

<https://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

NODO «EN LOS LÍMITES DE LO POSIBLE: ARTE, CIENCIA Y TECNOLOGÍA»

Creación digital: futuros posibles (y alcanzables)

Paloma González Díaz

Cultura Audiovisual, BAU (Centro Universitario de Diseño)

Director, *Uncovering Ctrl*

Fecha de presentación: abril de 2021

Fecha de aceptación: mayo de 2021

Fecha de publicación: julio de 2021

Cita recomendada

González Díaz, Paloma. 2021. «Creación digital: futuros posibles (y alcanzables)». En: González Díaz, Paloma; García Méndez, Andrea (coords.). «En los límites de lo posible: arte, ciencia y tecnología». *Artnodes*, n.º 28. UOC. [Fecha de consulta: dd/mm/aa]. DOI: <http://doi.org/10.7238/a.v0i28.388278>



Los textos publicados en esta revista están sujetos –si no se indica lo contrario– a una licencia de Reconocimiento 4.0 Internacional de Creative Commons. La licencia completa se puede consultar en https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.es_ES.

Resumen

Durante el último año, la ciencia y la tecnología están jugando un papel indispensable frente a un contexto difícil y complejo. Todos los ámbitos de nuestra vida se han visto forzados a adaptarse a procesos digitales a un ritmo acelerado.

Ante una evidente transformación económica y social, queremos plantearnos el estado en el que se encuentra la cultura y la creación, uno de los sectores más castigados por la crisis de la COVID-19. En concreto, nos interesa centrarnos en la situación específica de la creación digital, devastada especialmente por la falta de protección y financiación, por el cierre de galerías y de espacios especializados.

No se trata de empezar de cero. Se deben presentar las posibilidades futuras como oportunidades. Primero, analizando lo aprendido, experimentado y debatido hasta el momento. Antes y durante la crisis pandémica. A partir de ahí, hemos de identificar, por una parte, las consecuencias directas de la pandemia y, por otra, los problemas derivados de la aceleración en la transformación digital. Especialmente en aquellos aspectos que permitan relanzar e impulsar

nuevas líneas de trabajo, iniciativas heterogéneas, o nuevas metodologías. Siempre teniendo en cuenta que ese conocimiento y experiencia ha de asentarse y sobrevivir bajo las reglas de la economía digital. Tanto la creación y el consumo de contenido exige nuevas habilidades digitales, de comunicación, emprendedoras y comerciales.

Busquemos nuevas miradas, afrontemos la transversalidad y la hibridación entre arte, ciencia y tecnología y calibremos qué puede ofrecer. Analicemos y compartamos con todos los implicados en todos los procesos de creación, evitando entrar de nuevo en bucle. Nos encontramos ante un proyecto complicado y arriesgado, pero apasionante. Es más necesario que nunca aprender de los errores, y extraer el valor de ciertas experiencias relacionadas con el arte digital. Y, sobre todo, no olvidemos dos de los componentes más importantes: valorar a los creadores, recuperar público, y atraer al que nunca se sintió atraído por este tipo de prácticas artísticas. Busquemos y compartamos la manera de fomentar y promover nuevos contenidos y escenarios.

Palabras clave

futuro, posibles, arte digital, creación, arte, cultura, tecnología, postpandemia

Digital creation: possible (and achievable) futures

Abstract

During the last year, science and technology have been playing an indispensable role in a difficult and complex context. All areas of our lives have been forced to adapt to digital processes at an accelerated pace.

Faced with an obvious economic and social transformation, we want to consider the state of culture and creation, one of the sectors hardest hit by the crisis. Specifically, we are interested in focusing on the particular situation of digital creation, devastated especially by the lack of protection and funding, by the closure of galleries and specialised spaces.

It is not a question of starting from scratch. Future possibilities must be presented as opportunities. First, by analysing what has been learned, experienced and discussed so far before and during the pandemic. From there, we must identify, on the one hand, the direct consequences of the pandemic, and on the other, the problems arising from the acceleration of the digital transformation. Especially in those aspects that allow us to relaunch and promote new lines of work, heterogeneous initiatives, or new methodologies while always bearing in mind that this knowledge and experience has to settle and survive under the rules of the digital economy. Both the creation and consumption of content requires new digital, communication, entrepreneurial and commercial skills.

Let us look for new perspectives, let us face the transversality that the hybridisation between art, science and technology can offer. Let us analyse and share with all those involved in all the creative processes and avoid going back into a loop. We are facing a complicated and risky, but exciting project. It is more necessary than ever to learn from mistakes, and to extract the value of certain experiences related to digital art. And, above all, let us not forget two of the most important components: to value the creators, to recover the public, and to attract those who have never felt attracted by these types of artistic practices. Let us look for and share the way to encourage and promote new contents and scenarios.

Keywords

futures, possibles, digital art, creativity, art, culture, technology, pandemia, postpandemia

Introducción: ante un nuevo contexto

Durante el último año los ciudadanos y ciudadanas del mundo hemos cambiado radicalmente nuestra manera de vivir, de sentir y de comunicarnos. En primavera de 2021 seguimos con la incertidumbre de conocer cuál será el alcance real de los efectos sanitarios, económicos y democráticos de la pandemia.

Mientras las medidas excepcionales siguen rigiendo en algunos países del mundo en nuestro país se ha acabado el estado de alarma. Durante las últimas semanas, gracias a las campañas de vacunación, algunos países han ido relajando las medidas de seguridad contra la propagación del virus. Hemos asistido a la retransmisión de una especie de fiesta de fin de año en numerosos puntos del planeta. Imágenes de grupos bebiendo, cantando y

celebrando el fin del estado de alarma que parecen una versión actualizada de la representación del infierno en el tríptico del *Jardín de las delicias* del Bosco. Las imágenes que se retransmitían a nuestras pantallas parecían el final definitivo de la pandemia. Todo era alegría y emoción. Tal como sucede en la tabla central, un Paraíso engañoso, pero sugerente, invita a desarrollar todo lo prohibido (Silva 2016). Entre música, bebida y muchos selfis el ritmo se acelera. Sobran las mascarillas y, sobre todo, parece que los protagonistas ya pueden abrazarse y tocarse sin miedo. La distancia de seguridad se ha desvanecido.

Tras la emisión de cada una de esas imágenes, los comentarios en los diarios, en las redes sociales y en la televisión eran unánimes: la pandemia seguía ahí. Los científicos siguen recordándonoslo. Basta con consultar los datos ofrecidos por fuentes como la del Coronavirus Resource Center de la Johns Hopkins University para darnos cuenta de que esto no se ha acabado aún y falta camino por recorrer (Johns Hopkins Coronavirus Resource Center 2021). La fatiga pandémica nos ha jugado una mala pasada. Llevamos meses pendientes de nuestras pantallas escuchando y escudriñando datos que no sabemos traducir. Parecíamos tenerlo todo controlado mientras esperábamos el momento preciso para poder realizar las primeras salidas, los primeros encuentros, los primeros atisbos de «normalidad».

Hemos pasado tantas horas escrutando datos ininteligibles sobre evolución de la pandemia, sobre sus efectos dentro y fuera de nuestras fronteras, y sobre cuáles podrían ser sus posibles soluciones. Un simulacro de transparencia que ha anulado todo tipo de distancias y ha provocado la falta de sentido de la información (Han 2018, 32).

Nos encontramos en un momento de crisis e incertidumbre, en el que es evidente que la ciencia y la tecnología están teniendo un papel protagonista. A la espera de la previsible transformación económica y social, ¿en qué estado ha quedado la creación? Concretamente, respecto al arte digital, ¿qué podemos hacer para comenzar a impulsarlo de cara a un nuevo contexto pospandémico?

Futuros posibles: entender los nuevos paradigmas

Desde 2019 vivimos con miedo. Ese miedo que según Virilio se sustenta «en la increíble difusión de las tecnologías de la información que actúan “en tiempo real”», básicamente las de información y comunicación (Virilio 2012, 18). La digitalización forzada a causa del aislamiento social ha propiciado que el contacto tecnológico haya acelerado esa sensación. También nos ha obligado a mantenernos delante de nuestras pantallas, como si se tratara de ventanas al mundo exterior. Resulta paradójico: hemos husmeado, pero también hemos expuesto y hemos mostrado nuestra privacidad en un

grado superlativo. Las aplicaciones han invadido nuestra vida y han cambiado la manera de organizarnos, de sentir y de pensar. El tecnopoder se ha impuesto en todos los ámbitos de nuestra existencia. Ha logrado imponerse sigilosamente en los pocos en los que parecía «más discreto». Hasta los espacios más privados, tal como sucede en *La vida instrucciones de uso*, ha quedado expuesto y analizado:

«Es una estancia clara y suntuosa, impecablemente ordenada, sin ofrecer, en modo alguno, el desorden habitual de un estudio de pintor: nada de cuadros vueltos de cara a las paredes, nada de bastidores amontonados [...], sino una puerta almohadillada de cuero negro, altas plantas de interior, que [...] trepan al asalto de la claraboya, y paredes esmaltadas de blanco, desnudas, a excepción de un largo panel [...] en el que están fijados tres carteles [...]» (Perec 2015, 212)

En nombre del coronavirus se ha constituido un experimento globalizado sobre nuestra vida digital que seguirá presente en nuestra sociedad en los próximos años (Ong 2021). Hemos aprendido a realizar muchas actividades a distancia: clases, reuniones o ejercicio presencial han sido algunas de las que han necesitado impulsar nuevas maneras de hacer.

En estos meses, además, se han reforzado las normas de lo que la socióloga Shoshana Zuboff ha definido como «capitalismo de la vigilancia», en el que las empresas investigan sobre nuevos modelos de negocio (Zuboff 2020). Otros autores como Morozov ya advertían de la desaparición del espíritu revolucionario y de libertad en el internet de los noventa (Morozov 2012); o de los peligros de la estandarización en la red (Morozov 2014). Vivimos inmersos en un nuevo paradigma digital que nos hace estar expectantes respecto a las últimas noticias sobre la revolución tecnológica y los avances científicos. Nos hemos ido familiarizando con términos como *blockchain*, algoritmos o inteligencia artificial (IA). Pero seguimos sin ser conscientes de sus implicaciones y sus consecuencias.

La capacidad de adaptación de la mayoría ha propiciado la inmersión forzada en el entorno digital de buena parte de esta. Lo cierto es que ni todo el mundo estaba preparado tecnológicamente, ni entendía de los procesos en los que nos hemos visto obligados a actuar. En España, por ejemplo, el porcentaje de hogares sin conexión a internet ha descendido de un 40% a un 5%, según la Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares 2020, publicada por el Instituto Nacional de Estadística (INE 2021). Y respecto a la segunda brecha digital, tal como se denominan las habilidades de uso y comprensión de las tecnologías, casi un 35% de la ciudadanía no sabe cómo contactar con las Administraciones públicas, y aproximadamente un tercio no sabe comprar en línea (Castillo 2020). El protagonista de *I, Daniel Blake* (Loach 2016) —un carpintero que busca trabajo, pero que no puede acceder a la página de la oficina de empleo por ser un *analfabeto digital*— es un buen ejemplo para ilustrar una realidad que afecta a

ciudadanos y ciudadanas de muchos puntos del planeta. Aunque resulte paradójico, la pandemia ha acelerado la digitalización, pero ha agravado la brecha digital y la exclusión económica y social¹.

El ámbito creativo y cultural ha sido uno de los más afectados en esta crisis, si bien la vulnerabilidad y la precariedad existían en este ámbito antes de la COVID-19. Si hablamos de cultura digital en concreto, tanto artistas como centros de arte, coleccionistas o académicos llevaban tiempo denunciando una situación de desfase respecto a la realidad digital del siglo XXI. El futuro, por tanto, ya estaba aquí. Basta darse cuenta de cómo el sector audiovisual y la música sí que han sabido adaptarse a nuevas realidades e innovar. Es cierto que no toda esa experiencia adquirida puede extrapolarse a todo el ámbito de la creación, pero seguramente podrán aplicarse algunas experiencias. Se han de tener en cuenta, por ejemplo, las características de nuevos formatos y ámbitos para poder valorar su adaptación en otros contextos. El análisis ha de realizarse con visión transdisciplinar, y las respuestas han de ser medibles y alcanzables por parte de todos los implicados.

Hasta ahora ha fallado la educación, la información y las estrategias para fomentar habilidades tecnológicas. En una sociedad en la que se habían impulsado las tecnologías y dispositivos digitales, faltaba por plantear ciertos retos ante la incertidumbre y el cambio de paradigma. Es el momento, por tanto, de reconsiderar las bases para asentar definitivamente un ámbito creativo del que llevamos décadas debatiendo.

Algo no funciona. Hagamos balance, mejoremos, cambiemos medidas para obtener resultados óptimos. Entre algunos matices, es importante tener en cuenta y cuestionar aspectos como:

- El *big data* ha sido una de las grandes apuestas para conocer y combatir el virus (aunque no supo predecirlo). También se ha utilizado para crear estadísticas culturales, pero no podemos proyectar cambios futuros a golpe de estadística; hemos de analizar y difundir los datos de un modo eficaz (Kabanda 2016). Pensemos, además, que muchas de las creaciones en las que participan autores digitales se mueven en espacios híbridos. Estudiemos las excepciones, busquemos espacios comunes entre la creación tradicional y la digital, entre la matéria y la inmaterial.
- Aparte de los datos, se ha de tener en cuenta que la analítica cultural se sitúa dentro de un nuevo paradigma global en el que todo lo que estandarizan los patrones de estudio deja de lado aquellas muestras que no atienden a los estándares. En creación digital, en concreto, la clasificación de ciertas piezas choca en multitud de ocasiones con este detalle. Lev Manovich diserta ampliamente sobre este dilema en su último libro: *Cultural analytics*. En él aboga por «experimentar, descubrir y

comunicar el resultado de la comparación de los artefactos culturales, periodos, autores, géneros, movimientos, temas, técnicas y tópicos» (Manovich 2020, 254).

Analicemos procesos anteriores y los desarrollados durante la pandemia. Estudiemos cómo han variado los sistemas de conexión y coordinación durante los últimos meses, por ejemplo. Somos conscientes de que, a pesar de las consecuencias psicológicas de tantas horas de reuniones frente a la pantalla (la conocida como «fatiga de Zoom») (Bailenson 2021), hemos de incidir, además, en las consecuencias positivas de la tecnología durante la pandemia: así, hemos conseguido establecer debates y encuentros, o escuchar conferencias de gran interés de creadores y especialistas en arte digital. No hay que saturar las pantallas de nuevo, pero sí que es cierto que se facilitan contactos entre personas o colectivos que viven a grandes distancias. Incluso ha sido posible desarrollar conexiones inimaginables en prepandemia: pensemos, por ejemplo, en el formato *Ars Electronica 2020*. Más en concreto en *In Kepler's Gardens*: una propuesta sobre los binomios autonomía vs. democracia, ecología vs. tecnología, incertidumbre y futuro de la humanidad. Desde Linz se expandió el programa a ciento veinte ubicaciones de todo el mundo. Es esencial retomar ese concepto de hibridación que ya se proponía en proyectos como *Good morning, Mr. Orwell* (Paik 1984). Recordemos, sobre todo, la importancia que se le daba al espectador en aquella emisión. Artistas y músicos heterogéneos desarrollaron nuevos modos de crear y relacionarse con un espectador poco o nada relacionado con la tecnología y la experimentación. Insistamos, por tanto, en proyectar futuros posibles en los que la experimentación y la innovación sean fundamentales, pero no olvidemos que para lograrlo es definitivo generar vínculos. En un mundo tan especializado como el actual, es indispensable compartir y complementar conocimiento para lograr evolucionar en un ámbito interdisciplinario tan complejo.

- Otrorguemos el valor que se merecen las políticas de diseño de gestión y archivo en creación. Desde el inicio de la pandemia se han generado cantidades ingentes de contenido digital: piezas, debates, seminarios... ¿Cómo se organiza para que se analice y valore adecuadamente? Entre otras cosas, urge actualizar tipologías y apostar definitivamente por la conservación y transferencia de este material, ya que queda en muchas ocasiones a expensas del potencial de sus creadores o promotores para difundirlo.
- Reflexionemos sobre el papel de la educación. Dejemos de denominar, por ejemplo, como «nuevas tecnologías» a aquellas que tienen décadas. Desvelemos sus orígenes –tan ligados a la evolución de la ciencia y la tecnología–, sus precursores y, sobre todo, el contexto en el que se desarrollan.

1. En 2016 el Banco Mundial ya advierte de que, entre otras cosas, la digitalización ya estaba dando lugar a políticas de poder en las que el control de la información estaba asociado a ciertos monopolios. Un 60% de la población mundial no tiene acceso a internet (World Bank 2016)

Mostremos obras fundamentales para evitar «plagios por falta de conocimiento». Evitemos la visión reduccionista actual y abogamos por difundir adecuadamente evolución, aciertos y errores a creadores, curadores, críticos y visitantes.

- Aprendamos sobre algoritmos, inteligencia artificial o robótica. Trabajemos con expertos sobre el tema. Estemos atentos a su evolución para poder visibilizar con éxito proyectos, alternativas, espacios o colaboraciones. Es muy difícil luchar contra lo ya impuesto por las multinacionales, y asumido por la sociedad. Aprendamos sus reglas y mantengamos un espíritu crítico de alto nivel. Juguemos con ellas, experimentemos y creemos (y protejamos) nuevos espacios de libertad: tanto para creadores como para el público inquieto, harto de ciertos convencionalismos.

Hemos de avanzar poco a poco buscando soluciones claras y sin despistarnos de uno de los problemas más importantes de la cultura en general y del arte digital en concreto. Mientras se desarrollan debates sobre su futuro, los intereses políticos y económicos van actuando sin contemplación. La economía de datos es la que manda en las decisiones: lo técnico, lo económico y lo político se fusionan a la hora de actuar. En muchas ocasiones, esos actos publicitados como «innovadores» realmente están concebidos como actos deliberadamente utilitaristas, en los que se beneficia el limitado círculo del poder asociado a las instituciones. Véase como ejemplo inquietante en el contexto pandémico el inexplicable cambio de rumbo de una institución del prestigio de Medialab Prado (Madrid), ganadora, entre otros galardones, del Princesa Margarita de Holanda de la European Cultural Foundation por asesorar a organismos internacionales sobre la implementación de programas relacionados con laboratorios ciudadanos (Mendoza 2021). Durante toda su trayectoria se ha consolidado como un acreditado centro de «producción, investigación y difusión de proyectos culturales» que explora la colaboración y el aprendizaje sobre todo «surgido de las redes digitales» (Remacha 2016). Su director desde 2014, Marcos García, ha sido cesado, y se ha descabezado el espacio. El traslado del proyecto a Matadero Madrid –donde ya existen otros dos–, y la falta de transparencia en la toma de decisiones auguran un futuro incierto para una estructura que generaba intercambios de ideas dentro y fuera de nuestras fronteras.

Es cierto que sí que existen centros que han tomado alternativas arriesgadas y críticas respecto al arte digital. AKSioma Institute for Contemporari Art (Liubliana) o Drugo More (Croacia) constituyen un buen ejemplo de espacios centrados en la difusión del *media art*. Pero sobre todo han sabido conectar y generar reflexión y crítica, ligando arte y tecnología a temas de actualidad como género, medioambiente o sostenibilidad. Desde espacios científicos como el CERN, el programa Arts at CERN, fomenta desde 2011 el diálogo entre artistas multidisciplinares y físicos del centro, tendiendo puentes entre culturas (Arts at CERN 2021). Muchas de las iniciativas de estos (y

otros centros) han sabido combinar nuevas interacciones digitales con la esencia de los procedimientos «relacionales» descritos por Bourriaud. De aquellas experiencias de los noventa es importante destacar la relevancia tanto de la experimentación como de la sociabilidad y la comunicación. Sin perder, eso sí, el estilo personal de cada autor (Bourriaud 2008).

En todo caso, asumamos los nuevos retos de una manera sosegada, ya que la sensación de cambio permanente no va a desaparecer.

Conclusiones. Futuros posibles y necesarios

The future is already here — it's just not very evenly distributed.
William Gibson

«La epidemia es una mezcla en la que se unen procesos naturales, económicos y culturales» (Žižek 2020, 123). Se suponía que íbamos a salir más fuertes y renovados, pero todo apunta a que la incertidumbre y la desconfianza se han apoderado de nuestra cotidianeidad.

La propuesta de que la ciencia y la tecnología sean los ámbitos catalizadores de un nuevo modelo productivo global no puede dejar de lado a la cultura y la creación. Es más, se ha de dotar a estas de estrategias que ayuden a empoderar a un sector en transformación que aún no ha sabido conectar en toda su extensión los mundos físicos y digitales. Hemos de crear nuevos metaversos y, sobre todo, se ha de luchar contra la fragilidad de todos y cada uno de los elementos que componen el sector (artistas, galerías, instituciones, asociaciones...). Global y localmente.

Los datos antes de la pandemia eran positivos, tal como señala la GESAC (Agrupación Europea de Sociedades de Autores y Compositores) en el informe *Rebuilding Europe. The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis*, elaborado por la consultora Ernst & Young. En él se recoge que las industrias culturales representaban el 4,4% del PIB de la UE en pre-pandemia; y dieron trabajo a más de 7,6 millones de personas. Pero la crisis ha supuesto una pérdida del 31% en su volumen de negocio en todo el sector, excepto en los videojuegos, que gana un 9% (Ernst & Young 2021, 4) Se recomienda financiar, capacitar y potenciar el sector creativo como revitalizador del cambio de paradigma económico y social.

El futuro, por tanto, debe atender algunas de las líneas de trabajo expuestas, entre otros, por Paglen:

«[...] sería un mayor aporte si repensamos, por un lado, desde dónde y cómo están apareciendo las imágenes, y por otro, si atendemos con una mayor preocupación los debates que se están dando en la política respecto a los alcances de la tecnología. Es ahí donde se juegan los intereses, y es ahí donde pueden construirse posturas bastante interesantes.» (Mendoza 2018)

El trabajo creativo ha sucumbido a las leyes del mercado. Un creador, un productor o un mediador cultural ha de entender las normas del mercado digital. Entre otras cosas, ha de entender cómo funcionan

los algoritmos en las redes sociales en las que han de visibilizar su obra y su persona. La académica Brooke Erin Duffy, de la Cornell University, ha estudiado este fenómeno recientemente en «Precariedad algorítmica en el mercado cultural». En este texto advierte sobre la inestabilidad del sector en un mundo regido por las plataformas y redes sociales (Duffy 2020). Partamos, por tanto, de una realidad constatada: los procesos y métodos de trabajo en las praxis artísticas digitales han de impregnarse de nuevas maneras de hacer para empoderarse y subsistir. Sin embargo, hemos de luchar para evitar la homogeneización de las propuestas y promover la visibilidad de obras sencillas y complejas, dando cabida tanto a las de pequeño como a las de gran formato.

Hemos ido dejando pasar oportunidades en tiempos no tan lejanos. Ahora es el momento de luchar. Transversalmente. Hace falta colaborar para aprender de los errores y dar empuje a iniciativas que ayuden a corto, medio y largo plazo a impulsar nuevas líneas de investigación y de trabajo. Se han de tender puentes firmes entre creación y tecnología digital, sin circunscribirnos únicamente al ámbito audiovisual. Probemos, por ejemplo, a innovar a través de la colaboración colectiva. Muchos productos culturales han podido financiarse gracias al *crowdfunding*. Kevin Kelly analiza este fenómeno respecto a algunos casos de éxito editorial o música en *The inevitable: understanding the 12 technological forces that will shape our future* (Kelly 2017). Tal vez sería interesante fomentar el conocimiento de lo que es la creación digital, para poder promover la inversión en creaciones realmente innovadoras. Para ello, podríamos investigar y promover, por ejemplo, nuevas experiencias de arte y diseño relacionadas con la interacción. Teniendo en cuenta que cada vez son más los dispositivos con los que actuamos, y que en las próximas décadas mejorarán y se amplificarán los sensores y los sentidos que intervienen. Asimismo, se implicarán más en nuestra intimidad, y se facilitará la inmersión en nuevos espacios a través de la realidad aumentada y la realidad virtual.

Aprovechemos las sinergias que se establecen a veces de forma casual. Los debates sobre los NFT (*non-fungible token*), además de dar lugar a cambios de impresión sobre su posible incidencia en el mercado del arte digital y, de nuevo, el cuestionamiento de la unicidad de las piezas –cuestión que ya exponía Benjamin cien años atrás–, debe aprovecharse para fomentar el conocimiento relativos a otros aspectos de la creación digital. Coleccionismo, curadoría, evolución de la creación digital, por una parte. Líneas de trabajo como vida artificial, bioarte o diseño especulativo, en medios en los que no suelen tener cabida las artes o el diseño. Potenciamos en paralelo la reflexión sobre la ética y la transparencia.

Como venía a decir un colega al que admiro en una red social recientemente²: llevamos años enseñando arte digital, ¿no es el mo-

mento de ver y disfrutar de grandes propuestas museísticas? Hay que buscar espacios que se arriesguen y apuesten por ello. Abramos nuevas ventanas que ayuden a conocer nuevas praxis y a reconocer la labor tanto de los creadores icónicos como de los recién llegados.

Los autores –y sobre todo el público– necesitan nuevos estímulos que les ayuden a recobrar confianza en el futuro. La creación digital, pero no solo la que se consume individualmente en una pantalla, puede ayudar y empoderar a toda la ciudadanía. Empecemos a valorarla, a mimarla sea cual sea su formato. Es un compromiso al que hay que dedicar tiempo y esfuerzo continuo. No se puede depender constantemente de planes político-económicos cortoplacistas. Hay muchos sectores implicados que estarían encantados de embarcarse en unos proyectos realistas que no se queden en el papel. Solo así se podrán generar reflexiones positivas (y productivas) en torno a las interrelaciones entre ciencia, tecnología y arte, y sus aportaciones a la sociedad. En este sentido, ISEA 2022, que se celebrará en Barcelona bajo el título *POSSIBLES*, tiene la oportunidad de conformarse como un motor impulsor y transformador del estado del arte, el diseño, la ciencia y la tecnología y la sociedad. Su naturaleza híbrida ayudará a acercar posturas institucionales e intergeneracionales, tanto en el contexto nacional como en el internacional. Si sus aportaciones en ediciones anteriores han sido relevantes, en el momento actual pueden contribuir a disminuir el grado de incertidumbre.

No perdamos de vista el que ha de ser uno de los objetivos principales: llegar a los espectadores –rescatando a los de antes de la pandemia y atrayendo a nuevos públicos–. Si no, habremos perdido definitivamente la batalla.

Referencias bibliográficas

- Arts at CERN. «Arts at CERN». CERN, 2021. <https://arts.cern/about>. DOI: <https://doi.org/10.1037/tmb0000030>
- Bailenson, Jeremy N. «Nonverbal overload: A theoretical argument for the causes of Zoom fatigue». *Technology, Mind, and Behavior* 2, n.º 1 (2021). <https://doi.org/10.1037/tmb0000030>.
- Bourriaud, Nicolas. *Estética relacional. Los sentidos*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2008.
- Castillo, Carlos del. «La brecha digital que no se cierra: más de un 20% de españoles no busca en Internet ni manda emails». *Eldiario.es*, 1 de diciembre de 2020. https://www.eldiario.es/tecnologia/brecha-digital-no-cierra-habilidades-22-espanoles-no-buscar-internet_1_6472196.html.
- Duffy, Brooke Erin. «Algorithmic precarity in cultural work». *Communication and the Public* 5, n.º 3-4 (2020): 103-107. DOI: <https://doi.org/10.1177/2057047320959855>.

2. Carles Sora se refería en concreto a Barcelona. Ampliemos la propuesta al mayor número de lugares del mundo.

- Ernst & Young (EY). «Rebuilding Europe. The cultural and creative economy before and after the COVID-19 crisis». Madrid, 2021. <http://www.institutoautor.org/es-ES/SitePages/EstaPasandoDetalleActualidad.aspx?i=2942&s=1>.
- Han, Byung-Chul. *La sociedad de la transparencia*. 9.ª ed. Pensamiento Herder. Barcelona: Editorial Herder, 2018.
- INE. «Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares 2020». Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares. Resultados. Madrid, 2021. <https://www.ine.es/dynt3/inebase/es/index.htm?padre=6899&capsel=6912>.
- Johns Hopkins Coronavirus Resource Center. «COVID-19 Map». Johns Hopkins Coronavirus Resource Center, 2021. <https://coronavirus.jhu.edu/map.html>.
- Kabanda, Patrick. *Creative trade for human development*. Policy Research Working Paper, n.º 7.684. Washington, D. C.: World Bank, 2016. <https://openknowledge.worldbank.org/handle/10986/24521>. DOI: <https://doi.org/10.1596/1813-9450-7684>
- Kelly, Kevin. *The inevitable: Understanding the 12 technological forces that will shape our future*, 2017.
- Loach, Ken. I, Daniel Blake, 2016. <https://www.filmaffinity.com/es/film/245859.html>.
- Manovich, Lev. *Cultural Analytics*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2020. DOI: <https://doi.org/10.7551/mitpress/11214.001.0001>
- Mendoza, Arquine. «Transparencia maquina. Conversación con Trevor Paglen». *Arquine* (blog), 6 de julio de 2018. <https://www.arquine.com/transparencia-maquina-trevor-paglen/>.
- Mendoza, Sofía Pérez. «Levy desaloja Medialab Prado para trasladarlo a Matadero y abrir un centro de “creación contemporánea” en su sede». *Eldiario.es*, 24 de febrero de 2021. https://www.eldiario.es/madrid/levy-desplaza-medialab-prado-emblema-innovacion-cultural-matadero-redefinira-objetivos_1_7247476.html.
- Morozov, Evgeny. *The Net delusion: The dark side of Internet freedom*. Nueva York: PublicAffairs, 2012. <https://www.overdrive.com/search?q=C98C8CB7-493A-4C90-B300-42C68A00FE67>.
- Mozorov, Evgeny. *To save everything, click here: Technology, solutionism, and the urge to fix problems that don't exist*, 2014.
- Ong, Sandy. «Some parts of remote living are here to stay». *MIT Technology Review*, 2021. <https://www.technologyreview.com/2021/02/24/1018081/remote-work-school-telehealth-digital-divide/>.
- Paik, Nam June. «Good morning, Mr Orwell». *Good morning, Mr Orwell*. Nueva York / París, 1984. <https://artreview.com/ara-autumn-2019-nam-june-paik/>.
- Perec, Georges. «Capítulo LIX. Hutting, 2». En *La vida instrucciones de uso*, 15.ª ed. Compactos 54. Barcelona: Anagrama, 2015.
- Remacha, Belén. «Europa premia la cultura colaborativa de MediaLab-Prado». *Eldiario.es*, 9 de marzo de 2016, sec. Política cultural. https://www.eldiario.es/cultura/politicas_culturales/europa-premia-cultura-colaborativa-medialab-prado_1_4118562.html.
- Silva, Pilar. «El Bosco. Tríptico del Jardín de las delicias». En *El Bosco. La exposición del V Centenario*, 330-36. 40. Madrid: Museo Nacional del Prado, 2016. <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/triptico-del-jardin-de-las-delicias/02388242-6d6a-4e9e-a992-e1311eab3609>.
- Virilio, Paul. *La administración del miedo*. Madrid: Pasos Perdidos, 2012.
- World Bank. «World Development Report 2016: Digital Dividends». *Text/HTML*, 2016. <https://www.worldbank.org/en/publication/wdr2016>.
- Žižek, Slavoj. *Pandemia: la covid-19 estremece al mundo*. Vol. 25. Nuevos cuadernos Anagrama. Barcelona: Anagrama, 2020. DOI: <https://doi.org/10.2307/j.ctv16t6n4q>
- Zuboff, Shoshana. *La era del capitalismo de la vigilancia: la lucha por un futuro humano frente a las nuevas fronteras del poder*. Paidós Estado y sociedad. Barcelona: Paidós, 2020.

CV

**Paloma González Díaz**

Cultura Audiovisual, BAU (Centro Universitario de Diseño)

Director, *Uncovering Ctrl*paloma.gonzalez@bau.catpaloma.gonzalez@escolamassana.catpgonzalezd@uoc.edu

Docente e investigadora, ha desarrollado e implementado nuevas metodologías de desarrollo en proyectos interactivos creativos y educativos, tanto para empresas privadas como para organismos públicos. Siempre integrando su formación y experiencia en tecnología, diseño, artes y comunicación.

Profesora de los Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación de la UOC, imparte Cultura Audiovisual en el BAU (Centro Universitario de Diseño), y Lenguajes experimentales en el Grado de Artes de la Escola Massana. Es componente del grupo de investigación GREDITS (Grupo de Investigación en Diseño y transformación social).

Su tesis doctoral «Prácticas artísticas digitales y tecnologías del control y vigilancia (2001-2010)» (UB) muestra su interés por la evolución de la creación digital, la interacción y las relaciones de poder que se establecen a través de la tecnología. Desde 2007 publica el blog especializado en *media art*, vigilancia y privacidad *Uncovering Ctrl*, que forma parte del Archivo Español de Media Art AEMA/SAOMA.

Ha participado en eventos relacionados con la cultura digital como *Interface Politics Conference* (2016/2018), *bodies_perceptions_design* (2018), o el Congreso Internacional NODOS del Conocimiento 2020; así como en jornadas, congresos y simposios en LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Museu del Disseny de Barcelona, la Universidad de Málaga, o la Universidad Autónoma de Diseño de Morelos (México).

<http://www.uncoveringctrl.com>

<https://orcid.org/0000-0001-6718-3137>