

<http://artnodes.uoc.edu>

ARTÍCULO

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

Cinco grados de separación entre el arte y los nuevos medios: proyectos de arte y tecnología bajo el prisma crítico

Cristina Albu

Universidad de Pittsburgh

Fecha de presentación: junio de 2011

Fecha de aceptación: septiembre de 2011

Fecha de publicación: noviembre de 2011

Resumen

Dado el incremento de las teorías participativas, sorprende que los proyectos pioneros de arte y tecnología y de nuevos medios se hayan excluido generalmente de las principales trayectorias de la historia del arte que han descrito la emergencia de las formas de arte comprometidas socialmente con el espectador. Estos proyectos han tendido a asociarse con teorías de interacción más que con la influyente teoría de la estética relacional de Nicolas Bourriaud. Esta separación resulta indicativa de una brecha histórica mucho más profunda entre los nuevos medios y el arte contemporáneo. Al analizar las respuestas críticas a exposiciones de finales de la década de 1960 y principios de la de 1970, mi objetivo es identificar los principales criterios empleados para evaluar las colaboraciones entre artistas, ingenieros e instituciones artísticas. Algunos de estos criterios subrayaron la separación continua entre humanidad y tecnología, entre contemplación y participación, entre percepción y pensamiento. Argumento que los intensos desacuerdos respecto al valor de los primeros proyectos de arte y tecnología prefiguraron los debates actuales respecto a las implicaciones sociales de los nuevos medios.

Palabras clave

arte y tecnología, nuevos medios, prácticas artísticas participativas, estética relacional, estética de sistemas

Five Degrees of Separation between Art and New Media: Art and Technology Projects under the Critical Lens

Abstract

Given the rise in participatory theories, it is surprising to note that early art and technology projects and new media have been generally excluded from the major art historical trajectories delineating the emergence of socially engaged forms of art spectatorship. They have been mainly associated with theories of interaction rather than with Nicolas Bourriaud's influential theory of relational aesthetics. This separation is a sign of a much larger historical divide between new media and contemporary art. By analyzing critical responses to exhibitions from the late 1960s and early 1970s, I aim to identify the main criteria employed in the evaluation of collaborations between artists, engineers, and art institutions. Some of these criteria highlighted the persistent separation between humanity and technology, contemplation and participation, perception and thought. I argue that the heated discords over the value of early art and technology projects foreshadowed current debates over the social implications of new media.

Keywords

art and technology, new media, participatory art practices, relational aesthetics, system aesthetics

Las prácticas en nuevos medios permanecen en una esfera separada del discurso crítico sobre arte contemporáneo. Aunque suelen proporcionar un punto de contacto y reflexión no solo para las interacciones entre personas y entornos reactivos, sino también para desarrollar conexiones entre múltiples participantes, se las llama *interactivas* en vez de *participativas* y se han excluido del conjunto de las prácticas artísticas contemporáneas aglutinadas bajo las etiquetas de *participación* (Bishop, 2006) y *estética relacional* (Bourriaud, 2002). La idea equivocada de que solo los proyectos artísticos de naturaleza no tecnológica son capaces de provocar relaciones interpersonales entre los espectadores resulta bastante paradójica en el contexto contemporáneo, marcado por el incremento exponencial de la mediación tecnológica en las relaciones sociales. Partiendo de este diagnóstico, describiré los orígenes de la discordia respecto al valor de los proyectos de arte y tecnología examinando la crítica de tales proyectos a finales de la década de 1960 y principios de la de 1970. La recepción crítica de estas obras tempranas prefiguró los debates actuales sobre el valor estético y social de los nuevos medios. Asimismo, reflejó lo arraigadas que estaban las concepciones binarias modernas que contraponen razón y sentidos, forma y contenido, humanidad y tecnología.

Los proyectos de arte y tecnología desarrollados en Estados Unidos a lo largo de la segunda mitad de la década de 1960 siguieron tres grandes esquemas: 1) el de las exposiciones en grupo que reunieron a artistas que experimentaban con diversos materiales (tanto si se

basaban en nuevas tecnologías como si no) para crear experiencias inesperadas o reflexionar sobre las relaciones cambiantes entre las personas y la tecnología;¹ 2) el de los programas de arte y tecnología que iniciaron los museos, al invitar a artistas a colaborar con empresas;² 3) el de grupos de artistas e ingenieros como Experiments in Art and Technology que colaboraron independientemente de una institución artística concreta y decidieron por sí mismos qué tipo de apoyo recibían de las empresas.

Para los críticos de arte que dudaban del valor de los proyectos de arte y tecnología estas obras no lograban ofrecer una respuesta adecuada a los desarrollos tecnológicos porque no servían más que para cautivar con las maravillas de la tecnología; para los que los apoyaban, no había que juzgarlos por su apariencia, sino entenderlos como desencadenantes de nuevas experiencias perceptivas y sensibilidades cambiantes. En el siguiente artículo, presentaré cinco criterios que moldearon las valoraciones críticas sobre proyectos de arte y tecnología durante la década de 1960 y principios de la de 1970. Me extenderé especialmente en los criterios relativos a los modos participativos promovidos por estas obras para poner de manifiesto cómo se marginaron respecto a la influyente teoría de Bourriaud sobre la estética relacional, a pesar de lo mucho que contribuyeron a modificar la figura del espectador en el arte.

El criterio más habitual para evaluar estas obras era su *capacidad para generar una crítica de los efectos potencialmente deshumani-*

1. Como por ejemplo las exposiciones comisariadas por Ralph T. Coe en la Galería de Arte Nelson y el Museo de Arte Atkins de Kansas City: *Sound, Light, Silence* (1966), *Light* (1967) y *Magic Theater* (1968).

2. El comisario Maurice Tuchman coordinó un programa de estas características en el Museo de Arte del Condado de Los Ángeles (LACMA) entre 1967 y 1971.

zadores de la tecnología. Los críticos creían que los artistas debían anteponer la exploración de cómo los proyectos de arte y tecnología afectaban a la percepción y la conciencia al deseo de suscitar fascinación con la novedad de los instrumentos y efectos tecnológicos. Tras expresar su admiración por las máquinas autodestructivas de Jean Tinguely, el historiador del arte Jonathan Benthall sostuvo que, por atrayente que pudiera resultar el «romanticismo de la tecnología», los artistas debían desarrollar una actitud crítica hacia su uso indiscriminado (Benthall, 1972, pág. 106). Como muchos críticos de su generación, Benthall rechazaba las obras que se limitaban a catalizar el entusiasmo por los aspectos sublimes de la innovación tecnológica sin fomentar la concienciación individual respecto a sus potenciales efectos perjudiciales.

Un segundo criterio era *la capacidad de los proyectos de arte y tecnología de suscitar tanto la implicación de los sentidos como la reflexión mental.* Habiéndose percatado de que la supremacía de las personas respecto a las máquinas se veía amenazada por el desarrollo de la tecnología informática, los críticos confiaban en que los proyectos de arte y tecnología lograrían involucrar intelectualmente a los espectadores en vez de limitarse a proporcionar un escape hedonista de las experiencias sensoriales mundanas. En 1968, el comisario Ralph T. Coe seleccionó las obras para la exposición *The Magic Theatre* basándose en cómo contribuían a concienciar a los espectadores sobre los procesos mentales. Pese a sus esfuerzos por destacar la inmersión psíquica, la exposición generó un ambiente carnavalesco en el que los visitantes cedían a impulsos performativos. El historiador del arte George Ehrlich afirmó que el valor de la exposición solo resultaba evidente si el espectador superaba «el punto en que las experiencias de los sentidos invalidaban la apreciación intelectual del proyecto» (Ehrlich, 1969, pág. 40). Así, se creía que el valor de estas obras solo resultaría evidente una vez el espectador se encontrara ante ellas.

Un tercer criterio recurrente en la evaluación de los proyectos de arte y tecnología quedaba representado por *sus cualidades estéticas y su potencial para transmitir un mensaje significativo, que superara la novedad del medio.* A ojos de los críticos de arte, muchos proyectos de arte y tecnología no podían llegar a considerarse arte porque priorizaban los efectos visuales o acústicos espectaculares respecto a la coherencia estética. Aunque los límites entre arte y vida cada vez fueron cuestionándose más durante la década de 1960, a menudo se esperaba que los artistas que concebían proyectos basados en la tecnología desarrollaran un vocabulario formal característico de los nuevos medios que empleaban. Y al mismo tiempo, debían realizar una crítica a fondo de la sumisión ciega de los intereses humanos a la innovación tecnológica. Críticos de arte como Barbara Rose temían que algunas de estas prácticas pudieran degradar el arte y convertirlo

en mera fuente de entretenimiento para las masas. En una reseña de las exposiciones centradas en el uso de la televisión como medio de comunicación, subrayó «the unlikely union of art quality with mass culture» [«la unión improbable de lo artístico con la cultura de masas»] y expresó su preocupación respecto a la sumisión de los espectadores a espectáculos sensacionales que no ofrecían ninguna base para la reflexión crítica (Rose, 1969, pág. 36).

Un cuarto criterio era *la legitimidad de los términos de colaboración entre artistas, instituciones museísticas y mecenas.* A principios de la década de 1970, solía afirmarse que las mismas negociaciones que entablaban artistas y mecenas sobre los proyectos de arte y tecnología eran en realidad más importantes que el producto de las colaboraciones en sí. Decepcionados con los resultados del programa Art and Technology (A&T, 1967 a 1971) del Museo de Arte del Condado de Los Ángeles (LACMA), numerosos críticos de arte consideraban que el arte y las empresas necesitaban seguir caminos distintos para evitar la corrupción de los intereses estéticos y sociales. A Max Kozloff le resultaba irónico que la disponibilidad de mayor presupuesto y recursos tecnológicos de los habituales no hubiera supuesto un éxito para la plataforma de colaboración del LACMA: «There was a certain pleasure to be derived from the thought of the thousands of work hours and dollars expended on these fey and whimsical contraptions»³ (Kozloff, 1971, pág. 76). En general se creía que las colaboraciones tensas entre artistas y empresas habían comprometido el éxito de los proyectos desde sus inicios. Debido a múltiples factores, incluida la recesión económica de comienzos de 1970, el entusiasmo por los proyectos de arte y tecnología disminuyó drásticamente.

El quinto criterio, el de *los modos interactivos suscitados por los proyectos de arte y tecnología,* constituye el foco central de este artículo. Los críticos de arte de la década de 1960 se temían que algunas de estas obras restringieran la autonomía y la creatividad de los participantes en el arte. Denunciaban el modo en que estas obras prescribían el comportamiento de los visitantes a la exposición, animándoles a moverse o comportarse de maneras concretas para activar los entornos reactivos. Pese a que tendía a apoyar los proyectos de arte y tecnología, la comisaria de A&T Jane Livingston se mostraba consternada por el modo en que algunos de ellos marcaban el comportamiento de los visitantes al museo. A propósito de *Son Game Room* (1968) de Howard Jones, en el que los participantes podían superponer sus sombras a células fotoeléctricas para activar diversos sonidos, señaló que la obra parecía «a distasteful pseudo-scientific laboratory presumptuously set forth in the name of art»⁴ (Livingston, 1968, pág. 67). Esta clase de valoración crítica era habitual porque los críticos tendían a pensar en el espectador de arte en singular y no se planteaban cómo los proyectos de arte y

3. «Pensar en las miles de horas de trabajo y los dólares gastados en estos artilugios fantasiosos y alocados producía cierto placer».

4. «un laboratorio pseudocientífico de mal gusto, dispuesto con arrogancia absoluta en nombre del arte».

tecnología estimulaban la creatividad en grupo. Los participantes en el entorno de Jones en la exposición Magic Theatre no se limitaban a actuar aislados los unos de los otros. Los sonidos que generaban se mezclaban y producían variaciones complejas que se apartaban de lo que Livingston consideraba un efecto acústico preestablecido. David Antin empleó el mismo criterio al valorar Mud-Muse (1968-1971) de Rauschenberg. Creada en colaboración con Teledyne Corporation como parte de A&T, la obra consistía en un recipiente lleno de una masa de barro viscoso que burbujeaba con mayor o menor energía según el ruido que hicieran los participantes. Antin sugería que los entornos reactivos animaban a los espectadores a comportarse de maneras casi mecánicas: «The idea of using a human being as a power source and/or switch, which is about all that Rauschenberg is doing, is if considered seriously quite possibly humiliating»⁵ (Antin, 1971, pág. 26). El crítico afirmó que este proyecto resultaba indicativo del potencial controlador de la tecnología, que era capaz de someter toda forma de interacción. Como Livingston, Antin se planteaba la interacción entre el espectador y el entorno en términos binarios. Pasaba por alto el hecho de que Mud-Muse reaccionaba a los sonidos producidos por múltiples visitantes que interactuaban los unos con los otros, así como al sonido producido por su propio sistema acústico basado en las erupciones burbujeantes y en una serie de grabaciones. Rauschenberg afirmó que no quería que «to have a one-to-one relationship to the spectator» [«estableciera una relación de uno a uno con el espectador»] (Rauschenberg en Tuchman, 1971, pág. 287). Por encima de todo, el artista la planteaba como una red interdependiente de personas, procesos físicos e instrumentos tecnológicos.

La idea de que las exposiciones pueden proyectarse en entornos similares a laboratorios para poner a prueba las respuestas sensoriales de los espectadores del arte se ha vuelto más comprensible en los últimos años, al menos en el contexto de las prácticas artísticas no digitales. En efecto, Bourriaud se ha referido al Palais de Tokyo, que cofundó en París en 1999, comentando que es «más laboratorio que museo» (Bourriaud en Simpson, 2001, pág. 47). Carsten Höller, que viene del campo profesional científico, no tuvo reparos en llamar a su instalación en Turbine Hall Test Site (2006, 'Lugar de pruebas'). Los visitantes de la Tate Modern podían desplazarse de una planta del museo a otra a través de toboganes gigantes que contribuían a aumentar su conciencia del movimiento a través del espacio y el tiempo. Como el papel del participante en tales instalaciones se conceptualiza como el de un «performer» más que el de un sujeto de un experimento tecnológico, no se considera que disminuyan la capacidad de actuación de los individuos (Morgan, 2006, pág. 13),

como sí consideraban los críticos al arte y la tecnología de la década de 1960. Es más, Test Site no es un entorno de nuevos medios, por lo que plantea menos desafíos en términos del enfrentamiento entre las personas y la tecnología. Este debe de ser uno de los motivos por el que las obras de Höller se asocian más fácilmente con la estética relacional, pese a que se basan en la experimentación científica.

La exclusión que establece Bourriaud del arte de los nuevos medios respecto al relacional probablemente viene motivada por el presupuesto de que estas prácticas pueden limitar el carácter dinámico de las relaciones sociales que entablan espontáneamente los participantes artísticos. El comisario sugiere que las prácticas de arte relacional de la década de 1990 se concibieron como contrarréplica estratégica a la proliferación de interacción humana con la tecnología: «[...] while interactive technologies developed at an exponential rate, artists were exploring the arcane mysteries of sociability and interaction. The theoretical and practical horizon of that decade's art was largely grounded in the realm of inter-human relations»⁶ (Bourriaud, 2002, pág. 70). La estética relacional se basa en las personas y no permite que las redes humanas se fusionen con las que no lo son (por ejemplo los ecosistemas o los sistemas de información), como sí plantearon las teorías de estética de sistemas de Burnham a finales de la década de 1960 (Burnham, 1967, 1969). De un modo bastante anticuado, Bourriaud se empeña en limitar el espacio de las relaciones intersubjetivas a grupos de personas, situados muy cerca los unos de los otros. Unos treinta años atrás, Burnham declaró que la tecnología planteaba nuevas posibilidades de generar encuentros entre participantes. Sugirió que, con el tiempo, los artistas «will deal less and less with artifacts contrived for formal value, and increasingly with men enmeshed *with* and *within* responsive systems»⁷ (Burnham, 1968, pág. 363). De este modo, indicaba que los sistemas de información generarían redes de participantes involucrados en procesos interdependientes de percepción y cognición.

Se consideraba que los proyectos de arte y tecnología de la década de 1960 actuaban en connivencia con el complejo militar e industrial y con la sociedad del espectáculo. Aunque desafiaban la autonomía del objeto artístico, así como su materialidad y la permanencia de su ideal, no figuran en los discursos mayoritarios como precursores de las principales transformaciones de las prácticas artísticas. El carácter no lineal de las trayectorias históricas del arte contemporáneo, combinado con las fuertes tendencias participativas entre medios y la consolidación de las teorías relativas a la interdependencia entre redes humanas y tecnológicas, señala la separación artificial de los nuevos medios respecto a las narrativas mayoritarias

-
5. «La idea de emplear a un ser humano como fuente de energía y/o interruptor, que en definitiva es lo que hace Rauschenberg, debe de ser, si se plantea en serio, bastante humillante».
 6. «[...] mientras las tecnologías interactivas se desarrollaban exponencialmente, los artistas exploraban los misterios insondables de la sociabilidad y la interacción. El horizonte teórico y práctico del arte de la década se basó en gran medida en el ámbito de las relaciones interpersonales».
 7. «tratarán menos con artefactos limitados por su valor formal, y cada vez más con hombres enredados *con* y *dentro* de sistemas reactivos».

del arte. Es probable que en el futuro la participación y la interacción artísticas mediante entornos reactivos ya no se consideren formas diferenciadas de ejercer de espectador artístico, sobre todo desde que el desarrollo de la tecnología Web 2.0 ha arrojado nueva luz sobre cómo los nuevos medios estimulan la creatividad humana, la reflexión personal y las conexiones interpersonales.

Referencias bibliográficas

- ANTIN, D. (1971). «Art and the Corporations». *Art News*. Vol. 70, n.º 5, págs. 22-26, 52-56.
- BENTHALL, J. (1972). *Science and Technology in Art Today*. Nueva York: Praeger.
- BISHOP, C. (2006). *Participation*. Cambridge, MA: MIT Press / Londres: Whitechapel Gallery.
- BOURRIAUD, N. (2002). *Relational Aesthetics*. Dijon: Les Presses du Réel.
- BURNHAM, J. (1967). «System Aesthetics». *Artforum*. Vol. 6, n.º 1, págs. 30-35.
- BURNHAM, J. (1968). *Beyond Modern Sculpture. The Effects of Science and Technology on the Sculpture of This Century*. Nueva York: George Brazillier.
- BURNHAM, J. (1969). «Real Time Systems». *Artforum*. Vol. 8, n.º 1, págs. 49-55.
- COE, R.T. (1970). *The Magic Theater; Art Technology Spectacular*. Kansas City: Circle Press.
- EHRlich, G. (1969). «The Magic Theatre Exhibition: An Appraisal». *Art Journal*. Vol. 29, n.º 1, págs. 40-44.
- KOZLOFF, M. (1971). «The Multimillion Dollar Art Boondoggle». *Artforum*. Vol. 10, n.º 2, págs. 72-76.
- LIVINGSTON, J. (1968). «Kansas City». *Artforum*. Vol. 7, n.º 1, págs. 66-67.
- MORGAN, J. (2006). *Carsten Höller. Test Site*. Londres: Tate Publishing.
- ROSE, B. (15 de agosto de 1969). «Television as Art, 'inevitable'». *Vogue*. Pág. 36.
- SIMPSON, B. (2001). «Public Relations. An Interview with Nicolas Bourriaud». *Artforum*. Vol. 39, n.º 8, págs. 47-48.
- TUCHMAN, M. (1971). *A Report on the Art and Technology Program of the Los Angeles County Museum of Art: 1967-1971*. Los Angeles: Los Angeles County Museum of Art.

Cita recomendada

ALBU, Cristina (2011). «Cinco grados de separación entre arte y nuevos medios: proyectos de arte y tecnología bajo el prisma crítico». En: Edward A. SHANKEN (coord.). «Nuevos medios, arte-ciencia y arte contemporáneo: ¿hacia un discurso híbrido?» [nodo en línea]. *Artnodes*. N.º 11, págs. 8-13. UOC [Fecha de consulta: dd/mm/aa].

<<http://artnodes.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/artnodes-n11-albu/artnodes-n11-albu-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

**Cristina Albu**

Universidad de Pittsburgh
 cristina.albu@gmail.com

University of Pittsburgh
 Henry Clay Frick Department
 of History of Art and Architecture
 104 Frick Fine Arts Building
 Pittsburgh, PA 15260

Cristina Albu es doctoranda especializada en arte contemporáneo y teoría crítica en el Departamento de Historia del Arte y Arquitectura de la Universidad de Pittsburgh. Su tesis traza la genealogía de las relaciones afectivas que se establecen entre los espectadores al interactuar en instalaciones con superficies reflectantes, sistemas de televisión de circuito cerrado o entornos basados en sensores. Es una de las fundadoras y editoras de la revista *Contemporaneity: Historical Presence in Visual Culture* y ha investigado sobre prácticas artísticas participativas, nuevos medios, estudios museísticos y arte de instalación *site-specific*.

Su tesis doctoral, titulada *Mirroring Processes: Interpersonal Spectatorship in Installation Art since the 1960s* (*Reflejar procesos: análisis interpersonal de los espectadores en el arte de instalación desde la década de 1960*), rastrea la genealogía de las instalaciones contemporáneas que animan a los espectadores a vincularse afectivamente entre ellos al contemplarse mientras miran y actúan individualmente o en grupo. Al examinar obras que incorporan superficies reflectantes, retroalimentación de vídeo en directo o sensores, pretende identificar las estrategias empleadas por artistas contemporáneos en todo el mundo (como Michelangelo Pistoletto, Dan Graham, Anish Kapoor, Olafur Eliasson o Rafael Lozano-Hemmer) para cuestionar la relación binaria entre el observador y el objeto artístico y fomentar la concienciación de los espectadores sobre el contexto social y espacial de la experiencia estética.

Albu recibió el Premio a la Excelencia a la Docencia del Departamento de Historia del Arte y Arquitectura de la Universidad de Pittsburgh, donde ha impartido clases de Introducción al mundo del arte, Introducción al arte moderno, Introducción al arte contemporáneo e Introducción a la arquitectura occidental. Durante el curso académico 2011-2012 ejercerá de profesora auxiliar visitante de este departamento.

Para saber más sobre la autora véase: <<http://www.haa.pitt.edu/person/cristina-albu>>.