

ARTE Y TECNOLOGÍA

**María Paula Gonzalez
Erika Pardo Skoug**

Málaga

**Universidad de Málaga (UMA)
Facultad de Bellas Artes**

EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS: PRODUCCIÓN CULTURAL, PROFESIONALIZACIÓN, ETC.

The name art and technology design in our days a very diverse and plural group of artistic techniques, characterized for the use of many materials and supports: video, photography, holography, new mass media, computer, internet, and many others, and with no doubt this type of art has grown up in the last few years.

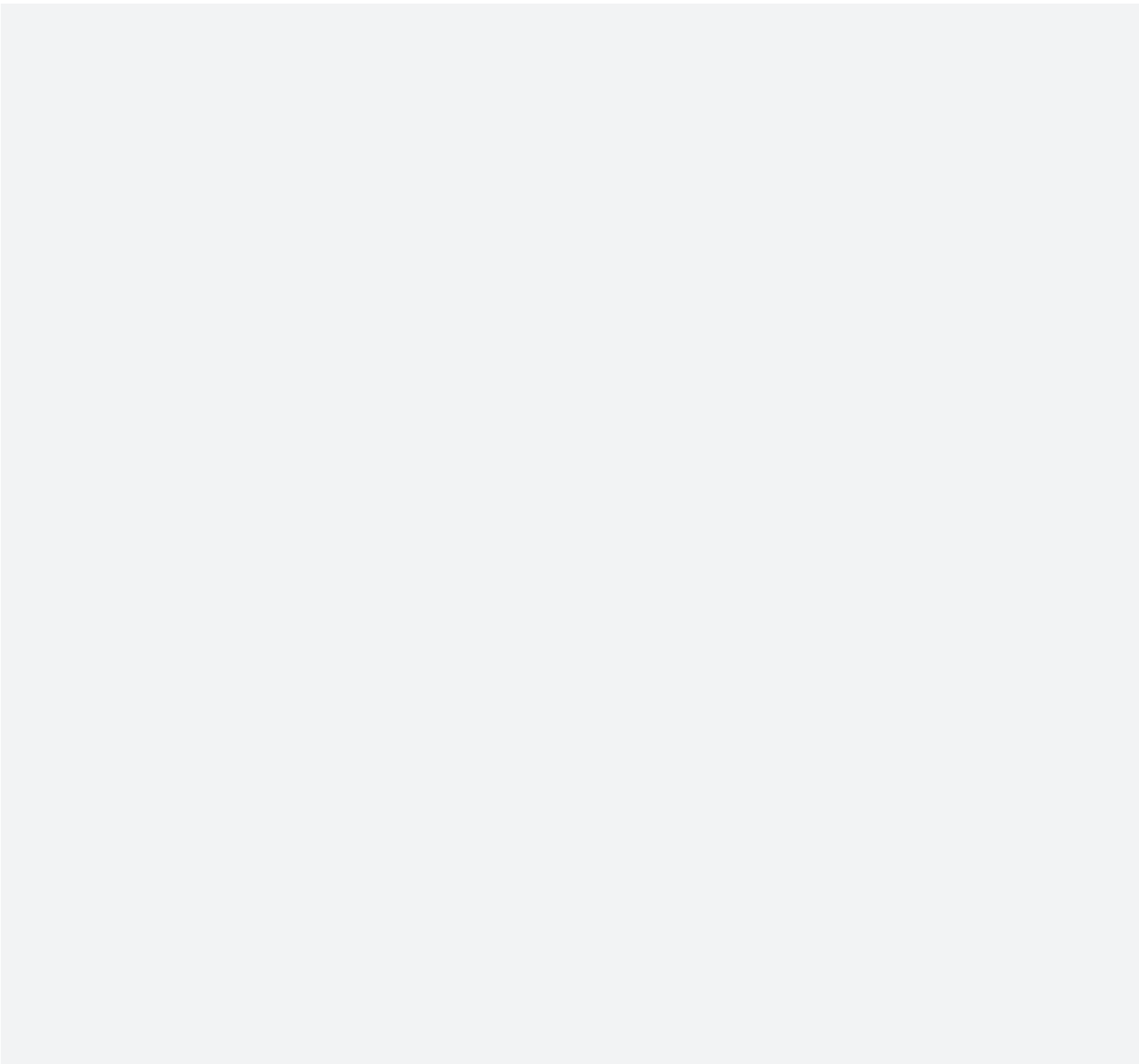
Obviously we are talking about a changing and instable field, but it certainly shows how the new technologies are transforming the art in our age.

In the next paper we are going to expose how we live this change in our college, and how we work side to side with new technologies and art.

TAGS

arte tecnología máLAGA nuevos medios

art technology new media



EL IMPACTO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

El rótulo arte y nuevos medios designa en la actualidad un conjunto sumamente diverso y plural de prácticas artísticas, caracterizadas a su vez por una gran variedad de soportes: el vídeo, la fotografía, la holografía,

los medios de comunicación, el ordenador, o Internet, entre otros tantos, y sin duda estas prácticas artísticas han ganado terreno con mayor velocidad en los últimos años.

Obviamente se trata de un panorama cambiante y todavía inestable, pero que muestra la incidencia de la tecnología más avanzada en la transformación del arte de nuestro tiempo. 1

Las nuevas tecnologías nos abren nuevas puertas en el arte; la creación de “objetos programados” abarcan un nuevo mundo de la representación, que sumado a las posibilidades de interacción con el espectador

llevan el arte a un nuevo plano, donde el espectador no solo contempla, sino que interactúa, y en muchas ocasiones, crea su propia versión de la obra.

Los sensores de todo tipo permiten que el espectador se involucre con la obra artística, forme parte de ella, y ponga algo de sí para crear su propia versión. Es esta relación interactiva la que se busca para hacer llegar el mensaje del artista vinculando al espectador con la obra de una forma más personal.

El uso de internet es un recurso clave para los artistas de esta corriente, así como el vídeo y los juegos de ordenador, las cámaras de seguridad, la telefonía inalámbrica, los miniordenadores portátiles y los sistemas de navegación GPS. Al emplear éstas tecnologías con una intención crítica o experimental, los artistas las redefinen como medios artísticos.²

Las nuevas tecnologías han cambiado la concepción del espacio y el tiempo, orientados desde la anterior concepción del siglo XVIII centrada en el desarrollo, la suspensión, la crisis y los ciclos, al cambio efectuado con los actuales paradigmas del espacio con la simultaneidad, la yuxtaposición, la dispersión y la distribución.³ Es decir, la cultura actual es transformada en su esencia por la existencia de los nuevos medios, y el arte, como manifestación fundamental, evidencia esta transformación.

Creemos que existe una confusión en identificar las “nuevas tecnologías” con la informática por la presencia de microprocesadores en casi todos los nuevos aparatos y por la función que tiene ésta en la sociedad actual. Pero el término hace referencia también al desarrollo tecnológico en el diseño de procesos, programas y aplicaciones. Cuando hablamos de este tipo de arte nos referimos a obras que se sirven de las tecnologías de los medios de comunicación emergentes y exploran las posibilidades culturales, políticas y estéticas de los mismos.

Las nuevas tecnologías en nuestra facultad

Quizás se deba a la juventud de nuestra Facultad su apuesta por la utilización de las nuevas tecnologías en la práctica artística, cualidad que la diferencia positivamente de otras universidades españolas.

Dentro de la línea de las nuevas tecnologías, la Facultad de Bellas Artes ha ofertado distintas asignaturas, entre las que destacamos las siguientes⁴:

- Arte electrónico I y II: En estas asignaturas se plantea tanto la concepción y proyección

del “objeto” plástico al “objeto” electrónico y virtual, como el desarrollo e implementación de herramientas digitales para la interactividad, control y diseño de interfaz aplicado a proyectos artísticos.

- Creación audiovisual: Asignatura que ofrece las bases fundamentales para la iniciación a la vídeo-creación, tanto desde una perspectiva práctica como teórica.

- Diseño gráfico en la web: La asignatura está planteada como laboratorio web, donde el alumno será introducido

en todos los recursos del medio WEB, con los que podrá desarrollar y crear todo tipo de contenidos relacionados con el arte y/o sus aplicaciones.

- Videoarte: Laboratorio creativo/experimental sobre las posibilidades del vídeo de creación en los nuevos medios digitales.

- Instalaciones e intervenciones multimedia: Esta asignatura tratará de ofrecer un corpus conceptual sobre la vídeo-creación y su producción teniendo en cuenta las ideas fundamentales que de las que el video-creador ha de partir para elaborar una obra pero sin olvidar que no es suficiente con las ideas previas, todo ello hay que formalizarlo bajo conceptos estructurales tanto teóricos como técnicos que otorguen la coherencia necesaria para que la imagen en movimiento hable por sí misma más allá de la propia intención del autor o autores.

- Escultura y realidad virtual: En esta asignatura estará dedicada al planteamiento proyectual y desarrollo técnico en la generación de la imagen en movimientos y de su complejidad, en sus diferentes aplicaciones y medios de difusión. Esta generación de la imagen va desde la creación de imagen de síntesis o imagen virtual, 2D y 3D, a la integración de imagen real. Estas aplicaciones están enmarcadas en los procesos de postproducción de la imagen en movimiento y actualmente se denominan Motion Graphics.

- Tecnología electrónica y realidad virtual aplicada al arte: Esta asignatura pretende introducir al alumno en los fundamentos de la Tecnología Electrónica y la Realidad Virtual con una orientación artística. El objetivo es conseguir que el alumno conozca los fundamentos técnicos de los trabajos de creación basados en estas tecnologías y esté capacitado para abordar de manera autónoma la creación de obras que usen componentes electrónicos básicos y técnicas básicas de Realidad Virtual.

En estas asignaturas trabajamos con diferentes tipos de software desde las animaciones en Flash, hasta las instalaciones interactivas dentro del entorno de Processing y Arduino, pasando por Dreamweaver, Final Cut, Blender, etc.

Una ventaja a resaltar en el aprendizaje de este tipo de materias es la facilidad para la creación de obras en común, que nos permite, a partir de la integración de múltiples módulos, conseguir realizar proyectos de mayor envergadura. Esto se debe, en primer lugar, a que muchos proyectos de nuevos medios necesitan una amplia gama de aptitudes tecnológicas y artísticas para ser llevados a cabo. En segundo lugar, el motivo de la colaboración es de carácter más ideológico que práctico. De esta manera, los artistas multimedia desafían el tópico del artista como genio solitario y suelen trabajar en régimen de cooperación.⁵

Como ejemplo, en la asignatura de Tecnología electrónica y realidad virtual aplicada al arte conseguimos mediante la integración de todos los trabajos de los alumnos una obra interactiva utilizando, en este caso, Processing y Arduino.

NUESTRO INTERÉS PERSONAL

El paso por estas asignaturas incentivó en nosotras un interés de profundización dentro de este ámbito por lo que seguimos investigando y trabajando con estas nuevas tecnologías y finalmente nos decidimos a presentar un proyecto en el que buscábamos relacionar Málaga con las nuevas tecnologías, que nos fue aprobado convirtiéndonos en becarias de colaboración.

Con nuestro proyecto planteamos un acercamiento a nuestra idiosincrasia “malaguita”, huyendo de los estereotipos de siempre, buscando un lenguaje renovado, una nueva forma de reflejar lo que acontece en nuestra ciudad. Su realidad callejera, suburbial, urbanita y moderna.

Bajo la iniciativa “Málaga B” propusimos a los estudiantes de BBAA que quieran participar que trabajemos durante el curso bajo esta consigna, para finalmente organizar una exposición colectiva en la que, al igual que BBAA se ha “mudado” al corazón histórico de la ciudad, acerquemos la imagen de Málaga a las nuevas tecnologías.

El pensamiento de base es incentivar la creación artística usando las nuevas tecnologías como medio, y en resumen, nuestros objetivos fundamentales eran los siguientes:

- Promocionar el estudio e investigación de las nuevas tecnologías entre el alumnado
- Reivindicar q el arte electrónico puede ser también conceptual y no meros trucos curiosos
- Incentivar el análisis de nuestro entorno (en especial ahora que estamos emplazados en el centro histórico) desde otra perspectiva, aprovechando los medios de los que hoy en día disponemos.
- Acercar las nuevas tecnologías al público escéptico, a todos los que piensan que en Bellas Artes sólo usamos pinceles y gubias.

Como resultado de este proyecto tenemos prevista para septiembre/octubre de 2010 la realización de una exposición titulada “Málaga B. Cuéntame algo que ya no sepa” que reúne los trabajos de diferentes alumnos a través de los cuales pretendemos aportar una nueva visión de nuestra ciudad utilizando como medio el video, la animación y el arte interactivo.

Exponemos a continuación algunas de las obras participantes:

- MIRADAS: Por Javier Artero Flores y Christian José Kempel Raffetto. Se pretende explorar la relación que se genera entre el espectador y las imágenes videográficas proyectadas. La adaptación de estas imágenes bidimensionales en un espacio tridimensional propone un recorrido abierto invitando al espectador a formar

parte del mismo. La construcción de significancia por parte del espectador se genera al enfrentar estas imágenes entre sí: los globos en el cielo en los monitores de TV y el vídeo de los paseantes mirando hacia arriba proyectado en la pared.

- DREAMING UNDER PREASURE: Por Andreína Márquez. La serie Dreaming Under Pressure nos recuerda la celebración de una victoria y el consecuente residuo de una guerra. Nos habla del simulacro y del entorno real, rígidamente construido, estático, decadente y limitante, tras el cual la mente y lo onírico se extienden atemporalmente. Los globos negros, como ideas y sueños, celebran de luto su propia muerte tras volar bajo la presión de la altura o de ser meros blancos para lo que queda fuera del encuadre.

- TELÉPOLIS: Por Paula González. Marc Augé habla de los no-lugares como lugares de nuestra “nueva identidad”,

(anónima, homogénea y global), donde nuestra identidad se vuelve transitoria y el concepto de lugar se ve sustituido por el de circulación. Tomando como referencia esta idea, y entendiendo la importancia de la noción de “circulación” surge Telépolis, que consiste en una instalación interactiva en la que varios espectadores

comparten diferentes recorridos por las calles de Málaga simultáneamente. Cada espectador

ARTE Y TECNOLOGÍA

**María Paula Gonzalez
Erika Pardo Skoug**

Málaga

**Universidad de Málaga (UMA)
Facultad de Bellas Artes**

**El impacto de las nuevas tecnologías:
producción cultural, profesionalización, etc.**

POLÍTICAS DE CONTROL SOCIAL EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO: REFLEXIONES EN TORNO A LA ESTÉTICA DE LA VIDEOVIGILANCIA.

Nos encontramos ante una situación en la que el ser humano está sometido a numerosas normativas de control y poder sobre el cuerpo, implantadas por los gobiernos de las ciudades neoliberales. En el siglo XXI encontramos artistas que están manifestando su interés por el uso de los conceptos relacionados con el control y la vigilancia utilizando como herramientas los actuales sistemas que nos proporcionan las tecnologías de control social haciendo cierta crítica a la situación de control y vigilancia a la que estamos siendo sometidos en la actualidad. Haremos una reflexión a través de la obra de artistas como el estadounidense Hasan Elahi, a través del proyecto "Tracking Transience, The Orwell Project", donde reflexiona los conceptos de control y vigilancia en su Web o el análisis del trabajo del colectivo Reverso "ANTICUERPOS" que han trabajado sobre la crítica del control, vigilancia, los binarismos normativos de género y sexualidad.

TAGS

control cámara de vigilancia panóptico
metacuerpo normas de género cyborg



POLÍTICAS DE CONTROL SOCIAL EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO: REFLEXIONES EN TORNO A LA ESTÉTICA DE LA VIDEOVIGILANCIA

El impacto de las nuevas tecnologías: producción cultural, profesionalización, etc.

Estamos siendo testigos de la aparición incesante de cámaras de vigilancia y en consecuencia a la creación de un mobiliario urbano nuevo con el uso de estos medios. Un paisaje actual en el que la cámara de vigilancia y el control sobre la sociedad es una herramienta en uso del diseño arquitectónico o de nuestra contemporaneidad. Esta proliferación se hizo más evidente en las ciudades de Nueva York, Madrid y Londres tras los trágicos atentados terroristas, como mecanismo fundamental en la lucha contra el crimen y el terrorismo. La situación de inseguridad en las ciudades hizo que se creara la idea de Panóptico como modelo social, de la que nos hace referencia Michael Foucault, así como una progresiva implantación de cámaras de videovigilancia en espacios urbanos tanto de índole pública como privada. Ciudades como Londres han planteado su estructura como espacio fortificado, los datos estadísticos lo demuestran, con un gasto de más de 280 millones de euros invertidos en la instalación de 10.000 cámaras de vigilancia en las calles de la capital Británica, todo ello contradictorio si pensamos que su uso primordial es para atajar la delincuencia, y es en esta ciudad donde según las estadísticas, el 80% de los crímenes aún está por resolverse. Esta implantación supone la pérdida de la privacidad e intimidad sobre el ser humano, así como la creación de un nuevo modelo social establecido sobre todo en Occidente y que advierte nuevos cambios en el siglo XXI. Así pues son cada vez más los espacios de control, seguridad y protección en las ciudades, las cámaras de vigilancia literalmente nos están invadiendo, ya no solo en los aeropuertos, bancos, carreteras, calles, grandes superficies sino también en pequeños comercios, casas particulares y esquinas del centro de las ciudades.

El control sobre el ser humano ha generado un debate que se remonta tiempo atrás, el hombre ha tenido desde siempre la necesidad de ser y sentirse vigilado, y es ahora en la era Postmoderna de dominación y poder, cuando se ha hecho más evidente el uso de esta tecnología de control social. Observamos, que a principios del siglo XXI algunos artistas han investigado con obras sobre las nuevas relaciones y los nuevos espacios que aportan concretamente las tecnologías destinadas al control y a la vigilancia, iniciando así un discurso crítico sobre este tipo de dispositivos, nuevos medios tecnológicos como el uso de las cámaras de videovigilancia. Estas nuevas experiencias artísticas dan a conocer visiones de la sociedad contemporánea de control y vigilancia, reflexionando sobre el cuerpo del individuo y su intimidad interrumpida, y el nuevo hábitat videocontrolado. En esta más que evidente sociedad de la vigilancia a través del control de los datos de los individuos en el año 2002 nace el Proyecto artístico "Tracking Transience, The Orwell Project" del artista Hasan Elahi, como respuesta al control y vigilancia a la que estaba siendo sometida la sociedad Norteamericana tras los atentados terroristas del 11 de Septiembre a las Torres Gemelas y tras el acoso al que fue sometido en junio del 2002 el artista Hasan Elahi en el aeropuerto de Detroit por el FBI cuando lo confundieron erróneamente con los terroristas. Hasan Elahi con Tracking Transience, hace una crítica a la inclusión errónea de personas en las bases de datos de la policía. Como hemos hecho referencia anteriormente este suceso ocurrió en el Aeropuerto de Detroit cuando el artista multimedia, llegaba de un vuelo procedente de los Países Bajos, en uno de los tantos viajes que realiza continuamente al exterior como conferenciante en exposiciones y congresos o para llevar a cabo exhibiciones en diferentes países. En el año 2002 acababa de aterrizar de un vuelo procedente

¹Ver la Web de Hasan Elahi: <http://trackingtransience.net/>

de los Países Bajos de Ámsterdam, Holanda, que venía de inaugurar una exposición en la que participaba en Senegal, es en ese momento cuando por confusión es detenido por los agentes del FBI como dice Georgina Maddox “a causa de su nombre islámico y la fe” (Maddox 2009), e incluido en la lista de sospechosos terroristas vinculados al atentado de las Torres Gemelas. Elahi es forzado y obligado a acompañar a los agentes a una gran sala donde una gran masa de personas “sospechosas” esperaban a ser llamados a declarar e investigados por los agentes del FBI. Tras varios meses de interrogantes regulares, en concreto seis meses de llamadas continuadas desde las oficinas del FBI y el posterior sometimiento a un detector de mentiras, en total unas 9 pruebas seguidas al final se comprueba su inocencia. Gracias a su agenda electrónica donde Elahi tenía anotado cada recorrido que hacía día a día, pudo demostrar su inocencia, en ella rastreó cada movimiento que había realizado alrededor del 11 de septiembre. El artista obsesionado con su más que evidente inocencia pide al FBI que a través de un documento redacte que Hasan Elahi no estaba vinculado a grupos terroristas, para así poder demostrar su inocencia cada vez que fuese detenido por alguna causa parecida al incidente ocurrido. No se redactó ningún documento que acreditase tal información de declaraciones, pero por otra parte el FBI le facilitó su número de teléfono por si le ocurría alguna situación parecida en cualquier otro lugar, con el fin de asegurarle un viaje sin nuevas detenciones. Elahi llama a “su” agente del FBI antes de realizar cada salida o viaje, cuando cruza cualquier frontera, cuando accede a espacios que están sometidos a control con el fin de proporcionar la máxima transparencia de cada viaje que él hace (Dennis 2007, 139-155). Desde entonces el artista declara: “...no he sido detenido”. Hasan Elahi convive con un dispositivo GPS (Amrohvi 2007) de localización inalámbrica o de rastreo en red que permite que el artista esté constantemente localizado (Anderson 2007, 229), este mecanismo electrónico localiza su posición geográfica en el globo terráqueo con una sorprendente exactitud.

El artista Estadounidense vive por y para el control, abierto y transparente a todo, de esta manera al ser sincero en su imagen, limpia cualquier sospecha que haya contra él y su vinculación a bandas terrorista. Interactuar con su trabajo solo es posible a través de su Web <http://trackingtranscience.net/>, en ella podemos rastrear en los datos del artista mediante la indagación en los registros de sus actividades que incluye cada día como diario íntimo, como facebook o MySpace, el utiliza su Web como un Lifelogging (O'Hara, Tuffield, and Shadbolt 2009). Hasan Elahi inició su proyecto en el año 2004, y desde ese mismo año lleva publicando a modo de diario público todas las imágenes y datos que tiene que ver con su vida diaria, lo hace como una forma de autovigilancia.

En su web, utiliza a modo de base de datos electrónica, el artista publica, según dice: unas 300 fotografías al día, de los lugares que transita en cada momento, en el archivo de la web hay publicadas unas 30.000 imágenes, que muestra sin piedad, él ha colgado en la web un historial de su vida lo más veraz posible, cualquier persona libremente puede ver que ha hecho y saber donde ha estado el artista en cualquier momento de su vida, rastrear sus datos e incluso ver donde se encuentra en ese preciso instante que ojeamos su web.

La instalación es planteada como un proyecto vivo que se encuentra ubicado en Internet pero ya ha sido mostrada en numerosas ocasiones desde el año 2005 físicamente en varias muestras en diferentes Centros o espacios expositivos.

En este sentido debemos destacar también la actuación performática del Colectivo REVERSO con su propuesta “ANTICUERPOS” como resistencia al control social en las ciudades con respecto a los sistemas de vigilancia y control implantados, así como a los binarismos normativos

POLÍTICAS DE CONTROL
SOCIAL EN EL ARTE
CONTEMPORÁNEO:
REFLEXIONES EN TORNO
A LA ESTÉTICA DE LA
VIDEOVIGILANCIA

El impacto de las nuevas tecnologías:
producción cultural, profesionalización, etc.

de género y sexualidad. Es una actuación articulada alrededor de un personaje de cuerpo desnudo de caracteres asexuales, condicionado por la instalación de 8 cámaras de vigilancia enfocando zonas corpóreas, como lo son el sexo y los fragmentos amorfos que convierten su cuerpo en un realityshow. El cuerpo danza por el espacio público con un proyector colocado en su pecho proyectando las imágenes en directo sobre edificaciones que representan una estructura de poder político, económico, social, etc., fachadas limpias e inmaculadas en apariencia, pero que guardan tras de sí un control intencionado sobre la sociedad democrática actual.

Sus proyecciones tienen una apariencia incomprensible y amorfa para la visión, ya que la imagen está condicionada por el ángulo de colocación del dispositivo y la cercanía de la proyección. Su danza es lenta y leve, movimientos coreográficos hacen del cuerpo fragmentos casi abstractos. La voz del personaje es sometida en tiempo real a un proceso interactivo de procesado informático mostrándose así defragmentado al igual que el cuerpo. Esta nueva sinfonía se disuelve en el espacio público, a pesar de toda la ilegibilidad el resultado final de la obra resulta ser realmente poético. Este cyborg pangénero hipervigilado, Unidad Móvil de Producción de Cuerpo (UMPC), como ha sido bautizado por el Colectivo REVERSO, supone una propuesta artística-tecnológica con connotaciones políticas y activistas, denunciando las nuevas formas de totalitarismo político y control sobre las sociedades democráticas. Con esta propuesta de intervención-performance el Colectivo REVERSO en la figura de Jaime del Val, artista tecnológico, actúa como detonador contra los binarismos y normas de género, ellos están convencidos de que todo ser humano es hermafrodita y que por tanto todos hemos sido sometidos a un proceso de asignación de género y sexo a través de procesos clínicos en función a la normativa heterosexual de reproducción, este experimento artístico-tecnológico cuestiona las normas creadas sobre el cuerpo y plantea la creación de un ser nuevo Post-Anatómico, asexual y amorfo, un Metacuerpo, capaz de destruir y escapar de los dispositivos de control social.

Como conclusión general, estos trabajos son una respuesta artística a las nuevas sociedades sometidas al control y al almacenamiento de información que están borrando conceptos primordiales del ser humano como son la seguridad y la libertad.

Referencias

- AMROHVI, Inam Abidi. "Tracking Transience." Gulf News, November 10, 2007. , <http://gulfnnews.com/life-style/gadgets-technology/tracking-transience-1.211924>.
- ANDERSON, Cecilia. "Representar El Orden." In Panel De Control. Interruptores Críticos Para Una Sociedad vigilada . 1a ed., 229. Sevilla: Asociación Cultural Comenzemos Empezemos, 2007. <http://www.zemos98.org/paneldecontrol/libroPaneldeControl.pdf>.
- DENNIS, K. "Time in the Age of Complexity." Time & Society 16, no. 2-3 (2007): 139-155.
- MADDOX, Georgina. "Diaspora and the Arts." The Indian Express, 06.18, 2009. , <http://www.indianexpress.com/news/diaspora-and-the-arts/478140/>.
- O'HARA, Kieron, Mischa Tuffield, and Nigel Shadbolt. "Lifelogging: Privacy and Empowerment with Memories for Life." Identity in the Information Society 1, no. (2) (2009), http://eprints.ecs.soton.ac.uk/17123/1/ohara_et_al_idis_lifelogging.pdf [accessed 1/11/2011].
- BENTHAM, Jeremy, Michel Foucault, and María Jesús Miranda. 1979. El panóptico. Genealogía del poder. Madrid: La Piqueta.
- FOUCAULT, Michel. 2004. Vigilar y castigar : Nacimiento de la prisión. Criminología y derecho. 33[487] en español ed. México D.F.: Siglo Veintiuno.
- LYON, David. 1995. El ojo electrónico : El auge de la sociedad de la vigilancia. Tecnología, economía, sociedad. [The electronic eye]. Vol. 4. Madrid: Alianza Editorial.
- MOLINA Mateos, José María. 1994. Seguridad, información y poder. Incipit editores. 1a ed. Madrid: Cyan.