

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

**NUEVOS MEDIOS, ARTE-CIENCIA Y ARTE CONTEMPORÁNEO:
¿HACIA UN DISCURSO HÍBRIDO?****Los nuevos medios
en el *mainstream*****Christiane Paul**

Profesora asociada

Directora de programas de posgrado

The New School (Nueva York)

Fecha de presentación: junio 2011

Fecha de aceptación: septiembre 2011

Fecha de publicación: noviembre 2011

Resumen

Desde la década pasada, el arte contemporáneo se ha visto cada vez más moldeado por los conceptos de participación, colaboración, conectividad social, performatividad y por los aspectos «relacionales». Se podría afirmar que el arte ha respondido a la cultura contemporánea, moldeada a su vez por tecnologías digitales y de otra clase, así como por los cambios que conllevan. Aunque actualmente las instituciones y organizaciones artísticas utilizan con asiduidad las tecnologías digitales en su infraestructura –de manera que se «conectan» y promocionan mediante sus páginas web, de Facebook, los canales de YouTube y las cuentas de Twitter–, aún otorgan importancia a exponer formas artísticas más tradicionales que remiten a la cultura tecnológica antes que a un arte que utiliza esas tecnologías como soporte. Este artículo comenta las raíces históricas de la relación compleja entre los nuevos medios y el mundo del arte mayoritario, así como exposiciones en museos –multimedia y tradicionales– que se articularon en relación a la cultura tecnológica.

Palabras clave

nuevos medios, estética relacional, exposición, comisariado, mainstream, YouTube, Facebook

*New Media in the Mainstream***Abstract**

Over the past decade, contemporary art has increasingly been shaped by concepts of participation, collaboration, social connectivity, performativity, and “relational” aspects. One could argue that art responded to contemporary culture, which is shaped by digital and other

new technologies and the changes they have brought about. While art institutions and organizations now commonly use digital technologies in their infrastructure—“connecting” and distributing through their websites, Facebook pages, YouTube channels and Twitter tours—they still place emphasis on exhibiting more traditional art forms that reference technological culture rather than art that uses these technologies as a medium. The article discusses the historical roots of the complex relationship between new media and the mainstream art world, as well as museum exhibitions—media and traditional—that responded to technological culture.

Keywords

new media, relational aesthetics, exhibition, curating, mainstream, YouTube, Facebook

Introducción

Durante décadas, la relación entre el denominado arte de los nuevos medios y el mundo del arte mayoritario ha destacado por sus tiranteces, y todavía queda mucho por hacer respecto al análisis en profundidad de las complejidades histórico-artísticas de esta relación. En esta empresa entran en juego factores clave como las investigaciones sobre las historias de las exposiciones y los desarrollos histórico-artísticos vinculados a formas artísticas tecnológicas y participativas, y de los desafíos que plantea el arte de los nuevos medios a las instituciones y al mercado del arte.

Para comentar el arte de los nuevos medios primero hay que abordar la definición de *nuevos medios*. Tras unos quince años de debate, todo el mundo parece estar de acuerdo en que se trata de un término desafortunado dado que no ayuda a describir las características o la estética del medio digital. En el aspecto positivo, el término *arte de los nuevos medios* permite acomodar nuevos desarrollos en la forma artística y refuerza uno de los grandes valores del arte, la capacidad de evitar con éxito las definiciones. El término *nuevos medios* se ha usado a lo largo del siglo xx para los medios emergentes en cada época. Remitía sobre todo al arte por ordenador, luego al arte multimedia y al ciberarte. Las formas artísticas que utilizaban tecnologías digitales se convirtieron en *nuevos medios* a finales del siglo xx, apoderándose así del término que en aquella época se usaba principalmente para cine, vídeo, arte sonoro, y diversas formas híbridas.

Ahora el arte de los nuevos medios suele considerarse arte computable que se crea, almacena y distribuye mediante tecnologías digitales y utiliza los rasgos de estas tecnologías como soporte. El arte de los nuevos medios es procesal, temporal, dinámico, y en tiempo real; participativo, basado en la colaboración y performativo; modular, variable, generativo y adaptable.

Exposiciones y desarrollos históricos

Desde la década pasada, el arte contemporáneo se ha visto moldeado cada vez más por los conceptos de participación, colaboración, conec-

tividad social, performatividad y los aspectos «relacionales». Ejemplos de estas obras participativas serían las influyentes comidas populares de Rirkrit Tiravanija (1992-) alabadas por Nicolas Bourriaud (2002), que proporcionan los materiales e ingredientes para prepararlas en el entorno de una galería, o *This Progress* de Tino Sehgal, una de las dos *performances* exhibidas en 2010, cuyos visitantes participaban en un recorrido en conversación con guías de edad cada vez más avanzada. Tanto la obra de Tiravanija como la de Sehgal elaboran situaciones que expanden el contexto tradicional de los entornos del museo y de la galería, y recurren a sutilezas sociales para enfatizar la experiencia vivida más que los objetos materiales.

Se podría afirmar que todos los proyectos artísticos participativos y «socialmente conectados» de los últimos quince años que han recibido una atención considerable por parte de las instituciones artísticas responden a la cultura contemporánea, que viene moldeada por las tecnologías digitales en red, los «medios sociales» (de la red a los medios locativos, Facebook y YouTube), y por los cambios que ambos han traído consigo. No obstante, el arte que emplea estas tecnologías como soporte destaca por su ausencia en las principales exposiciones del mundo del arte mayoritario. Aunque hoy en día las instituciones y organizaciones artísticas utilizan con asiduidad tecnologías digitales en su infraestructura -se «conectan» y promocionan mediante sus páginas web, de Facebook, los canales de YouTube y sus cuentas de Twitter—, aún enfatizan las exposiciones de formas artísticas más tradicionales que remiten a la cultura tecnológica o adoptan sus estrategias de un modo no tecnológico.

Me gusta referirme a este fenómeno como el «síndrome de la estética relacional». Nicolas Bourriaud fue el primero en emplear la noción de *estética relacional* en 1996 (en el catálogo de su exposición *Traffic* en el CAPC Museo de arte contemporáneo de Burdeos). En su obra *Estética Relacional*, que se publicó por vez primera en francés en 1998, define este enfoque como «un conjunto de prácticas artísticas que toman como punto de partida teórico y práctico el conjunto de las relaciones humanas y su contexto social, más que el espacio autónomo y privativo» (Bourriaud, 2008, pág. 113). Obviamente este conjunto de prácticas artísticas también resulta clave para la mayor parte del arte de los nuevos medios en la era de internet. Pero los

artistas destacados del arte de los nuevos medios no figuran en la lista que suele citar Bourriaud —entre ellos Rirkrit Tiravanija, Philippe Parreno, Carsten Höller, Liam Gillick *et al.*—, pese a que utiliza terminología de los nuevos medios como facilidad de uso, interactividad y bricolaje (Bishop, 2004). Se podría afirmar que el término *estética relacional* en sí —que remite a la base de datos relacional formalizada en la década de 1960 y convertida en forma cultural definitoria—, se encuentra muy vinculado a las tecnologías digitales. Pero Bourriaud busca nuevos enfoques al arte participativo y abierto que eviten «escondarse tras la historia del arte de los años sesenta» (Bourriaud, 2008, pág. 6). Según Bourriaud: «en la década de 1960 se insistía en las relaciones internas al mundo del arte, en el interior de una cultura modernista que privilegiaba “lo nuevo” y llamaba a la subversión a través del lenguaje; hoy el acento está puesto en las relaciones externas, en el marco de una cultura ecléctica donde la obra de arte resiste a la aplanadora de la “sociedad del espectáculo”» (Bourriaud, 2002, pág. 34).

En 2002 Bourriaud comisarió una exposición en el Instituto de Arte de San Francisco llamada *Touch: Relational Art from the 1990s to Now*, que describió como «una exploración de las obras interactivas de una nueva generación de artistas» (Sretcher, 2002). Entre los artistas que expusieron se encontraban Angela Bulloch, Liam Gillick, Felix Gonzalez-Torres, Jens Haaning, Philippe Parreno, Gillian Wearing y Andrea Zittel.

El propio índice de contenidos de *Participation*, obra de Claire Bishop, es un testamento al síndrome de la estética relacional: aunque incluye textos fundamentales de las décadas de 1950, 1960 y 1970 que se encuentran en publicaciones de la historia del arte de los nuevos medios, no presenta un solo texto de los teóricos contemporáneos prominentes en ese campo. La exposición de Rudolf Frieing *The Art of Participation* en el SFMoMA constituyó una respuesta muy necesaria a este olvido del papel de los nuevos medios en la historia del arte de la participación.

Desde una perspectiva histórico-artística, parece difícil o cuestionable no reconocer que el arte participativo de la década de 1960 y posteriores fue una respuesta a los desarrollos culturales y tecnológicos: de las tecnologías informáticas, la cibernética, la teoría de sistemas e internet/Arpanet de mediados de la década de 1940 en adelante hasta la Red, la computación ubicua, las bases y la extracción de datos, los medios sociales en la década de 1990 y la siguiente. Aunque su alcance y estrategias son diferentes, las artes de los nuevos medios de 1960 y 1970 y las actuales se enfrentan a resistencias y desafíos similares a las que provocaron que se separaran del mundo del arte mayoritario.

De 1945 en adelante vinieron unos años marcados por grandes desarrollos tecnológicos y teóricos: la informática digital y el radar; la cibernética formalizada en 1948 por Norbert Wiener; la teoría de la información y la teoría general de sistemas, así como la creación de ARPANET en 1969. En las décadas de 1950 y 1960 se incrementó

el arte participativo y tecnológico, creado por artistas como Ben Laposky, John Whitney Sr. y Max Mathews en Bell Labs; John Cage, Allan Kaprow y el grupo Fluxus, o grupos como Independent Group (IG), Le Mouvement, New Tendencies, ZERO o Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV). El hecho de que la relación entre el arte y la tecnología informática de entonces fuera mayoritariamente conceptual se debía en gran medida a la inaccesibilidad de la tecnología (aunque algunos artistas conseguían acceder a ella o emplear ordenadores militares desechados). Algunas de las muestras fundamentales organizadas entre 1950 y 1970 son:

- This is Tomorrow, Galería Whitechapel (1956)
- Galería de arte de la Universidad de Stuttgart (1965)
- Galería de arte Howard Wise de Nueva York (1966)
- Experiments in Art and Technology (E.A.T.), 9 evenings (1966)
- The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age, MOMA, Nueva York (1968)
- Some More Beginnings (E.A.T.), Museo Brooklyn (1968)
- Cybernetic Serendipity, ICA, Londres (1968)
- Event One (Computer Arts Society), Londres (1969)
- Art by Telephone, Museo de Arte Contemporáneo de Chicago (1969)
- Software: Information Technology (comisariada por Jack Burnham), Museo Judío, Nueva York (1970)
- Information (comisariada por Kynaston McShine), MOMA, Nueva York (1970)

El historiador del arte Edward Shanken ha sugerido que se trabaron paralelismos significativos entre el arte conceptual y el arte tecnológico en la exposición *Software* (Shanken, 2001). El investigador y teórico de los nuevos medios Charlie Gere ha afirmado que el idealismo y el tecnofuturismo del primer arte por ordenador se vio sustituido llegado un determinado momento por la ironía y la crítica del arte conceptual. Según Gere, en sus fases iniciales, el arte conceptual y el de sistemas a menudo se intercambiaban y eran indistinguibles, y la exposición *Information* —que exponía arte conceptual, *arte povera*, *land art*, arte de sistemas y procesal—, marcó una ruptura entre ambos (Gere, 2008).

Diversos teóricos han señalado que, si tuviera que atribuirse un «fracaso» al arte de los nuevos medios, podría mencionarse la calidad de gran parte de la obra; las exposiciones que no funcionaron como pretendían; el rechazo de los artistas a colaborar con la industria para ejecutar proyectos y exposiciones, y el recelo que generan el arte de sistemas, la cibernética y la informática, porque nacieron en el complejo militar, industrial y académico y se usaron en la Guerra de Vietnam; así como las dificultades para coleccionar, conservar y comercializar tales obras (Shanken, 1998; Taylor, 2006; Collins Goodyear, 2008; Gere, 2008).

Lo cierto es que todos estos factores han contribuido a la falta de aceptación del arte de los nuevos medios y tienen que (re)considerar-

se en contraposición al contexto del arte multimedia contemporáneo. Tras casi 50 años de práctica artística, la falta de calidad ya no puede constituir una de las cuestiones clave (y la historia del arte nos ha enseñado que también se crean «obras maestras» en los estadios iniciales de un medio). Aunque, sorprendentemente, en ocasiones aún sirve de argumento, como en el comentario explicativo del director del Instituto de Arte Contemporáneo (ICA) de Londres, Ekow Eshun, sobre la clausura de su departamento de Artes Mediáticas y en Directo en 2008: «New media based arts practice continues to have its place within the arts sector. However it's my consideration that, in the main, the art form lacks the depth and cultural urgency to justify the ICA's continued and significant investment in a Live & Media Arts department». ¹ (Horwitz, 2008).

El apoyo tecnológico continuado a proyectos y exposiciones aún constituye un tema de debate en las instituciones mayoritarias, que siguen resistiéndose a aceptar el hecho de que la tecnología siempre puede fallar. Aunque la colaboración de los artistas con la industria para ejecutar proyectos y exposiciones comporta aspectos problemáticos (los artistas entendidos como proveedores de contenido que muestran productos), hoy en día los artistas suelen mostrarse más abiertos a ella y se facilitan las colaboraciones entre arte e industria por parte de organizaciones y organismos de financiación. En el público general, la sospecha del complejo militar e industrial no parece seguir empañando la aceptación de las tecnologías digitales. Las dificultades de colección, conservación y comercialización de obras de los nuevos medios siguen, no obstante, siendo las mismas.

A partir de la década de 1970, las instituciones de arte tradicionales rara vez han organizado exposiciones dedicadas al arte de los nuevos medios (las excepciones han sido Les Immatériaux en el Beaubourg, 1985; Mediascape en el Guggenheim de Nueva York en 1996; 010101 en el SF MOMA, 2001; Bitstreams y Data Dynamics en el Museo Whitney, 2001) mientras que numerosos festivales como Ars Electronica en Linz, Austria, e instituciones como ZKM en Karlsruhe, Alemania, empezaron a registrar, apoyar y coleccionar obras digitales.

Aparte del bagaje histórico, los motivos de la desconexión continuada entre el arte de los nuevos medios y el mundo del arte mayoritario radican en los desafíos que plantea el medio digital en relación a 1) la comprensión de su estética, 2) su inmaterialidad (como elemento clave de la estética), 3) su conservación, y 4) su recepción

por parte de los públicos. Todos estos factores han de estudiarse a fondo para explicar las tensiones persistentes entre el arte de los nuevos medios y el mundo del arte.

Referencias bibliográficas

- BISHOP, C. (2004). «Antagonism and Relational Aesthetics». *October*. N.º 110, págs. 51-79.
- BOURRIAUD, N. (2002). *Relational Aesthetics*. Dijon: Les presses du réel. [Traducción al español: C. Beceyro y Sergio Delgado (trad.). *Estética Relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2007.
- COLLINS GOODYEAR, A. (2008). «From Technophilia to Technophobia: The Impact of the Vietnam War on the Reception of "Art and Technology"». *Leonardo*. Vol. 41, n.º 2, págs. 169-73. Comunicación presentada en *Re:fresh – First International Conference on the Histories of Media Art, Science, and Technology*, Banff, Canadá, octubre 2006.
- GERE, C. (2008). «New Media Art and the Gallery in the Digital Age». En: C. PAUL (ed.). *New Media in the White Cube and Beyond*. Berkeley, California: University of California Press.
- SHANKEN, E. (1998). «Gemini Rising, Moon in Apollo: Art and Technology in the US, 1966-71». *ISEA97 Proceedings of the International Society for Electronic Art*. Chicago: ISEA, págs. 57-63.
- HORWITZ, A. (2008, 20 octubre). «ICA in London Closing Live Art and Media Program». *Culturebot*. <<http://culturebot.net/tag/international/page/2/>>
- SHANKEN, E. (2001). «Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art». *SIGGRAPH 2001 Electronic Art and Animation Catalog*. Nueva York: ACM SIGGRAPH. Págs. 8-15.
- STRETCHER (2002). «Feature: Conversations - Nicolas Bourriaud and Karen Moss». *Stretcher, visual Culture in the San Francisco Bay Area and Beyond*. <http://www.stretcher.org/features/nicolas_bourriaud_and_karen_moss/>
- TAYOR, G. (2006, octubre). «How Anti-Computer Sentiment Shaped Early Computer Art». Comunicación presentada en *Re:refresh – First International Conference on the Histories of Media Art, Science, and Technology*, Banff, Canadá.

1. «La práctica artística basada en los nuevos medios continúa ocupando su lugar dentro del sector de las artes. No obstante, considero que, por lo general, esta forma artística carece de la profundidad y urgencia cultural para justificar la inversión continuada y significativa del ICA en el departamento de Artes Mediáticas y en Directo».

Cita recomendada

PAUL, Christiane (2011). «Los nuevos medios en el arte mayoritario». En: Edward A. SHANKEN (coord.). «Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido?» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 11, págs. 45-50. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

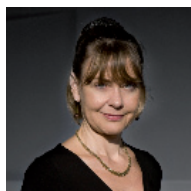
<<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-paul/artnodes-n11-paul-esp>>

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



Christiane Paul

Profesora asociada
Directora de programas de posgrado
The New School (Nueva York)
paulc@newschool.edu

The New School
66 West 12th Street
New York, NY 10011

Christiane Paul posee un máster y un doctorado por la Universidad de Düsseldorf (Alemania), ha escrito exhaustivamente sobre arte de los nuevos medios y ha impartido charlas por todo el mundo sobre arte y tecnología. En 2008 se publicó una edición revisada de su obra *Digital Art* (Thames & Hudson, Reino Unido, 2003), así como la antología *New Media in the White Cube and Beyond* (UC Press) en la que ejerció de editora. Como comisaria asociada de Arte de los Nuevos Medios en el Museo Whitney de Arte Americano se encargó de diversas exposiciones, incluidas *Profiling* (2007), *Data Dynamics* (2001) y la selección de *net art* para su Bienal de 2002, así como de *artport*, la página web del museo dedicada al arte por internet. Otros trabajos recientes de comisariado son *Feedforward – El ángel de la historia* (co-comisariada con Steve Dietz; LABORAL Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, España, octubre 2009); *INDAF Digital Art Festival* (Incheon, Corea, agosto 2009) y *Scalable Relations* (Centro Beall del Art y la Tecnología, Irvine, California), así

como exposiciones en galerías de UCSD, UCLA y UCSB (2008-2009). Christiane Paul ha impartido clases anteriormente en el máster del Departamento de Arte Informático de la Escuela de Artes Visuales de Nueva York (1999-2008), en el Departamento de Medios Digitales de la Escuela de Diseño de Rhode Island (2005-2008), en el Instituto de Arte de San Francisco y en el Centro de Nuevos Medios de la Universidad de California en Berkeley (2008).

Para saber más sobre la autora véase:

<<http://www.newschool.edu/mediastudies/faculty.aspx?id=30843>>.