mapa (Skrebowski, 2006). Confortada por el prolongado (y provechoso) mito del artista prominente, aislado y protegido de la realidad, la práctica artística mayoritaria asimiló el arte conceptual a la industria cultural de finales de la década de 1970, la de 1980 y principios de la de 1990.

## ¿Y si esto es lo que parece? (Una conclusión especulativa)

Los artistas y teóricos aún intentan entender la incómoda posición en la que suelen hallarse los nuevos medios y el arte tecnológico dentro del mundo del arte contemporáneo. Sus prácticas actuales

están tan dispersas, son tan heterogéneas y contestatarias como en el pasado. Pero considerando el linaje que acabo de trazar, ¿debería sorprendernos mucho? Si pensamos que derivan de movimientos tan radicalmente antiartísticos y antiinstitucionales como los *happenings*, entornos y actividades de Kaprow; que son tan revisionistas e independientes como la cibercultura contracultural propugnada por Stewart Brand, tan utópicos y contrarios al objeto del arte occidental en la manera en que distribuyen la capacidad de actuación creativa como el arte de sistemas de Burnham, debería sorprendernos mucho más cuando el arte tecnológico se mezcla fácil y cómodamente con el arte mayoritario y el mundo del arte comercial.

Es probable que quede una hebra de ADN tecno-social resistente y contracultural que evolucionó hasta el arte tecnológico y las prácticas en los nuevos medios. Muchos artistas que trabajan con nuevos medios admiten tímidamente sus inclinaciones «de fanático informático hippie», incluso a su pesar. Paul Slocum, *net* artista y fundador de un *blog* fundamental de navegación en grupo, se lamenta de que «many artists I know, myself included, have idealistic tendencies and have really latched onto these internet philosophies of freedom (as in both speech and beer)»<sup>6</sup> (Slocum, 2010). Estos estándares ideológicos están asentados en los valores de tecnoculturas creativas precedentes, que se resistieron activamente a las tendencias dominantes de su época. Aunque se detectan, por supuesto, paradojas para dar y tomar. El lema servicial de Google «No seas malvado» parecería acorde con las filosofías de la libertad en internet, aunque las tecnologías de esta empresa conforman un nuevo tipo de práctica institucional que respalda la cultura mayoritaria. También se dan excepciones cuando los artistas que trabajan con los nuevos medios sí tienen éxito comercial, pero la gran mayoría de ellos no lo tienen.

Mediante el empuje institucional sistemático en el mejor de los casos, o de cierto tipo de hegemonía cultural en el peor de ellos, el ángel de la historia del arte dominante tiende a asimilar incluso las obras de sus miembros más revolucionarios, generando una narrativa apropiada y lineal. Tanto las ideas sobre «intermedios» planteadas por Dick Higgins en 1966 como la apertura de las limitaciones formales de los medios y las restricciones espaciales en las galerías iniciada por Kaprow, así como las «formas» Fluxus de juegos y kits pensadas como marcas para la acción abierta en la vida cotidiana, han sido apropiadas para exposiciones por parte de narradores institucionales cuya cultura galerística y museística simpatiza con ellas, pero no pierde de vista las ventas y la taquilla. Sería negligente no reconocer la naturaleza profunda y global del mensaje contracultural de la década de 1960, su cuestionamiento radical del lugar que ocupa el artista en

4. «las necesidades de dominio y control de un complejo militar e industrial de postguerra floreciente».

5. «sin llegar del todo a desarrollarla, una desarticulación de la teoría de sistemas desde el punto de vista de su aplicación tecno-industrial. Al hacerlo se limitó a sugerir las posibilidades que la teoría de sistemas podía ofrecer a una práctica artística crítica».

6. «muchos artistas que conozco, incluyéndome a mí mismo, tienen tendencias idealistas y realmente se han aferrado a estas filosofías de la libertad en internet (en el doble sentido inglés de *free*, gratis y libre)».

la sociedad, y el cuestionamiento radical de la noción de arte en sí. Tal y como señaló Kaprow: «Only when active artists willingly cease to be artists can they convert their abilities, like dollars into yen, into something the world can spend: play. [...] Gradually, the pedigree 'art' will recede into irrelevance»<sup>7</sup> (Kaprow, 1961). Burnham se mostraba de acuerdo: «In an advanced technological culture the most important artist best succeeds by liquidating his position as artist vis-a-vis society»<sup>8</sup> (Burnham, 1968).

Volviendo al supuesto fracaso del arte tecnológico a inicios de la década de 1970, Gere escribe: «Perhaps the real issue about art and technology was not that it failed, but rather that it succeeded too well», en el sentido de que «much of what such art represented or sought to achieve was co-opted by the computer industry»<sup>9</sup> (Gere, 2005). En cierto sentido, la vanguardia tecno-artística de finales de la década de 1960 se ha visto reivindicada por la transformación de los sistemas de información en herramientas estéticas, multimedia, interactivas y sociales. Este éxito del arte tecnológico otorga verosimilitud a la hipótesis de que los más de 700.000 usuarios diarios del foro /b/ de 4chan constituyen una extensión de esta vanguardia, descentralizada, anónima y relacional. Igual que el usuario de YouTube «crinathebrave» reorganiza el himno revolucionario de Scott-Heron, las comunidades creativas alfabetizadas tecnológicamente «create pathways through culture by reorganizing history to bring forward new ideas» and «merge everyday life with the aesthetic realm»<sup>10</sup> (Troemel, 2010). De ese modo, se mantienen fieles a la herencia de las contraculturas de las que brotaron el arte tecnológico.

En una cultura tecno-científica, la experiencia de la vida cotidiana es una experiencia de y a través de la tecnología. Debido a su rebeldía y afinidades con una amplia variedad de modos expresivos, la práctica contemporánea de arte tecnológico actual constituye una contracultura que se enfrenta a otras tantas culturas. Los intereses comerciales e industriales no siempre encajan bien dentro de una cultura que se ha desarrollado acostumbrada a la producción independiente y a las libertades creativas. De manera similar, las estructuras del mundo del arte mayoritario siguen mostrándose algo reacias a las estructuras diversificadas, combinadas y abiertas que permite la práctica artística tecnológica. Como sucede con el mejor arte, las mejores tecnologías nuevas siempre desafían la convención. Las fricciones productivas garantizan la diversidad de un determinado campo creativo, y «antagonism is a by-product of free choice and speech» [‘el antagonismo constituye una consecuencia de la libertad de elección y discurso’] (Troemel, 2010). Puede que un día la cultura

del arte tecnológico deje de evitar y de mostrarse tensa ante el mundo del arte más mayoritario, pero esperemos que ese día no llegue nunca.

## Referencias bibliográficas

- BURNHAM, Jack (1968). *Beyond Modern Sculpture: The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century*. Allen Lane/Penguin Press.
- BURNHAM, Jack (1968). *Systems Esthetics*. Reimpresión de Artforum. [Fecha de consulta: julio de 2011].  
<[http://www.arts.ucsb.edu/faculty/jevbratt/readings/burnham\\_se.html](http://www.arts.ucsb.edu/faculty/jevbratt/readings/burnham_se.html)>
- crinathebrave (2009, 29 April). «Video musical» publicado en YouTube, del tema *The Revolution Will Not Be Televised*, de Gil Scott-Heron. [Fecha de consulta: julio de 2011].  
<<http://www.youtube.com/watch?v=BS3Q0tbW4m0>>
- GERE, Charlie (2005). «Jack Burnham and the Work of Art in the Age of Real-time Systems». En: M. SONDERGAARD (ed.). *Get Real: Real Time + Art + Theory + Practice + History*. Nueva York: Braziller. Pág. 149-164.
- KAPROW, Allan (1986). *Art Which Can't Be Art*. [Fecha de consulta: julio 2011].  
<<http://readingbetween.org/artwhichcantbeart.pdf>>
- KAPROW, Allan (1971). *The Education of the Un-Artist, Part I*. Reimpresión en: J. KELLEY (ed.) (1993). *Allan Kaprow, Essays on the Blurring of Art and Life*. Berkeley: University of California Press.
- KAPROW, Allan (1971). *The Education of the Un-Artist, Part II*. Reimpresión en: J. KELLEY (ed.) (1993). *Allan Kaprow, Essays on the Blurring of Art and Life*. Berkeley: University of California Press.
- PAIK, Nam June (1985). *John Cage and Nam June Paik in Conversation*. University of California San Diego. [Fecha de consulta: julio de 2011].  
<<http://heavysideindustries.com/2010/10/nam-june-paik-in-conversation-ucsd-1985/>>
- PENNY, Simon (1999, enero). «Systems Aesthetics and Cyborg Art: the legacy of Jack Burnham». *Sculpture Magazine*.
- RAMPLEY, Martin (2005, enero). «Systems Aesthetics: Burnham and Others». *Vector E-Zine*. [Fecha de consulta: julio 2011].  
<[http://virose.pt/vector/b\\_12/rampley.html](http://virose.pt/vector/b_12/rampley.html)>
- SANDFORD, M. R. (1995). *Happenings and Other Acts*. Londres / Nueva York: Routledge.

- 
7. «Sólo cuando los artistas en activo acceden a dejar de ser artistas logran convertir sus aptitudes, como si pasaran de dólares a yenes, en algo en lo que el mundo puede invertir: en juego [...] Con el tiempo, el "arte" de pedigrí se perderá en la irrelevancia».
8. «En una cultura tecnológica avanzada el artista más importante tiene mayor éxito liquidando su posición como artista en relación a la sociedad».
9. «Puede que el tema clave del arte tecnológico no fuera que fracasó, sino que tuvo demasiado éxito», en el sentido de que «gran parte de lo que ese arte representaba o pretendía lograr se vio asimilado por la industria informática».
10. «crean caminos a través de la cultura [y] mediante la reorganización de la historia para presentar nuevas ideas» y «mezclan la vida cotidiana con el terreno de la estética».

- SHANKEN, Edward (1999, noviembre). «The House that Jack Built: Jack Burnham's Concept of 'Software' as a Metaphor for Art». *Leonardo Electronic Almanac*. Vol. 6, n.º10.
- SKREBOWSKI, Luke (2006, Spring). «All Systems Go: Recovering Jack Burnham's Systems Aesthetics». *Tate Papers*.
- SLOCUM, Paul (2010). «New Media and the Gallery». *Art Lies Contemporary Art Journal*. N.º. 67. [Fecha de consulta julio de 2011] <<http://www.artlies.org/article.php?id=1993&issue=67&s=0>>
- SMITH, Stephen (2009). «The legendary godfather of rap returns». *BBC News*. [Fecha de consulta: julio de 2011]. <<http://news.bbc.co.uk/1/hi/programmes/newsnight/8362518.stm>>
- TROEMEL, Brad (2010, septiembre). «What Relational Aesthetics Can Learn From 4Chan». *[IMG MGMT] Art Fag City*. [Fecha de consulta: julio de 2011]. <<http://www.artfagcity.com/2010/09/09/img-mgmt-what-relational-aesthetics-can-learn-from-4chan/>>
- TURNER, Fred (2006). *From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand, the Whole Earth Network, and the Rise of Digital Utopianism*. Chicago: University of Chicago Press. Pág. 48.
- WARDROP-FRUIIN, N.; MONTFORT, N. (2003). Boston: MIT Press. Pág. 83.
- YOUNGBLOOD, Gene (1970). *Expanded Cinema*. Boston: Dutton. Pág. 343-344.

## Cita recomendada

ALLEN, Jamie (2011). «¿Y si esto es lo que parece? Arte que imita la vida y práctica artística tecnológica». En: Edward A. SHANKEN (Coord.). «Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido?» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 11, págs. 14-20. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

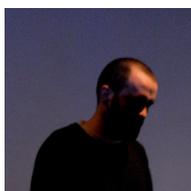
<<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-allen/artnodes-n11-allen-eng>>

ISSN 1695-5951



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

## CV

**Jamie Allen**

Culture Lab  
 Universidad de Newcastle  
[jamie@heavyside.net](mailto:jamie@heavyside.net)  
<http://heavyside.net/>

Culture Lab  
 Newcastle University  
 Grand Assembly Rooms, King's Walk  
 Newcastle Upon Tyne NE1 7RU

A Jamie Allen le gusta hacer cosas con la cabeza y las manos. Estas cosas se centran a menudo en las relaciones de las personas con la creatividad, la tecnología y los recursos, y sobre todo intentan ofrecer a la gente modos nuevos, subversivos y divertidos de interactuar con todas ellas. Trabaja como adjunto a la dirección de Culture Lab (Universidad de Newcastle, Reino Unido), donde dirige el curso de Medios digitales, da clases y desarrolla proyectos. Sus proyectos y eventos han aparecido en múltiples publicaciones, entre ellas *Wired.com* y *The New York Times*. Ha recibido el apoyo de organizaciones, festivales y espacios internacionales, como Korea Foundation (Corea), Issue Project Room (Nueva York), Sonic Circuits (Washington), el Centro de Arte Contemporáneo Nikolaj Copenhagen (Dinamarca), FACT (Reino Unido), Transitio (México), el Consejo de las Artes de Inglaterra (Reino Unido), Northern Film and Media (Reino Unido), el Consejo de las Artes de Corea (Seúl), Eyebeam.org (Nueva York), el Consejo las Artes de Canadá (Canadá), STEIM (Holanda), la Fundación de Danza Baryshnikov (Nueva York), Joyce Soho (Nueva York), el Consejo Cultural de Lower Manhattan (Nueva York), Exit Art (Nueva York), Harvestworks (Nueva York), la Sociedad de las artes tecnológicas (Montréal), la Universidad Estatal de Washington (EEUU), la Universidad de la Columbia Británica (Vancouver), la Escuela Tisch de las Artes, (Nueva York), The Tank (Nueva York), Tonic (Nueva York), Vertexlist (Nueva York), el Museo de las Artes de Chelsea (Nueva York), Mushroom Arts (Nueva York), Medianoche (Nueva York), el Festival Bent (Nueva York), el Festival de Edimburgo (Reino Unido) o la Escuela de Arte de Glasgow (Reino Unido).

Es doctorando del programa de Medios y Comunicaciones de la European Graduate School.