

## El futuro del media art

Entre el 15 y el 30 de abril ha tenido lugar en Murcia (España) la primera edición del festival Media Art Futures<sup>1</sup>, organizado por el Instituto de las Industrias Culturales y de las Artes (ICA) de Murcia con el apoyo de la Fundación Banco Sabadell. Incluyó tres días de conferencias, talleres educativos, la 15ª edición de la plataforma de investigación y producción de aplicaciones creativas de tecnología Interactivos? (Medialab-Prado) y un ciclo de cine, documentales y obras de arte digital en la Filmoteca de Murcia. El festival no se ha planteado bajo un tema principal pero su propio título y la experiencia profesional de los ponentes han llevado a debatir el estado actual y el posible futuro de un conjunto de prácticas artísticas que se integran progresivamente en los ámbitos del arte contemporáneo, del mercado del arte, y de los sectores de la industria y la publicidad. ¿Cómo se desarrollará el media art en los próximos años en relación a su producción, distribución, venta, reconocimiento y conservación?

### El futuro del pasado

Con más de medio siglo de historia, el media art sufre el creciente problema de conservar las obras creadas y documentar el trabajo de numerosos artistas cuya obra no ha sido reconocida en su momento. Oliver Grau, director del Departamento de Ciencia de la Imagen en la Universidad Danubio (Krems, Austria)<sup>2</sup> indica que, mientras existen más de un centenar de festivales de media art en el mundo, éste tiene muy poca presencia en el mercado y no es coleccionado por los museos: "Nuestros museos y archivos han excluido casi por completo la posibilidad de reflexionar acerca de nuestra época a través del arte (...), no están preparados para el arte de nuevos medios." Frente a esto, presenta la labor del Archive of Digital Art<sup>3</sup>, un archivo de obras, artistas e investigadores que se inició como Database of Virtual Art en 1999 y que ha renovado su interfaz para incorporar nuevas funciones.

Junto a su documentación, se plantea el reto de escribir su historia, tarea que se está llevando a cabo a través de múltiples investigaciones en universidades de todo el mundo y que la plataforma Media Art History<sup>4</sup> ha ido impulsando a través de conferencias y bienales desde 2005. Una tarea primordial para su conservación y documentación es establecer una red de recursos compartidos y estructuras de financiación estables a nivel internacional, para lo cual se ha redactado una Declaración Internacional para la investigación sostenible en media art<sup>5</sup>, que ya han firmado numerosas instituciones y destacados profesionales. En el contexto español, la creación con tecnologías emergentes ha tenido también una larga historia, que, como señala José Ramón Alcalá, Director del Museo Internacional de Electrografía

Pau Waelder

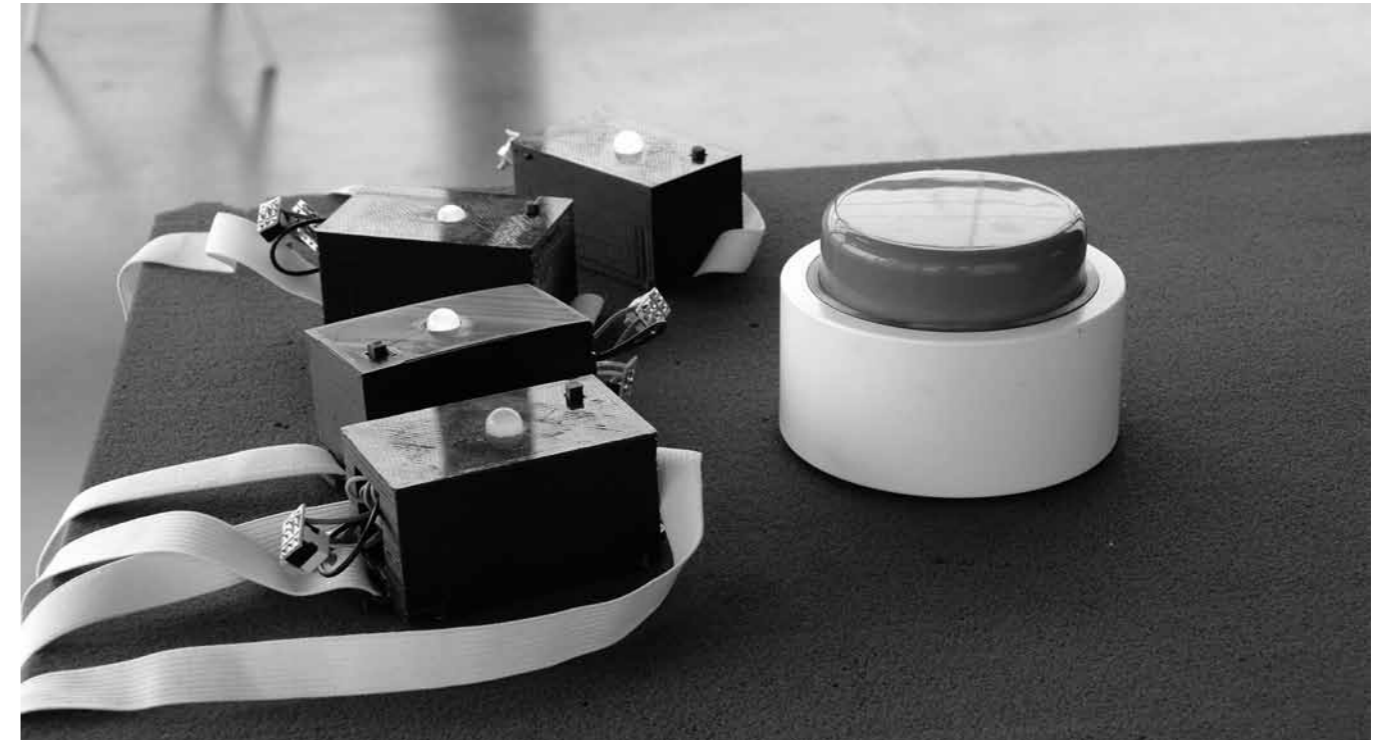
## The future of media art

The first edition of the Media Art Futures festival<sup>1</sup>, organized by the Institute of Cultural and Arts Industries (ICA) of Murcia (Spain) in association with the Fundación Banco Sabadell, was held in Murcia from April 15-30. It included three days of lectures, educational workshops, the 15th edition of Interactivos? (Medialab-Prado), the platform for research and production of the creative applications of technology, and a program of films, documentaries and digital art at the Filmoteca in Murcia. The festival had no overriding theme, though its title and the professional experience of participants led to debates on the current state and possible future of a series of artistic practices that are gradually becoming integrated into the sphere of contemporary art, the art market and in the near future into the fields of industry and advertising. How will media art evolve in the coming years in relation to its production, distribution, sales, recognition and preservation?

### The future of the past

With more than 50 years of history, media art is experiencing the growing problem of the conservation of its patrimony and documenting the work of numerous artists who were not duly recognized at the time. Oliver Grau, director of the Department of Image Science at Danube University (Krems, Austria)<sup>2</sup> asserts that, while there are more than a hundred media art festivals worldwide, it has little presence in the marketplace, and is not collected by museums: "Our museums and archives have almost completely excluded the possibility of reflecting on our era through art... and are unprepared for art produced in the realm of new media." In response, he points to the work of the Archive of Digital Art<sup>3</sup>, an archive of artworks, artists and researchers that was launched as the Database of Virtual Art in 1999 and that has modernized its interface in order to incorporate new functions.

Along with the task of documenting media art is the challenge of writing its history, which is being carried out in multiple research projects at universities throughout the world and which the platform Media Art History<sup>4</sup> has been supporting through symposia and biennials internationally since 2005. Crucial to its conservation and documentation is the establishment of a network of shared resources and stable financial structures on a global level. This has given rise to an International Declaration for sustainable research into media art<sup>5</sup> that has been signed by numerous institutions and recognized professionals. In the Spanish context, art produced with emerging technologies also has a long history which, as José Ramón Alcalá, Director of the



Proyecto | project *Playful Learning*. MediaLab Amsterdam. Taller | workshop *Interactivos?* Cortesía de | courtesy of Media Art Futures Festival.

(MIDECIANT, Cuenca)<sup>6</sup>, se ha visto oscurecida con el paso del tiempo y numerosas iniciativas han ido desapareciendo debido a mala gestión o a falta de apoyo por parte de las instituciones públicas y los patrocinadores. Alcalá coincide con Grau en la dificultad para introducir estas prácticas artísticas en los museos, que acusan falta de preparación y de recursos para trabajar con obras basadas en procesos automatizados, tecnologías en ocasiones experimentales y flujos de datos en tiempo real.

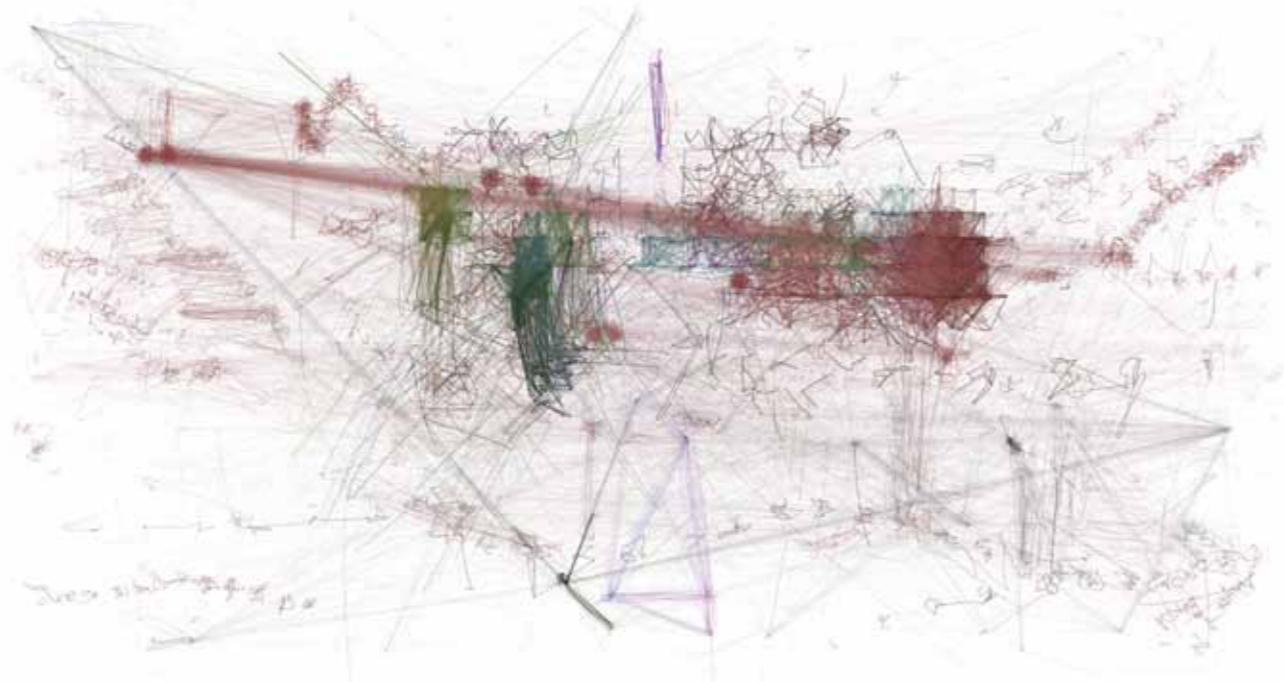
### Mundos aparte

Otra cuestión debatida fue su aparente separación respecto al mundo del arte contemporáneo y su escasa (aunque creciente) presencia en el mercado. Desde la perspectiva de una artista con extensa carrera, Christa Sommerer<sup>7</sup> señala que "el media art ha vivido durante muchos años en una isla, con muchos recursos y un grupo reducido de artistas." Es un arte que antes sólo podía crearse en laboratorios de investigación y con costosos equipos, que se presentaba principalmente en festivales de arte digital y contaba con el apoyo de instituciones y centros de investigación. Al popularizarse el uso de dispositivos digitales, cada vez son más los artistas que crean obras basadas en las tecnologías actuales y se amplía su campo. Para la comisaria Daphne Dragona<sup>8</sup>, la separación entre el media art y el arte no tiene por qué resolverse en el mercado, sino que puede hallar puntos de encuentro en los museos e instituciones. Al tiempo, los festivales deben replantear su papel, ya no como únicos espacios de presentación del arte digital, sino como entornos críticos y de experimentación que permitan una independencia respecto al mercado.

Museo Internacional de Electrografía (MIDECIANT, Cuenca)<sup>6</sup> explains, has become obscured over time, while many initiatives have disappeared due to bad management or lack of support from sponsors and public institutions. Alcalá agrees with Grau regarding the difficulty of introducing these artistic practices into museums, which lack proper preparation and resources for working with pieces based on automated processes, sometimes experimental technologies and the flow of data in real time.

### Worlds apart

Another issue that was debated is media art's apparent separation with respect to contemporary art and its scant (although growing) presence in the art market. From the viewpoint of an artist with an extensive career, Christa Sommerer<sup>7</sup> affirms that "media art has lived for many years on an island, with a lot of resources and a small group of artists." It's an art that previously could only be produced in research labs and with expensive equipment, which was mainly presented at digital art festivals and counted on the support of institutes and research organisms. With the popularization of digital devices, more and more artists are producing pieces based on current technologies and the field is expanding. For curator Daphne Dragona<sup>8</sup> the separation between media art and art doesn't have to be resolved in the marketplace, but can find points in common within museums and institutions. At the same time, festivals need to rethink their role, no longer as unique spaces for the presentation of digital art, but as critical and experimental domains allowing for independence with respect to the market.



Ben Grosser, *Computers Watching Movies* (2013). Cortesía de | courtesy of Ben Grosser.

#### Media art, ¿arte contemporáneo, o algo más?

La complicada taxonomía del media art (arte digital, computer art, arte de nuevos medios...) es dificultad añadida para su definición e integración en el panorama del arte contemporáneo. El comisario Dominique Moulon<sup>9</sup> señala que hay que superar las barreras de sus variados términos y considerarlo desde la perspectiva del arte contemporáneo, integrando más que separando, como hace ejemplarmente el artista Rafael Lozano-Hemmer. Pero el arte digital no sólo es cuestión de taxonomías sino también de una noción expandida de la creación artística, que puede inspirar productos en otros sectores. Christopher Lindinger, director del Ars Electronica Futurelab<sup>10</sup>, indica que los artistas son "catalizadores", que generan reacciones y pueden inspirar nuevas soluciones para la industria e imaginar la sociedad del futuro: "Cuando los robots se comercialicen para uso doméstico, las cuestiones que plantearán ya no serán técnicas, sino que requerirán un pensamiento creativo, más vinculado a lo humano y social." Su futuro se sitúa en un contexto en el que no sólo es posible que deba redefinirse para quedar definitivamente integrado en el mundo del arte, sino que las propias definiciones de arte y artista pueden verse transformadas a la luz de las necesidades de una sociedad basada en las tecnologías digitales.

1. Media Art Futures: [mediaartfutures.org](http://mediaartfutures.org)
2. Prof. Dr. Oliver Grau: [donau-uni.ac.at/de/universitaet/whois/05581/index.php](http://donau-uni.ac.at/de/universitaet/whois/05581/index.php)
3. Archive of Digital Art: [digitalartarchive.at](http://digitalartarchive.at)
4. Media Art History: [mediaarthistory.org](http://mediaarthistory.org)
5. Media Art History International Declaration: [mediaarthistory.org/declaration](http://mediaarthistory.org/declaration)
6. Museo Internacional de Electrografía: [mide.uclm.es](http://mide.uclm.es)
7. Christa Sommerer & Laurent Mignonneau: [interface.ufg.ac.at/christa-laurent/](http://interface.ufg.ac.at/christa-laurent/)

#### Media art: contemporary art, or something more?

The complex taxonomy of media art (digital art, computer art, new media art...), is an added difficulty for its definition and integration within the panorama of contemporary art. Curator Dominique Moulon<sup>9</sup> thinks that we have to overcome the barriers of its assorted terms and regard it from the perspective of contemporary art, integrating more than separating, in the exemplary manner of artist Rafael Lozano-Hemmer. But digital art is not only a question of taxonomies, but also of an expanded notion of art, able to inspire products in other fields. Christopher Lindinger, director of the Ars Electronica Futurelab<sup>10</sup> argues that artists are "catalysts" who provoke reactions and can inspire new solutions for the industry and imagine the society of the future: "When robots are commercialized for domestic use, the issues arising will no longer be merely technical, but will require creative thinking, more connected to the human and social." Media art's future lies in a context in which it's possible that it will not only need to redefine itself to become definitively integrated into the art world, but that the very definitions of art and artists will become transformed in light of the needs of a society based on digital technology.

1. Media Art Futures: [mediaartfutures.org](http://mediaartfutures.org)
2. Prof. Dr. Oliver Grau: [donau-uni.ac.at/de/universitaet/whois/05581/index.php](http://donau-uni.ac.at/de/universitaet/whois/05581/index.php)
3. Archive of Digital Art: [digitalartarchive.at](http://digitalartarchive.at)
4. Media Art History: [mediaarthistory.org](http://mediaarthistory.org)
5. Media Art History International Declaration: [mediaarthistory.org/declaration](http://mediaarthistory.org/declaration)
6. Museo Internacional de Electrografía: [mide.uclm.es](http://mide.uclm.es)
7. Christa Sommerer & Laurent Mignonneau: [interface.ufg.ac.at/christa-laurent/](http://interface.ufg.ac.at/christa-laurent/)
8. Daphne Dragona. Ludic Pyjamas: [ludicpyjamas.net](http://ludicpyjamas.net)



Christopher Lindinger, Director; Ars Electronica Futurelab. Cortesía de | courtesy of Media Art Futures Festival.



Dominique Moulon, comisario especializado en arte digital curator of digital art. Cortesía de | courtesy of Media Art Futures Festival.



Nicolas Maigret, *The Pirate Cinema* (2013). Proyección en | Screening at Filmoteca de Murcia. Data Cinema comisariado por | curated by Pau Waelder. Cortesía de | courtesy of Media Art Futures Festival.

8. Daphne Dragona. Ludic Pyjamas: [ludicpyjamas.net](http://ludicpyjamas.net)
9. Dominique Moulon. MediaArtDesign: [moulon.net](http://moulon.net)
10. Ars Electronica FutureLab: [aec.at/futurelab/](http://aec.at/futurelab/)

Pau Waelder es crítico de arte y comisario independiente, especializado en arte digital. Editor Adjunto de Media Art y corresponsal de **art.es** en Mallorca (España).

9. Dominique Moulon. MediaArtDesign: [moulon.net](http://moulon.net)
10. Ars Electronica FutureLab: [aec.at/futurelab/](http://aec.at/futurelab/)

Pau Waelder is an art critic and independent curator, specializing in digital art. He is Assistant Editor for Media Art and correspondent for **art.es** in Mallorca (Spain).