

## **MEDIA CULTURE**

**Claudia Giannetti (ed.)**

Publicado en: Barcelona, ACC L'Angelot, 1995

### **Sinopsis**

*El empleo de tecnologías digitales y de telecomunicación genera nuevas dimensiones y una vasta compenetración de las artes. Por otro lado, afecta las premisas básicas de la praxis artística, del discurso estético y de la estructura sociocultural.*

*El presente libro propone una aproximación a algunas de las más interesantes reflexiones contemporáneas en torno a este tema del Media Art y de la cultura multimedia. Las aportaciones de influyentes y destacados teóricos y escritores, en su mayoría inéditas en España, proporcionan análisis sustanciales sobre la creación artística y la esfera de influencia de la actual "media culture", que, con sus múltiples formas, tiende a configurar un nuevo tipo de "wired world": Peter Weibel, "Realidad Virtual: el endoacceso a la electrónica"; Eugeni Bonet, "La instalación como hipermedio"; Claudia Giannetti, "Metaformance - Proceso troposomático en la performance multimedia"; Dieter Daniels, "Ars Ex machina - Sobre el arte en CD-ROM"; Noni Benegas, "Teoría de la velocidad"; Paul Virilio, "Dromología: la lógica de la carrera - Una conversación con Giacinto Daghini"; Florian Rötzer, "Ambiente urbano en las redes, o: Sobre el take over de las ciudades. Un collage de ideas"; José Manuel Berenguer, "Teleinformática, música y mentalidad creadora"; Joan Josep Ordinas, "Imaginar la Red".*

*La segunda parte de este libro está dedicada a las tres exposiciones que formaron parte del proyecto TransForma - Arte y Nuevas Tecnologías en España, llevado a cabo por la ACC L'Angelot entre septiembre y noviembre de 1995. Las muestras han tratado algunos de los temas fundamentales del media Art, manifiestos en las instalaciones audiovisuales: la virtualidad y la temporalidad (M. Batallé y C. García), la interdisciplinariedad (Claudio Zulián) y la desmaterialización de la obra de arte (Carles Pujol).*

## **INTRODUCCIÓN**

**Claudia Giannetti**

No hace mucho tiempo, Jean-Paul Fargier hablaba sobre «L'ange du digital» (1986), ese 'algo' invisible, inmaterial, que puede estar en todas partes sin poseer una presencia físico-óptica. Nuestra Asociación, creada en 1993 y especializada en arte intermedia y multimedia, debe en gran parte su nombre a esta sugestiva metáfora de Fargier, además, evidentemente, de la casualidad de haber encontrado un L'Angelot ya *presente* en la calle Correu Vell.

El *ángel digital* marca el proceso de desmaterialización de todo lo analógico: «numerizando se desanalogiza» (Fargier). Peter Weibel confirma el acaecimiento de este proceso de conversión del «demonio» en «ángel» mediante las nuevas tecnologías digitales. Según Weibel, la existencia del famoso «demonio» en la relación entre información (base de todos los media) y entropía es planteada por primera vez por J. C. Maxwell (*Theory of Heat*, 1871). P. Benioff, en su modelo de computación reversible (1981-82), transforma al observador interno en demonio, en propagador de entropía, mientras que para Rolf Landauer los demonios son las máquinas de procesamiento de información, es decir, los ordenadores. En la Teoría de la Comunicación, el aumento de información y de libertad de elección está relacionado con el aumento de entropía. Aunque si consideramos el ordenador, el observador interno o un ser virtual (en un modelo de mundo artificial) como hipotéticos demonios –como propagadores de entropía–, las perspectivas ofrecidas por los medios digitales pueden proporcionar los recursos imprescindibles para una conversión de estos demonios, en la medida en que favorecen la instauración de una progresiva correlación entre datos y objetivos que minimiza el derroche de información (P. Weibel). El tema de la digitalización es válido igualmente para el ámbito de la cultura.

La esfera de influencia de la actual «media culture» no comprende exclusivamente el mundo de la creación y producción artísticas como tal, sino que extiende su alcance a otros campos, integrando al observador (principio de circuito cerrado de televisión; sistemas interactivos) y el entorno (el espacio inmediato, la ciudad, el mundo). Incluso en el ámbito del Media Art, el empleo de tecnologías digitales y de telecomunicaciones genera una compleja y vasta mezcla o compenetración de las artes, transformando la obra en un hiperarte o hipermedio (E. Bonet).

La transgresión de las delimitaciones establecidas por las categorías o géneros, como por ejemplo en el caso de la instalación o de la performance multimedia –el hipermedio y la metaformance– afecta las premisas básicas de la praxis artística y del discurso estético. Según D. Daniels, a ejemplo del arte en CD-ROM, el éxito de los medios electrónicos se basa justamente en esta ubicuidad de sus formas, en esta tendencia hacia la disolución de todas las categorías artísticas fijas.

En la «media culture», ese hecho de rehuir (o desconocer) las fronteras queda asimismo patente en la voluntad de sustituir el tiempo lineal o extensivo (de la historia, de la vida biológica, de la propia obra de arte material) por el tiempo intensivo (de la tecnología digital). La velocidad se instaura como necesidad inevitable en prácticamente todos los ámbitos, imponiendo su sistema dromocrático (P. Virilio). La tercera abertura al mundo, la ventana electrónica (televisión y ordenador) conlleva una transformación del espacio tópico, o sea, preciso, en un espacio teletópico, lejano del lugar real donde ocurren los hechos (N. Benegas). Como afirma Virilio, estamos entrando en la era de la lógica paradójica: la posibilidad de teleactuar o reunirse en tiempo real a larga distancia.

Los medios electrónicos de transmisión de mensajes y los transportes hipersónicos hacen urgente un planteamiento de la pérdida simbólica del espacio-tiempo. Ésta se evidencia especialmente en el contexto de la ciudad. F. Rötzer relaciona la decadencia de lo urbano o de la metrópolis con la instauración progresiva de las telepresencias, con la ampliación de las redes de comunicación y de las autopistas de información, con la creación de ciudades virtuales. Las aglomeraciones urbanas están perdiendo sus funciones y sentido de existencia básicos, convirtiéndose cada vez más en modelos superfluos. De la misma manera, la esfera pública tiende a disgregarse y entremezclarse con la privada.

Esta virtualización del territorio o dispersión geográfica incide directamente en la cultura, que sufre así una profunda renovación de sus funciones y una dilatación de su campo de acción. Buenos ejemplos de esta expansión ofrecen las recientes experiencias de creación musical o eventos artísticos con base en la telecomunicación y las redes digitales, a las cuales se refiere J. M. Berenguer. Enlaces telefónicos y de fax, conexiones vía satélite, vía Internet, por onda corta y por redes digitales de servicios integrados permiten re-unir simultáneamente en un espacio virtual a compositores y artistas de todo el mundo, como sucedió en el proyecto *Horizontal Radio*.

Internet, la red de redes, de la cual J. J. Ordinas hace un análisis pormenorizado, permite, además de nuevas formas de comunicación, nuevas formas de creación artística y la realización de proyectos culturales novedosos, como interacciones en ciberespacios entre dos o más usuarios, pero

también entre usuarios y ordenadores (con software de Inteligencia Artificial, por ejemplo). Mundos, ciudades y sujetos virtuales, telepresencia, dromocracia, hipermedia, metaformance, pluridimensionalidad, geografía virtual, entre otros, son aspectos constituyentes de la «media culture», con sus múltiples formas que tienden a configurar un nuevo tipo de «wired world».

Considerado en su conjunto, este libro propone una aproximación a algunas de las más interesantes reflexiones teóricas contemporáneas en torno al tema de la cultura multimedia y del Media Art. A las diversas contribuciones aquí reunidas no he pretendido asignarles más unidad que el hecho de referirse a ese vasto campo al que alude el título, y ofrecer aportaciones teóricas actuales en los diversos ámbitos y disciplinas que conforman el mundo de la cultura mediática.

Por otro lado, la segunda parte de este libro está dedicada a las tres exposiciones que hicieron parte del proyecto TransForma - Arte y Nuevas Tecnologías en España, llevado a cabo por la ACC L'Angelot entre septiembre y noviembre de 1995. Las muestras han tratado algunos de los temas fundamentales del Media Art, manifiestos en las instalaciones audiovisuales o multimedia: la virtualidad y la temporalidad (M. Batallé y C. García), la interdisciplinariedad (C. Zulián) y la desmaterialización de la obra de arte (C. Pujol).

Las generosas colaboraciones de todos los autores han sido fundamentales para la realización de este libro, las cuales agradezco especialmente. A los artistas les agradezco el empeño y entusiasmo con que realizaron sus proyectos en la ACC L'Angelot, contribuyendo con sus obras a la consolidación de la Asociación. Doy las gracias asimismo, a cuantos han hecho posible esta publicación: a Maria Teresa Gallego, Isabel Reverte, Thomas Nölle, Neus Xammà, por las traducciones; a Mela Dávila Freire, por la paciente corrección; al Ministerio de Cultura de España, por el apoyo al proyecto TransForma; y a los colaboradores Generalitat de Catalunya/Departament de Cultura, Sèleco y Acteon, por sus aportaciones y recursos a las exposiciones. Mi más sincera gratitud a Laura Meseguer y Juan Dávila (Cosmic), por el enorme interés y esmero dedicado al diseño de este libro; y a los socios de la ACC L'Angelot, por su continuado apoyo a la iniciativa y a las actividades del espacio.

El empleo de tecnologías digitales y de telecomunicaciones genera nuevas dimensiones y una vasta compenetración de las artes. Por otro lado, afecta las premisas básicas de la praxis artística, del discurso estético y de la estructura sociocultural. El presente libro propone una aproximación a algunas de las más interesantes reflexiones contemporáneas en torno a este tema del Media Art y de la cultura multimedia. Las aportaciones de influyentes y destacados teóricos y escritores, en su mayoría inéditas en España, proporcionan análisis sustanciales sobre la creación artística y la esfera de influencia de la actual «media culture», que, con sus múltiples formas, tiende a configurar un nuevo tipo de «wired world»: la teoría de la velocidad (Benegas); teleinformática y creación (Berenguer); instalaciones audiovisuales (Bonet); arte en CD-ROM (Daniels); performance multimedia (Giannetti); Internet (Ordinas); ciudades y ciberespacio (Rötzer); dromología (Virilio); realidad virtual (Weibel).

La segunda parte de este libro está dedicada a las tres exposiciones que hicieron parte del proyecto *TransForma - Arte y Nuevas Tecnologías en España*, llevado a cabo por la ACC L'Angelot entre septiembre y noviembre de 1995. Las muestras han tratado algunos de los temas fundamentales del Media Art, manifiestos en las instalaciones audiovisuales o multimedia: la virtualidad y la temporalidad (M. Batallé y C. García), la interdisciplinariedad (C. Zulián) y la desmaterialización de la obra de arte (C. Pujol).

©claudia giannetti 1995

## **ÍNDICE**

Prefacio, **Claudia Giannetti**

Realidad Virtual: el endoacceso a la electrónica, **Peter Weibel**

La instalación como hipermedio, **Eugeni Bonet**

Metafrance. Proceso Troposomático en la performance multimedia, **Claudia Giannetti**

Ars Ex Machina. Sobre el arte en CD-ROM, **Dieter Daniels**

Teoría de la velocidad, **Noni Benegas**

Dromología: la lógica de la carrera. Una conversación con Giacinto Daghini, **Paul Virilio**

Ambiente urbano en las redes. O: Sobre el *take over* de las ciudades. Un collage de ideas, **Florian Rötzer**

Teleinformática, música y mentalidad creadora, **José Manuel Berenguer**

Imaginar la red, **Joan Josep Ordinas Rosa**

## **CATÁLOGO PROYECTO TransForma**

Pasen y vean / Introspección externa, **Mercè Batallé y Chus García**

Re/cuerdo. Técnica y representación, **Claudio Julián**

Malevich, **Carles Pujol**

## **Biografías**