

ARTÍCULO

**NUEVOS MEDIOS, ARTE-CIENCIA Y ARTE CONTEMPORÁNEO:
¿HACIA UN DISCURSO HÍBRIDO?**

El artista en el laboratorio: una cooperación razonablemente traicionera

Jane ProphetProfesora de Arte e Informática interdisciplinar
Goldsmiths College, Universidad de Londres

Fecha de presentación: junio de 2011

Fecha de aceptación: septiembre de 2011

Fecha de publicación: noviembre de 2011

Resumen

El título de este artículo utiliza la noción de *colaborador* en el sentido de *colaboracionista*, es decir, de «cooperar a traición, como por ejemplo con la fuerza de ocupación enemiga en el propio país». La idea del colaborador entra en conflicto de inmediato, e introduciré brevemente modos en los que las colaboraciones entre arte y ciencia pueden considerarse cooperaciones a traición, tanto para los árbitros del gusto de las artes como para los de las ciencias. En resumen, sugeriré que antes de que se pueda producir un acercamiento, necesitamos una comprensión más matizada de las brechas que se establecen entre el arte de los nuevos medios, el arte contemporáneo mayoritario y el arte-ciencia o *sciart*. El artículo, basado en mis propias experiencias como artista que ha expuesto (con mayor o menor éxito) en los tres circuitos, procurará delimitar esta tierra de nadie, esta brecha. Mi intención es explorar la naturaleza de esta brecha entre los discursos del arte contemporáneo mayoritario, el arte de los nuevos medios y el arte-ciencia para poder atravesarla mejor.

Palabras clave

arte de los nuevos medios, arte contemporáneo mayoritario

*The Artist in the Laboratory: Co-operating (T)reasonably***Abstract**

The title uses collaborator in its less popular sense: "To cooperate treasonably, as with an enemy occupation force in one's country". The notion of the collaborator is immediately problematized

and I will briefly introduce ways in which art-science collaborations can be seen as treasonable co-operations, by arbiters of taste from both the arts and the sciences. In brief, I will suggest that before rapprochement can take place, we need a more nuanced understanding of the gaps between art made with new media, mainstream contemporary art and sciart. My paper, drawing on my own experiences as an artist who has exhibited in all three circuits (with greater and lesser success) will seek to map this no man's land, this gap. My intention is to explore the nature of the gap between the discourses of mainstream contemporary art, new media, and sciart in order that we might better traverse it.

Keywords

new media art, mainstream contemporary art

Introducción

Escribo basándome en mi experiencia como artista en activo que trabaja con los nuevos medios y que a menudo colabora con científicos. Hace diez años dejé en gran medida de exponer mi trabajo en el circuito de arte de los nuevos medios y pasé a exponerlo en centros de arte contemporáneo más mayoritarios. Mi decisión vino motivada por la sensación de que, aunque las tecnologías, teorías y debates asociados al arte de los nuevos medios eran (y siguen siendo) importantes para mi práctica artística, influían sobre todo en mi forma de pensar. Ya no me interesa tanto situar en primer plano y de manera explícita estos temas técnicos en cada obra realizada. A finales de la década de 1990 el debate sobre el circuito de arte de los nuevos medios me resultaba muy estimulante, aunque también algo limitado y muy marcado por la tecnología. Había otros aspectos de mis ideas y obras que deseaba que suscitaran crítica y discusión y que en los debates quedaban marginados. Tal y como comentó Nicolas Bourriaud (2010), pienso que la tecnología forma parte del sistema de producción del arte contemporáneo, pero solo es una parte de él. Considerando la trayectoria de mi práctica artística y el hecho de que hace años que no expongo en el circuito de arte de los nuevos medios, centraré mis comentarios en el llamado *sciart* o *arte-ciencia* en vez de en el arte de los nuevos medios, aunque los nuevos medios siguen resultando fundamentales en mis ideas, y las tecnologías y procesos informáticos y digitales siguen siendo importantes en mi producción artística. La brecha que exploro es una tierra de nadie situada entre tres territorios diferenciados: el arte contemporáneo mayoritario, el arte de los nuevos medios y el ámbito (aún menos definido) del arte-ciencia.

Territorio ocupado

Las colaboraciones en el arte-ciencia (y el arte que resulta de ellas) a menudo se consideran una traición, tanto desde el punto de vista de

los expertos en artes como en ciencias. Algunos científicos, como el biólogo del desarrollo británico Lewis Wolpert, consideran que tales colaboraciones están intrínsecamente desequilibradas, pues los artistas constituyen meros parásitos que se alimentan de los científicos, «[a]lthough science has had a strong influence on certain artists [...] art has contributed virtually nothing to science»¹ (Wolpert, 2002). Una lectura atenta de los criterios para financiar las colaboraciones entre arte y ciencia revela el sometimiento del arte para que los proyectos satisfagan las atribuciones relativas a «el compromiso público con la ciencia» de grandes organismos de financiación como The Wellcome Trust. En este modelo suele plantearse una relación de poder desigual, similar a la del colaboracionista con un ocupante enemigo. El artista «colaboracionista» posee menos poder en esta situación y son los científicos y patrocinadores quienes dominan. En cambio, en el proyecto *CELL* (Prophet *et al.*, 2006), participé en un grupo interdisciplinario que investigaba teorías innovadoras del comportamiento de las células madre. Wellcome nos financió en su sección de I+D y el hecho de no vincular el proyecto a los «resultados» específicos que se esperan de sus becas de producción más numerosas nos liberó de muchas de estas limitaciones. Cada uno de los individuos de *CELL* trabajaba en un entorno de investigación distinto: el laboratorio médico de Neil Theise (Beth Israel), los laboratorios de matemáticas (Mark d'Inverno, Godsmiths College) e informática (Rob Saunders, Universidad de Sydney) y mi estudio de artista proporcionaban contextos distintos y específicos para la obra y comportaban metodologías e ideologías particulares que influyeron el modo en que nuestra investigación y las obras y artículos resultantes se desarrollaron.

Aunque nuestra colaboración tendía a ser muy altruista, en ocasiones adoptábamos posiciones enfrentadas (d'Inverno *et al.*, 2005) y a menudo nos parecía que nuestros respectivos pares desdeñaban nuestra asociación. A medida que pasaban los meses y uno u otro se retrasaba en producir un resultado en el propio campo para favorecer

1. «aunque la ciencia ha influido mucho a ciertos artistas [...] el arte no ha aportado prácticamente nada a la ciencia».

el trabajo de un compañero de otra disciplina, nuestros respectivos pares se iban cuestionando nuestra colaboración. Yo no quise producir arte para generar simulaciones científicas; Theise se centró en un texto sobre arte en vez de en otro artículo para la revista *Nature*, etc. Nuestro trabajo conjunto se situaba en una tierra de nadie de culturas enfrentadas, que iban desde el espíritu del laboratorio de investigación médica, basado en hipótesis, pasando por el entorno empírico de los matemáticos hasta la práctica reflexiva del estudio artístico. Lo denomino *tierra de nadie* porque esta expresión se usa tradicionalmente para describir un lugar que no está ocupado o que se disputan varias partes, un terreno que permanece sin ocupar debido al miedo o a la incertidumbre. En la colaboración de *CELL* se percibían intensamente el sentido negativo de la colaboración entendida como «colaboracionismo», la sensación de haberse infiltrado en territorio enemigo, pese al afecto que sentíamos los unos por los otros. Debatíamos abiertamente si la publicación conjunta de textos y la producción de artefactos en colaboración podían dañar la reputación de los científicos, sobre todo el hecho de publicar con una artista en publicaciones de ciencia revisadas por pares.

Este problema es habitual en las colaboraciones de arte-ciencia. Como otros han señalado: «[t]here was a sobering moment when [scientist] Y was told 'don't put your sciart activities on your science CV, other scientists won't like it'»² (Glinkowski *et al.*, 2009). Al principio no firmamos conjuntamente ningún artículo académico, pero a medida que fue aumentando nuestra confianza mutua y en el valor de nuestro trabajo, decidimos arriesgarnos.

Tal escepticismo no queda restringido únicamente a las ciencias. Dada la importancia que otorgan los galeristas y comisarios a «etiquetar» a los artistas, pueden plantearse problemas en el contexto expositivo si un artista desea citar a un científico como «coautor» en la producción de una obra de arte (y en este caso incluyo a informáticos y programadores que no se identifican como artistas, pero que trabajan con ellos). La descripción de una obra de arte como algo que realizan un artista y un científico supone un desafío a la idea del artista como «productor único» y debilita el aura del artefacto o artefactos. Esta fue mi experiencia cuando quedé finalista para Imaginaria, un premio de arte digital, a finales de la década de 1990. Llegué al Instituto de Arte Contemporáneo (ICA) de Londres para preparar una versión en instalación de la obra de arte en red *TechnoSphere*, realizada con el informático Gordon Selley, y un comisario me pidió que retirara el nombre de Selley de la placa que acompañaba la obra. La infiltración del arte de los nuevos medios en el espacio del ICA se supeditaba a que negara haber colaborado mano a mano con un científico. Me negué y tras cierta discusión la placa quedó tal y como estaba, pero

resultó una experiencia desagradable. Podría esperarse que en la década transcurrida los prejuicios del arte contemporáneo mayoritario hacia el arte de los nuevos medios y la colaboración interdisciplinaria habrían cambiado, pero hace poco un científico experto en biomedicina señaló: «[i]n one collaboration with an artist, I said that I wanted to have my name recognised on the final artistic product. The artist went back to their agent and he said "if you put your scientist's name on the work it would devalue the artwork..."»³ (Glinkowski, *et al.*, 2009).

Colaboración basada en procesos y de carácter participativo

El arte contemporáneo mayoritario está familiarizado y se siente más cómodo con la idea de colaboración en la que ambos o todos los miembros son artistas. Los participantes pueden percibirse como iguales, pero el proceso en sí y sus resultados *pueden* ser problemáticos. Existen antecedentes de antagonismo del arte contemporáneo mayoritario hacia el arte realizado por grupos como los artistas de Fluxus y los situacionistas, que suelen citarse como precursores del arte participativo, ya que su obra suele considerarse en oposición al arte contemporáneo mayoritario, no acorde con él y deliberadamente fuera de su territorio. Este planteamiento se vincula en parte a la forma que adoptan las obras producidas, un problema común a gran parte del arte participativo, activista, en directo y *site-specific*. Se trata de formas de arte que el arte contemporáneo mayoritario considera anticomerciales, que cuesta financiar (y que necesitan financiación inicial para llevarse a cabo), que cuesta vender y que representa un reto exponer en expositores cúbicos blancos. Se considera que cuesta comercializar muchas colaboraciones de arte-ciencia por razones similares: no priorizan necesariamente la producción o el consumo de un «objeto artístico». Se ha acusado tanto al arte de los nuevos medios como al científico de fomentar la producción de «arte malo». Es cierto que no han sido pocos los que han participado en él sin poseer una educación formal en el contexto de las bellas artes y se puede afirmar que trabajan con escasa conciencia del arte contemporáneo mayoritario.

No obstante, prevalecen más los artistas con formación en bellas artes que trabajan en campos del arte-ciencia y del arte de los nuevos medios, que *sí* conocen las maquinaciones del arte contemporáneo mayoritario y se dedican a criticarlo. Al hacerlo, o bien se sitúan fuera del arte contemporáneo mayoritario o bien se ven desplazados fuera de él debido a la financiación a la que recurren para producir, las asociaciones interdisciplinarias que establecen o la forma de los

-
2. «hubo un momento de choque con la realidad en el que [al científico] Y le aconsejaron: "No pongas tus actividades de arte-ciencia en el CV de ciencia, a otros científicos no les gustará"».
 3. «en una colaboración con un artista, comenté que quería que se me reconociera en el producto artístico final. El artista fue a hablar con su agente, quien le dijo: "Si pusieras el nombre del científico en el trabajo, devaluaría la obra..."».

artefactos que crean. Es importante reconocer que quedar «fuera» del arte contemporáneo mayoritario también puede resultar «positivo» (hasta los demoledores recortes presupuestarios recientes, la financiación para artistas individuales y organizaciones pequeñas que trabajaban en el arte de los nuevos medios en Reino Unido, por ejemplo, ha resultado especialmente buena en comparación con las partidas equivalentes en pintura o escultura). Al fijarse en la tierra de nadie entre el arte contemporáneo mayoritario y el arte de los nuevos medios, es importante reconocer que situarse «fuera» de la corriente mayoritaria puede ser deliberado, tanto para acceder a otros presupuestos como para situar una práctica artística «distinta» del arte contemporáneo mayoritario.

Obras de arte en tierra de nadie

Uno de los problemas del arte contemporáneo mayoritario es que muchas obras de arte creadas según los modelos de financiación del arte-ciencia han perdido su «falta de utilidad» y han empezado a adquirirla, contaminadas por la necesidad de educar o vincular al público con la ciencia. Las obras de arte-ciencia y de arte sobre los nuevos medios suelen compartir este perfil «educativo», ya que en ambos casos muchas obras dependen de un conocimiento previo importante, no solo del campo del arte de los nuevos medios, sino también del adquirido mediante la lectura de textos e instrucciones que acompañan a las obras, para que el público pueda involucrarse totalmente en ellas. En muchas obras de arte-ciencia la transferencia de conocimiento «evidente» resulta esencial para que se perciba que quienes pagan han satisfecho su «compromiso público con la ciencia» (véase la página web de Wellcome Trust). La muestra de textos densos constituye un anatema en el arte contemporáneo mayoritario, contrario a la retórica de la mayoría de exposiciones en galerías. Asimismo, algunos objetos artísticos creados mediante procesos o tecnologías de los nuevos medios se hallan en tierra de nadie porque no son interactivos. Estas obras no se vinculan lo bastante a las formas «normativas» de arte de los nuevos medios (de las que la interactividad es la dominante) para exponerse en galerías de ese circuito. Muchas obras de ese tipo bordean los límites del arte contemporáneo mayoritario, sobre todo cuando son objetos o imágenes en dos dimensiones. De hecho, algunas llegan a infiltrarse en el sistema de galerías, como por ejemplo las recopilaciones de obras de arte informáticas basadas en pantallas de John F. Simon Junior, que se integran en un «elaborate [...] wall-hung cabinetry» [«elaborado [...] conjunto de muebles de pared»] (Princenthal, 2008).

Hace medio siglo, ante la falta de comprensión y aceptación por parte del arte contemporáneo mayoritario y deseando centrarse en un conjunto totalmente distinto de inquietudes, lo que ahora denominamos *arte de los nuevos medios* se exponía donde podía. Este tipo de arte prosperó, generó sus propias figuras consagradas y desarrolló un discurso distinto y un circuito de exposición internacional separado

del del arte contemporáneo mayoritario. Muchos de estos centros y festivales, como Transmediale en Berlín, han sido la «sede» de otras prácticas artísticas marginadas como el cine y el videoarte. Posteriormente, el videoarte se ha ido infiltrando en el arte contemporáneo mayoritario y ya no se considera «fuera» de él (aunque siempre alcanza precios inferiores en las subastas). En la medida en que proliferan los debates sobre la relación entre las culturas del arte de los nuevos medios y el arte contemporáneo mayoritario, es posible que el arte de los nuevos medios se incorpore de manera similar al conjunto de lo que se describe como arte contemporáneo mayoritario. Y al mismo tiempo, puede que los lugares donde se exhibe arte de los nuevos medios amplíen sus criterios de selección para incluir obras basadas en impresiones, objetos tridimensionales y otras piezas no interactivas, y expandan el debate del arte de los nuevos medios más allá de las tecnologías y sus implicaciones sociales. Resulta útil pensar en el artista como en un *agent provocateur*, un intruso, plantearse el arte de los nuevos medios y el arte contemporáneo mayoritario no tanto como un territorio en el que ser aceptado, sino como un territorio donde infiltrarse. No obstante, yo preferiría desplazarme libremente entre fronteras abiertas y espero que alguna clase *acercamiento* permita conseguirlo.

Referencias bibliográficas

- BOURRIAUD, N. (19 de junio de 2010). «Art Basel Conversations, Contemporary Art and New Media: Towards a Hybrid Discourse». [Fecha de consulta: 24 de junio de 2011].
<<http://www.artbasel.com/go/id/mhv/>>
- D'INVERNO, M.; PROPHET, J. (2005). «Creative conflict in interdisciplinary collaboration interpretation, scale and emergence». En: E. EDMONDS, R. GIBSON (eds.). *Interaction: Systems, Theory and Practice*. Nueva York: ACM.
- GLINKOWSKI, P.; BAMFORD, A. (2009). «Insight and Exchange: An evaluation of the Wellcome Trust's Sciart programme». [Fecha de consulta: 24 de junio de 2011].
<<http://www.wellcome.ac.uk/About-us/Publications/Reports/Public-engagement/Sciart-evaluation-report/index.htm>>
- PRINCENTHAL, N. (2008, abril). «John Simon Jr at Gering and Lopez». *Art in America Magazine*. N.º 4.
- PROPHET, J.; D'INVERNO, M. (2006). «Transdisciplinary Research in CELL». En: P. FISHWICK (ed.). *Aesthetic Computing*. Cambridge: MIT Press.
- WELLCOME TRUST. Véase los criterios de financiación en el Reino Unido. El The EPSRC del Reino Unido ha eliminado recientemente el programa similar que administraba.
<http://www.wellcome.ac.uk/stellent/groups/corporatesite/@msh_grants/documents/guidance/wtx035073.pdf>
- WOLPERT, L. (2002). «Which side are you on? ». *The Observer*. Londres. [Fecha de consulta: 24 de junio de 2011].
<<http://www.guardian.co.uk/education/2002/mar/10/arts.highereducation>>

Cita recomendada

PROPHET, Jane (2011). «El artista en el laboratorio: una cooperación razonablemente traicionera». En: Edward A. SHANKEN (coord.). «Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido?» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 11, págs. 39-44. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].
 <<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-prophet/artnodes-n11-prophet-esp>>
 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



Jane Prophet

Profesora de Arte e informática interdisciplinaria
 Goldsmiths College, Universidad de Londres
jane@janeprophe.com

Goldsmiths University of London
 New Cross
 Londres SE14 6NW
 Reino Unido

Jane Prophet se licenció en Bellas Artes en 1987 (Universidad Hallam de Sheffield), completó el máster de Gráficos electrónicos en 1989 (Universidad de Coventry) y el doctorado en Educación Artística en 1995 (Universidad de Warwick).

Entre sus obras recientes se encuentran *The Withdrawing Room*, una serie de diccionarios cortados con láser para la Samuel Johnson's House (2009); *(Trans)Plant* (2008), una escultura cinética de aluminio basada en la estructura de una planta; *Counterbalance* (2007), una instalación de luz encargada para un terreno inundable en Australia, y *Souvenir of England* (2007), un manzano protegido cubierto de terciopelo negro en relieve que se muestra en una «bola de nieve» gigante.

Algunas de sus piezas artísticas son *site specific* o temporales, por lo que no generan ningún objeto artístico vendible. No obstante, también crea obras artísticas empleando materiales que le permiten crear ediciones limitadas de algunas piezas.

Entre los proyectos *site-specific* se incluye *Conductor* (la instalación inaugural de The Wrapping Project, que consta de 74 toneladas de agua y 120 cables electroluminiscentes), *Decoy* y *The Landscape Room*, que combinan fotografías con paisajes simulados por ordenador.

Su obra incluye instalaciones a gran escala, impresiones digitales y objetos. Su arte refleja su interés por la ciencia, la tecnología y el

paisaje. Entre sus proyectos pasados se encuentra la página premiada *TechnoSphere*, inspirada por la teoría de la complejidad, el paisaje y la vida artificial.

Prophet trabaja de manera interdisciplinaria en diversos proyectos aclamados internacionalmente que han abierto nuevas vías en arte, tecnología y ciencia.

Entre 2005 y 2006 fue NESTA Dream Time Fellow, donde desarrolló sus colaboraciones interdisciplinarias. En agosto de 2007 pasó a ser profesora de Goldsmiths College, donde está especializada en investigación interdisciplinaria en el Departamento de Informática (<<http://www.goldsmiths.ac.uk/computing/research.php>>).

Entre sus proyectos a largo plazo se encuentran *Net Work*, una gran instalación flotante (con cientos de boyas iluminadas) y *Big Plastic Tree* (una obra de arte elaborada por robots).

Jane trabaja en Londres y en la costa este de Estados Unidos, donde recientemente ha trasladado su estudio.

Para saber más sobre la autora, véase: <<http://www.janeprophe.com>>.