



Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, *Interactive Plant Growing* (1993). Instalación interactiva / interactive installation. Exposición Digital / digital exposure Avantgarde / Prix Selection, Lentos Museum (Linz, Austria, 2004). Foto / photo: Pau Waelder.

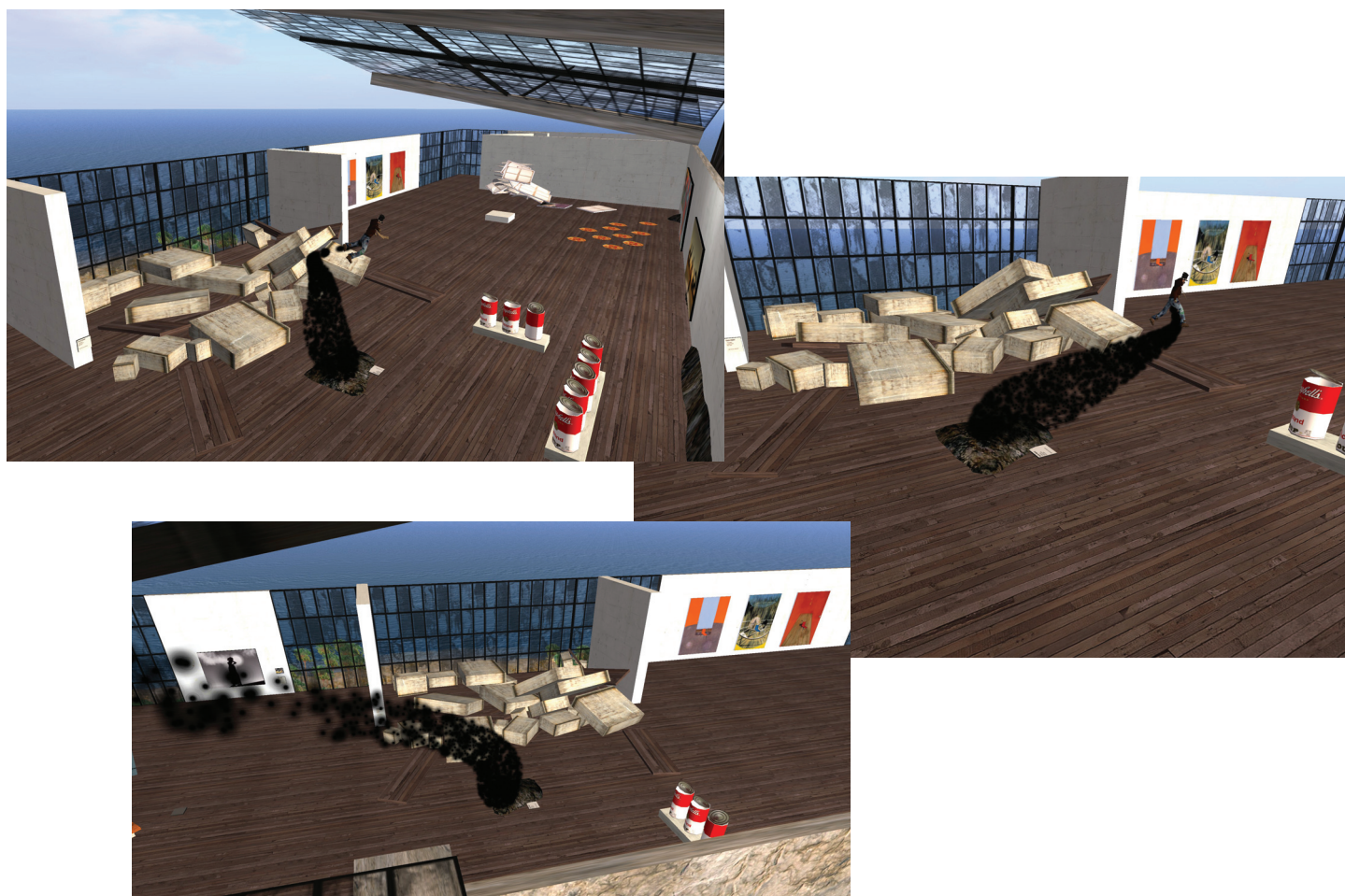
## No digas "new media", llámalo arte (I)

(English version below)

Pau Waelder

En el mundo virtual *Second Life*, la artista-avtar Gazira Babeli [1] presenta una retrospectiva de su obra bajo el título *Collateral Damage* (daño colateral). La particularidad del arte de Babeli es su capacidad para alterar la programación del entorno simulado en el que se desenvuelve el espectador (en la forma de un avatar), de manera que sus obras trastocan la propia realidad del mundo en el que se encuentran. Una de las expuestas, *Don't Say New Media (No lo Llames Nuevos*

*Medios)*, se presenta como un extraño montículo de materia negra vibrante. Cuando el visitante, por medio de la opción de chatear, teclea las palabras "new media", la materia negra se convierte en un torbellino que atrapa al avatar del desdichado espectador y lo zarandea por los aires. Al mismo tiempo, la escultura le espeta: "no digas new media... di arte!". Cuando el visitante decide teclear la palabra "arte", el torbellino desaparece y su avatar recobra la libertad de movimientos. La pieza



Gazira Babeli, *Dont Say New Media* (2006). Tornado codificado en script / physically scripted tornado. Second Life. Foto / photo: Pau Waelder.

interactiva de Babeli plantea una crítica cargada de humor al media art entendido como un tipo de creación ajeno a las corrientes del arte contemporáneo.

Desde su popularización, a mediados de los años 90, el arte vinculado a las (entonces) nuevas tecnologías ha sido a menudo condenado al ostracismo por parte de las instituciones del mundo del arte, o bien admitido con reservas, relegado a cajas negras u observado como una curiosidad pasajera. Cuando se presentó la exposición *Digital Avantgarde/Prix Selection* en el sótano del museo de arte contemporáneo Lentos, en la ciudad austríaca de Linz, los comisarios destacaron que, finalmente, se mostraban obras de arte interactivo en un museo. Era 2004 y Ars Electronica, uno de los principales festivales internacionales de media art (celebrado en esa ciudad), cumplía 25 años. En contraste con las declaraciones de los comisarios, Stella Rollig, directora del Lentos, admitía que incluso su museo (inaugurado un año antes) estaba mal equipado para acoger piezas como aquellas. Con ello afirmaba la poca atención que desde las instituciones se ha dado al media art, haciendo hincapié en su incomprensión y marginalización: "en el contexto de los museos y las exposiciones, el media art es, en la mayoría de los casos, sinónimo de videoarte (...). Aún se da el caso de que el arte que explora sus posibilidades a tra-

vés del uso de la tecnología más puntera e investiga su impacto en los seres humanos y la sociedad es marginado en la llamada alta cultura" [2].

Uno de los motivos que justificarían esta marginación, en opinión de Rollig, es el carácter experimental de la mayoría de las piezas de media art y la dificultades de mantenimiento que plantean, lo que lleva a menudo a la frustrante experiencia de visitar una exposición en la que la mitad de las obras no funcionan como deberían o simplemente están apagadas. Esta circunstancia, que resulta inaceptable para el público habitual del mundo del arte, ha sido asumida hace tiempo por el del media art. Un ejemplo lo encontramos en un breve artículo del blog del colectivo Near Future Laboratory, titulado *15 criterios que definen el arte interactivo o el new media art* [3]. Publicado el 5 de septiembre de 2008, este listado (escrito con sorna) ha ganado mucha popularidad por lo acertado de su crítica al propio medio que define. Entre los criterios que se enumeran cabe destacar los siguientes: "no funciona", "es descrito como "proyecto" y no como "obra de arte"" y "no puedes "coleccionarlo" o comprarlo". Estas afirmaciones ilustran algunos de los problemas principales en la aceptación del media art dentro del mundo del arte, y particularmente en el mercado del arte.



Una característica que define a la gran mayoría de las piezas de media art es que están basadas en un proceso, que se ejecuta cada vez que se experimenta la obra. Ya se trate de una instalación interactiva, bioarte, net art, arte generativo, game art o cualquier otro tipo de arte que emplee medios tecnológicos, en alguna parte de la obra se halla un procesador que ejecuta una serie de cálculos y, a menudo, también dispositivos como sensores, cámaras, proyectores, altavoces y controladores. Si alguno de estos elementos falla, la pieza funciona mal o no funciona. Lo cual ocurre a menudo. Esto se debe, por una parte, a que se emplea tecnología de última generación, frecuentemente dispositivos inventados por los artistas y aún en fase de desarrollo, por lo cual las exposiciones se convierten en laboratorios de ensayo de los productos de sus investigaciones artístico-tecnológicas. Por otra parte, el propio entorno del media art impulsa una práctica basada en la novedad permanente, dado que a la necesidad de proponer nuevas ideas se le suma la búsqueda de la innovación inherente al ámbito científico y tecnológico.

Todo ello confluye en un terreno híbrido, en el que se encuentran las intenciones y las necesidades de la creación artística, la investigación científica, el diseño industrial, el desarrollo tecnológico, el análisis teórico vinculado a diversas disciplinas (filosofía, estética, comunicación, psicología, sociología, biología, informática...) y en no pocas ocasiones la rentabilidad comercial. El media art es, pues, un hecho complejo, siendo la artística tan sólo una de sus facetas. Por ello, cuando desde el mundo del arte se observan rasgos vinculados a aquellas facetas que son ajenas al arte, surge el escepticismo y un cierto desprecio a una corriente que puede considerarse hija de mil padres.

Pero sigamos con el tema del proceso: el media art parece llevado por el caballo desbocado de la innovación a un ritmo (el que marca la Ley de Moore, digamos) que supera todo lo experimentado hasta ahora en el arte contemporáneo. Steward Brand ha criticado la facilidad con la que se incorporan estas innovaciones y la falta de consistencia en muchas propuestas: "No hay tradición que superar. La invención ya se manifiesta en el propio medio. Todo lo que debes hacer es jugar, y ya parece invención" [4]. En este sentido, se entiende que las obras de media art se denominen "proyectos", puesto que nunca parecen conocer la finitud que se asocia con la obra de arte. Ello es consecuencia, por otra parte, de su carácter procesal. Lo que nos lleva a las siguientes preguntas: ¿puede aceptar el museo una obra que siempre estará en proceso? ¿Está el media art lo suficientemente desarrollado para entrar en el museo?

(Continuará)

1. Gazira Babeli: <http://www.gazirabeli.com>

2. Stella Rollig, *Not Yet Mutually Reconciled: The Museum and Media Art, en Ars Electronica 2004. Timeshift - The World in Twenty-Five Years*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2004, p. 354.

3. *Near Future Laboratory Top 15 Criteria That Define Interactive or New Media Art, en Near Future Laboratory blog*. <<http://www.nearfuturelaboratory.com/2008/09/05/top-15-criteria-define-interactive-or-new-media-art/>>

4. Steward Brand, *Creating creating, en Ars Electronica 2004. Timeshift - The World in Twenty-Five Years*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2004, p. 129.

## Don't say "new media," call it art (I)

Pau Waelder

In the virtual world *Second Life*, the artist-avatar Gazira Babeli[1] offers a retrospective of her work titled *Collateral Damage*. The particularity of Babeli's art is its ability to alter the virtual environment's programming by simulating that the spectator is acting within it (in the form of an avatar); hence, that her works disrupt the very reality in which they operate. One of the pieces displayed, *Don't say New Media* is presented as a strange heap of vibrating black matter. When the visitor, by means of the chat option, types in the words "new media" the black matter transforms into a whirlwind that captures the unfortunate spectator's avatar and tosses it through into the air. Simultaneously, the sculpture blurts out: "don't say new media...say art!" When the visitor decides to type in the word "art," the whirlwind disappears and the avatar regains its freedom of movement. Babeli's interactive piece offers a humorous critique of media art understood as a kind of creation remote from the currents of contemporary art.

Since it became popular during the mid-90s, art linked to new (at the time) technologies has frequently been condemned to ostracism on the part of art-world institutions, or admitted with reservations, relegated to dark rooms or observed with passing curiosity. When the exhibition *Digital Avantgarde/Prix Selection* was presented in the basement of the Lentos Museum Of Contemporary Art in the Austrian city of Linz, the curators underscored the fact that interactive artworks were finally being shown in a museum. It was 2004 and Ars Electronica, one of the most important international festivals of media art (celebrated in Linz) was 25 years old. In contrast with the declarations of the curators, Stella Rollig, the director of Lentos, confessed that even her museum (inaugurated the year before) was poorly equipped to show this kind of work. Her statement confirmed the scant attention that media art has received from institutions, highlighting its marginalization and incomprehension: "in the context of museums and exhibitions, media art is in most instances synonymous with video art...It's still the case that art that explores its possibilities through the use of state-of-the-art technology and investigates its impact on human beings and society is marginalized in the so-called high culture.2"

One of the motives that justifies this marginalization, in Rollig's opinion, is the experimental character of the majority of media art pieces and the problems of conservation they pose, frequently leading to the frustrating experience of visiting a show in which half of the pieces aren't working like they should or which are simply turned off. This situation, which is unacceptable to the art world's normal public, has been assumed by media art's public for some time now. An example can be found in a brief article on the blog of the Near Future Laboratory collective, titled *Top 15 Criteria That Define Interactive or New Media Art*<sup>3</sup>. Posted on September 5th, 2008, this list (written with sarcasm) has become very popular due to the accuracy of its critique of the very media art it defines. Among the criteria enumerated the following are worth remarking: "it doesn't work;" "it's described as a 'project and not as 'a work of art';" and "it can't be 'collected' or bought." These affirmations illustrate some of the principal issues to the acceptance of media art within the art world, and particularly as regards the art market.

A characteristic that defines the great majority of media artworks is that they are based on a process that must be executed each time the work is experienced. Whether it's an interactive installation, bio-art, net art, generative art, game art or any other kind of art that employs technological means, in some part of the work a processor is operative that executes a series of calculations, and often also includes devices such as sensors, cameras, projectors,

Pau Waelder es crítico de arte y comisario independiente, especializado en arte digital. Ha publicado en diversos medios, entre los cuales Furtherfield, Artnodes, Leonardo, Vernissage TV y A mínima. Corresponsal de art.es en Baleares (España).



Paul Sermon, *Think About the People Now* (1991). Instalación hypermedia / hipermedia installation. Exposición Digital / digital exposure Avantgarde / Prix Selection, Lentos Museum (Linz, Austria, 2004). Foto / photo: Pau Waelder.

speakers and controllers. If one of these devices fails, the piece functions poorly or not at all. Which happens frequently. This is due, in part, to the fact that cutting edge technology is employed, often mechanisms invented by the artists that are still in the development stage, which means that exhibitions are transformed into laboratories for trying out the products of artistic-technological research. Furthermore, media art's very milieu fosters practices based on constant innovation, and that to the need of coming up with new ideas is added the search for the innovation inherent to the scientific and technological realms.

All of this converges in a hybrid territory, in which are found the aims and prerequisites of artistic creation, scientific research, industrial design, technological developments, theoretical analysis linked to diverse disciplines (philosophy, aesthetics, communications, psychology, sociology, biology, computer science...) and even occasionally commercial considerations. Media art is, then, a complex issue, the artistic aspect being only one of its facets. That's why, when the art world observes features having to do with elements unrelated to art, skepticism and a certain contempt arise toward a trend that can be considered as the offspring of multiple parents.

But let's continue with the notion of process: media art seems to be led by unbridled innovation at a rhythm (determined by Moore's Law, let's say) that exceeds anything experienced up to now in contemporary art. Stewart Brand has criticized the ease with which these inno-

ventions are incorporated, and the lack of coherence in many proposals: "There's no tradition to overcome. Invention is already manifest in the medium. All you have to do is play, and it looks like invention.<sup>4</sup>" In this sense, it is easy to understand why works of media art are called 'projects,' given that they never entail the finitude associated with works of art. This is the consequence, moreover, of its process-oriented character. Which leads to the following questions: Can museums accept pieces that are always in process? Is media art sufficiently evolved to enter into museums?

(to be continued...)

1. Gazira Babeli: <http://www.gazirababeli.com>
2. Stella Rollig, *Not Yet Mutually Reconciled: The Museum and Media Art*, in *Ars Electronica 2004. Timeshift - The World in Twenty-Five Years*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2004, p. 354.
3. *Near Future Laboratory Top 15 Criteria That Define Interactive or New Media Art*, in the *Near Future Laboratory blog*. <<http://www.nearfuturelaboratory.com/2008/09/05/top-15-criteria-define-interactive-or-new-media-art/>>
4. Stewart Brand, *Creating creating*, in *Ars Electronica 2004. Timeshift - The World in Twenty-Five Years*. Ostfildern: Hatje Cantz, 2004, p. 129.

**Pau Waelder is an art critic and independent curator, specializing in digital art. He writes for diverse media, including Furtherfield, Artnodes, Leonardo, Vernissage TV and A minima. He is correspondent for art.es in Baleares (Spain).**