

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN



TESIS DOCTORAL

**El media art como discurso en el arte actual. Estudio de sus
características y análisis crítico de su presencia en el
curriculum universitario de Bellas Artes en universidades
españolas (2019-2023)**

MEMORIA PARA OPTAR AL GRADO DE DOCTOR

PRESENTADA POR

David Carlos Lima Guerrero

Directora

Violeta Izquierdo Expósito

Madrid

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN



**UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID**

**EL MEDIA ART COMO DISCURSO EN EL ARTE ACTUAL. ESTUDIO DE SUS
CARACTERÍSTICAS Y ANÁLISIS CRÍTICO DE SU PRESENCIA EN EL
CURRÍCULUM UNIVERSITARIO DE BELLAS ARTES EN UNIVERSIDADES
ESPAÑOLAS (2019-2023)**

TESIS DEFENDIDA POR

David Carlos Lima Guerrero

DIRECTORA

Violeta Izquierdo Expósito

Madrid (España), 2023

UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA INFORMACIÓN

Programa de Doctorado en Periodismo



**UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID**

**EL MEDIA ART COMO DISCURSO EN EL ARTE ACTUAL. ESTUDIO DE SUS
CARACTERÍSTICAS Y ANÁLISIS CRÍTICO DE SU PRESENCIA EN EL
CURRÍCULUM UNIVERSITARIO DE BELLAS ARTES EN UNIVERSIDADES
ESPAÑOLAS (2019-2023)**

TESIS DEFENDIDA POR

David Carlos Lima Guerrero

DIRECTORA

Violeta Izquierdo Expósito

Madrid (España), 2023

A mi querida María,

Agradecimientos

Al igual que la creación artística, la investigación y el viaje hacia el conocimiento son caminos de transformación, en los que todos nuestros pensamientos dialogan con aquellas almas con quienes estamos. Así que debo agradecer a todas y cada una de las personas con las que he compartido alguna forma de mi existir. Pero en especial a dos tipos. A las que me regalaron su cariño para iluminar este sendero cuando se apagaba, porque ellas me permitían seguir confiando. Y a las que me arrojaron a las llamas, al conflicto y al camino de las preguntas. Porque son esas preguntas las que me trajeron hasta aquí.

Y, además, gracias a:

- *Mi madre, a la que no podré agradecer ni en mil años el empeño que puso en que yo continuase esta empresa con firmeza.*
- *Rober, mis maestras y mentoras, mis hermanas de Triphasia Trifolia, Mickey, Morgana, Wissal, Julián y Amparo, que han estado siempre escuchando de alguna forma mis preguntas, Miguel Álvarez-Fernández, por su extraordinaria disposición, Teresa Catalán, Brunhild, y a meinen Blumen.*
- *Y a Violeta Izquierdo, cuya fuerza y capacidad de transmitir apoyo no conocen límites.*

ÍNDICE

RESUMEN	13
ABSTRACT	15
LISTADO DE ABREVIATURAS.....	17
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN	19
1.1. Presentación del objeto de estudio	21
1.2. Acotación temporal y territorial	21
1.3. Objetivos y preguntas de investigación	23
1.4. Hipótesis iniciales.....	24
1.5. Estado de la cuestión	25
1.6. Justificación de la investigación	32
1.7. Posicionamiento de la voz del investigador	35
1.8. Estructura de la memoria	38
CAPÍTULO II. METODOLOGÍA	41
2.1. Diseño general de la investigación.....	43
2.2. Estrategia y unidades de muestreo.....	44
2.3. Generación de categorías descriptivas de los discursos del media art.....	52
2.4. Análisis de fuentes discursivas.....	55
2.5. Observaciones adicionales sobre la investigación.....	64
CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO	67
3.1. Aproximación al contexto estético e histórico en el que se desarrolló el concepto media art	69

3.1.1. La hipermodernidad estética	69
3.1.2. La hegemonía de las pantallas	73
3.1.3. El consumidor transestético	76
3.1.4. La crítica a la construcción hipermoderna de la autonomía	78
3.1.5. Estética y virtualidad	89
3.1.6. Periodización histórica	91
3.2. El media art como discurso historiográfico y estético.....	103
3.2.1. Aclaraciones conceptuales y terminológicas sobre el media art	103
3.2.2. Discursos en el arte a partir de mediados del siglo XX	107
3.2.3. La noción sociológica de mundo del arte en Howard S. Becker	111
3.2.4. La historiografía como representación que imita	117
3.2.5. La comunidad y la historia	119
3.2.6. Introducción a la problemática del concepto media art	121
3.2.1. La aporía entre las nociones de medio como medio de comunicación y medio como medio de expresión artística	130
3.2.2. Los estudios de nuevos medios de comunicación y su impacto en el discurso del media art	133
3.3. Fundamentos teóricos del diseño curricular aplicables en la investigación.....	136
3.3.1. Concepciones en torno al currículum	136
3.3.2. Las perspectivas posmodernas del currículo artístico	138
3.3.3. La organización y la selección de contenidos en el plan de estudios	140
3.3.4. La figura del docente como actor fundamental en el diseño curricular de planes y programas de estudios	144
3.3.5. El concepto de la guía docente	145
3.4. Herramientas para el estudio crítico del media art en el currículum.....	148
3.4.1. Aportaciones de los reconceptualistas del currículum	148
3.4.2. Aspectos generales del Análisis Crítico del Discurso (ACD)	151
3.4.3. Introducción al Análisis de Contenido (AC)	156
3.4.4. Método de Análisis Crítico del Discurso en Fairclough	163
3.4.5. Análisis Crítico del Discurso para el estudio del currículum	170
3.4.6. Revisión de estudios que aplicaron el ACD para el estudio de los discursos del media art	171
3.4.1. Fenomenología hermenéutica para el estudio del currículum a través de la experiencia de los docentes	181

3.5. Marco contextual y regulatorio de las titulaciones de Bellas Artes en la universidad	
entre 2019 y 2023	183
3.5.1. Antecedentes históricos y bifurcación de la educación superior artística en España	183
3.5.2. Aspectos del marco legislativo aplicables a la investigación	186
3.5.3. El contexto de evolución de las facultades de bellas artes desde su entrada en la universidad como marco contextual de investigación	195
CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y RESULTADOS	197
4.1. Categorización a partir de literatura previa seleccionada.....	199
4.2. Los discursos del media art en el contexto académico español	207
4.3. Análisis del Libro Blanco para el Diseño de Titulaciones de Bellas Artes de 2004	
de la ANECA	217
4.4. Análisis de la presencia del discurso del media art en las guías docentes	223
4.5. Análisis del posicionamiento discursivo de los docentes respecto al media art	240
4.5.1. Introducción	240
4.5.2. Grupo temático 1: Ideas en torno a la terminología y a la construcción del concepto media art	242
4.5.3. Grupo temático 2: Ideas en torno a la historia del media art	257
4.5.4. Grupo temático 3: Ideas sobre estética y teoría del media art	263
4.5.5. Grupo temático 4: Ideas sobre el media art como comunidad, mundo artístico o sobre su localización disciplinar	274
4.5.6. Grupo temático 5: Ideas en torno a la educación artística en el media art y su localización disciplinar en la universidad	281
4.5.7. Grupo temático 6: Reflexiones metadiscursivas en torno al media art	297
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES	321
5.1. Cumplimiento de los objetivos y revalidación de las hipótesis	323
5.2. Discusión y reflexiones finales	330
BIBLIOGRAFÍA Y LEGISLACIÓN	335
ÍNDICES DE TABLAS Y FIGURAS	353

ANEXOS.....	357
I. Entrevistas transcritas	359
II. Resumen de Miguel Álvarez-Fernández sobre su ponencia de 2009 en el Congreso	
Culture and Media: Local and Global Aspects.....	469
III. Claves para entender el Media Art. Festival Internacional Media Art Futures.	
Universidad de Murcia. 2015	472

RESUMEN

Esta tesis doctoral estudia la presencia del discurso del media art (new media art, arte de los nuevos medios) en el currículum de varias titulaciones de Bellas Artes pertenecientes a un conjunto de universidades en España durante el período post COVID-19 (2019-2023). Para ello se centra, por un lado, en el estudio de varias fuentes discursivas a través del uso del Análisis Crítico del Discurso (ACD), en concreto, un conjunto de guías docentes pertenecientes a asignaturas relacionadas con el área de arte y tecnología y, por otro, el discurso de un conjunto de docentes por medio de entrevistas. El trabajo aborda la comprensión del constructo conceptual media art como término, comunidad, discurso y mundo artístico dentro del contexto del arte desarrollado desde finales del siglo XX. Para este fin se parte de un proceso de categorización cualitativo aplicado a trabajos teóricos anteriores en el contexto internacional que abordaron el estudio de los discursos del media art desde un enfoque crítico.

El estudio plantea tres objetivos principales. En primer lugar, identificar, describir y contextualizar los patrones del discurso del media art como constructo en el contexto de la intersección entre arte, ciencia y tecnología; en segundo lugar, analizar la presencia de estos patrones discursivos en las guías docentes seleccionadas; y, en tercer lugar, analizar el posicionamiento discursivo del profesorado que forma parte de la muestra con respecto a: el concepto de media art, su inclusión en el contexto curricular de bellas artes y su papel en el contexto de los discursos artísticos contemporáneos. El diseño metodológico, fundamentalmente cualitativo, se sirve de la triangulación de varios métodos de análisis aplicados a distintas fuentes de discurso. Para el análisis de la información se ha utilizado, en primer lugar, Análisis de Contenido (AC), apoyado en el software de análisis de datos Atlas.ti y, en segundo lugar, Análisis Crítico del Discurso (ACD), donde predominan el estudio de la intertextualidad, la intención y la estrategia discursivas.

Los resultados y las conclusiones muestran en términos generales una presencia escasa del discurso del media art en el currículum de Bellas Artes en el período estudiado. Sin embargo, al haberse encontrado en casi la mitad de las universidades de la muestra, se deduce que, aunque ocupa una posición marginal, continúa teniendo un peso relevante

en los discursos sobre arte y tecnología diseminados en estas titulaciones. Además, se observa la presencia de patrones discursivos pertenecientes al discurso internacional en el discurso de los docentes y se muestra que una gran parte de estos docentes observa esta categoría como adecuada. En el análisis de los resultados se sugiere una interpretación de las estrategias discursivas de legitimación observadas en las fuentes analizadas y se vincula a posibles formas de ejercicio del poder en estos contextos.

PALABRAS CLAVE

New Media Art, arte de los nuevos medios, artes mediales, arte y tecnología, análisis crítico del discurso.

ABSTRACT

This doctoral thesis studies the presence of media art discourse (new media art, new media art) in the curriculum of several Fine Arts degrees in a group of universities in Spain during the post-COVID-19 period (2019-2023). To this end, it focuses, on the one hand, on the study of several discursive sources through the use of Critical Discourse Analysis (CDA), specifically, a set of teaching guides belonging to subjects related to the area of art and technology and, on the other hand, the discourse of a group of teachers through interviews. The work addresses the understanding of the conceptual construct of media art as a term, community, discourse and artistic world within the context of art developed since the end of the 20th century. To this end, it is based on a qualitative categorisation process applied to previous theoretical works in the international context that addressed the study of media art discourses from a critical approach.

The study has three main objectives. Firstly, to identify, describe and contextualise the discourse patterns of media art as a construct in the context of the intersection between art, science and technology; secondly, to analyse the presence of these discursive patterns in the selected teaching guides; and thirdly, to analyse the discursive positioning of the teaching staff in the sample with respect to: the concept of media art, its inclusion in the context of the fine arts curriculum and its role in the context of contemporary artistic discourses. The methodological design, fundamentally qualitative, uses the triangulation of various methods of analysis applied to different sources of discourse. For the analysis of the information, firstly, Content Analysis (CA) has been used, supported by the data analysis software Atlas.ti and, secondly, Critical Discourse Analysis (CDA), where the study of intertextuality, discursive intention and strategy predominate.

The results and conclusions show in general terms a scarce presence of media art discourse in the Fine Arts curriculum in the period studied. However, having been found in almost half of the universities in the sample, it can be deduced that, although it occupies a marginal position, it continues to have a relevant weight in the discourses on art and technology disseminated in these degrees. Furthermore, the presence of discursive patterns belonging to the international discourse in the discourse of the

lecturers is observed, and it is shown that a large proportion of these lecturers see this category as appropriate. The analysis of the results suggests an interpretation of the discursive strategies of legitimation observed in the sources analysed and links them to possible ways of exercising power in these contexts.

KEYWORDS

New Media Art, Media Art, Art and Technology, Critical Discourse Analysis.

LISTADO DE ABREVIATURAS

MA	Media art, <i>new media art</i> , arte de los nuevos medios, artes mediales
STEAM	<i>Science, Technology, Engineering, Art, Mathematics</i> (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte, Matemáticas)
ACD	Análisis Crítico del Discurso
AD	Análisis del Discurso
AC	Análisis de Contenido
LO	Ley Orgánica
RD	Real Decreto
EEES	Espacio Europeo de Educación Superior
NM	Nivel de muestreo
N	Número de unidades de análisis en la muestra del estudio
D	Docente
E	Entrevista
GD	Guía docente
GT	Grupo Temático

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN A LA INVESTIGACIÓN



1.1. Presentación del objeto de estudio

El **objeto de estudio** de esta investigación es la presencia del discurso del media art en el contexto educativo curricular de varias asignaturas pertenecientes a las titulaciones universitarias de bellas artes en España, en la etapa post COVID 19. El trabajo aborda, por un lado, un análisis de la presencia de estos discursos en las guías docentes y, por otro, un análisis del posicionamiento del profesorado respecto a los mismos; posteriormente los resultados de dichos análisis se contrastan con las categorías que integran los discursos del media art según un estudio aplicado a anteriores investigaciones.

1.2. Acotación temporal y territorial

Las etapas de nacimiento y desarrollo de los discursos del (new) media art (Dobriakov, 2022; Quaranta, 2013) comienzan con fuerza, aunque con antecedentes previos, a finales de la década de los 80; continúan con un álgido crecimiento durante los 90 y se comienzan a bifurcar en la primera década de los 2000, entre una escena que siguió creciendo y una crítica que comenzó a dudar de la credibilidad de estos discursos. Su vigencia y aparición en distintos espacios internacionales continúa en la actualidad, si bien ha adoptado transformaciones en su retórica, producto, entre otras cuestiones, de la normalización de los medios digitales (post-internet, post-digital) en la vida social.

Para esta investigación, que se centra en el análisis de la presencia de estos discursos en el marco específico de la formación universitaria de Bellas Artes en España, el **período escogido** para abordar el objeto de estudio se ha acotado al período post COVID-19 (2019-2023). Nos planteamos realizar el estudio comenzando en el inicio de la aplicación del Plan Bolonia. Las dificultades de acceso a las guías docentes debido a la tendencia por parte de las universidades a su destrucción pasado un período de tiempo obligó a acotar la investigación al período mencionado. No obstante, la delimitación temporal que abarca el estudio no se ciñe solamente a estos años, ya que se manejan fuentes de períodos anteriores. Así:

- Las guías docentes a las que se accedió pertenecen al período de los cursos desde 2019/20 hasta 2022/23.
- Las entrevistas a los docentes se realizaron en el marco del período mencionado, sin embargo, los participantes se refirieron también a tiempos pasados.
- Se ha procedido al análisis de otro documento de referencia para el diseño de titulaciones en Bellas Artes:
 - El Libro Blanco para el Diseño de Titulaciones en Bellas Artes de 2004. En 2004, una red de universidades españolas, apoyadas por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA), elaboraron una serie de documentos denominados libros blancos destinados a orientar a las universidades para, en el ejercicio de su autonomía para ello, diseñar los grados universitarios adaptados al Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). Este documento constituye una huella de la referencia al (new) media art en el contexto de las políticas públicas de educación. Para cada especialidad, un comité se reunió para realizar una investigación de las titulaciones y los conocimientos en el mapa europeo y poder poner a disposición de las universidades información valiosa para poner en marcha las nuevas titulaciones. Se ha considerado este punto como punto de inflexión inequívoco ante el que empezar a rastrear el fenómeno estudiado. No obstante, los antecedentes de presencia de estos discursos en el contexto estudiado se han rastreado utilizando varios métodos.

Respecto a la intención inicial de comenzar en el momento de aplicación del Plan Bolonia es preciso señalar que se trató de un punto que marcó un antes y un después en lo que respecta a la equiparación de la cultura educativa universitaria española a la europea, como parte de un proceso de acceso al Espacio Europeo de Educación Superior.

El punto final de la delimitación del período escogido guarda relación con dos factores. El primero, la intención de abarcar el mayor número posible de datos para incluir en la muestra, habiéndose dado además novedades significativas a tener en cuenta para el estudio en el curso 2022/23. El segundo, la finalización en 2022 de la tesis doctoral de Dobriakov, que ha permitido contrastar e integrar los hallazgos realizados anteriormente

considerando este trabajo como un marco que aglutina las principales categorías con las que se ha trabajado. Aunque su estudio se acoge a 2010 como año de cierre para su estudio, el autor recoge numerosos elementos de la retórica mantenida posteriormente, en el período de lo que, según observa, pasa a ser denominado en el ámbito como etapa post-internet o post-digital.

En cuanto a la acotación espacial en la que se centra el estudio, el objetivo es arrojar luz sobre el fenómeno estudiado en el ámbito español. Por razones de limitación de la extensión del trabajo, se ha realizado un estudio centrado en una muestra seleccionada de universidades correspondientes a un conjunto de comunidades autónomas (muestra detallada en 2.2.). Por las implicaciones que tiene el entramado discursivo de cada institución educativa, la unidad de casos de estudios considerada ha sido la universidad. Sin embargo, el muestreo intencional ha conllevado varios niveles de selección que se desarrollan con mayor detalle en el apartado 3.4.1 del marco metodológico.

1.3. Objetivos y preguntas de investigación

En la siguiente tabla se exponen los objetivos de la investigación. Las preguntas se han planteado en relación con ellos, a modo de disgregación del problema que plantean, o como interrogantes que complementan la consecución de los objetivos.

O1	Identificar, describir y contextualizar los patrones del discurso del media art como constructo en el contexto de la intersección disciplinar arte, ciencia y tecnología de las últimas décadas, a partir de la revisión de los trabajos más recientes en torno a los discursos del media art.
P1(O1)	¿Qué características, conceptos e ideas integran los discursos del NMA, desde una dimensión internacional, y de acuerdo con el análisis realizado por los autores que lo han abordado desde el marco del Análisis Crítico del Discurso sobre su origen y evolución históricos y como constructo en el contexto de la intersección de arte, ciencia y tecnología?
O2	Analizar la presencia de patrones discursivos del media art en las guías docentes de las asignaturas de la muestra seleccionada, reducirlos a

	categorías y compararlas con las categorías extraídas en la revisión de estudios previos sobre los discursos del media art.
P1(O2)	¿Qué grado de presencia de el discurso del media art en base a las categorías recogidas se puede observar en los contenidos de las guías docentes de la muestra?
P2(O2)	¿Cómo se presenta el término media art en el Libro Blanco para el diseño de titulaciones de Bellas Artes de 2004 de la ANECA?
O3	Analizar el posicionamiento discursivo del profesorado que integra la muestra con respecto a: a) los discursos del media art, b) su inclusión en el contexto curricular de bellas artes y c) su papel en el contexto de los discursos del arte actual.
P1(O3)	¿Qué elementos del discurso del media art, entendido conforme a las categorías que se han extraído en este estudio a partir del análisis de la literatura, se pueden encontrar en el discurso registrado de los profesores en el momento de esta investigación?

1.4. Hipótesis iniciales

Para la ruta de investigación cualitativa, la formulación de hipótesis es un proceso reiterativo que, en muchos casos, es el resultado de la propia investigación (Williams et al., 2005). Aunque es posible realizar de manera preliminar un planteamiento tentativo de hipótesis en base a un conocimiento preexistente del ambiente de estudio y de los objetivos, el ingreso en el ambiente de estudio da lugar a un proceso de reformulación de hipótesis. Se trata de un proceso flexible que se adapta a los datos que van aflorando en el proceso y a las preguntas emergentes. Las hipótesis son moduladas, por lo tanto, en base a las reflexiones durante el proceso de la investigación.

En este trabajo se formularon inicialmente unas hipótesis que han experimentado cambios a lo largo del proceso de inmersión en la literatura. Posteriormente, el proceso de categorización realizado a partir de la literatura científica seleccionada, que

constituye uno de los pasos principales del diseño metodológico de esta investigación, dio lugar al planteamiento de hipótesis más adecuadas al objeto de estudio y a la información hallada en torno a él. Estas fueron las que, posteriormente, tras el análisis de los resultados, se contrastaron y validaron.

En cuanto a su capacidad para revalidar las hipótesis inicialmente planteadas, esta investigación puede definirse como exploratoria y descriptiva.

H1	Se puede afirmar que, en las guías de la muestra, hay presencia del discurso internacional del media art, entendido conforme a las categorías extraídas en este estudio a partir de la literatura analizada, y, por lo tanto, se puede afirmar que ha sido uno de los discursos sobre arte y tecnología que han influido en el currículum de las titulaciones de Bellas Artes durante el período escogido.
H2	A pesar de que los discursos del media art han tenido un impacto en el desarrollo de las titulaciones analizadas, para el profesorado entrevistado se trata de una escena/mundo artístico residual, sin gran pronóstico de relevancia en el futuro y con un planteamiento inadecuado para las necesidades de la educación superior artística de Bellas Artes en la actualidad.

1.5. Estado de la cuestión

En el momento en el que esta investigación comenzó existía ya abundante literatura perteneciente a distintos países que abordaba desde varios enfoques y disciplinas el concepto de media art, generalmente polarizados a través de dos filtros principales, uno de crítica y otro de legitimación. En España, como parte de un contexto general en el que la tecnología y sus aplicaciones a la creación artística se han encontrado en un punto de desarrollo más tardío y lento que en otros países europeos, el concepto y discurso del media art ha sido abordado de manera periférica y se ha centrado en determinados núcleos académicos e institucionales.

Esta investigación se centra en el estudio del media art como discurso desde la perspectiva del ACD y en el análisis de su presencia en el ámbito curricular de Bellas Artes de varias universidades españolas. No es, por lo tanto, un estudio centrado en aspectos historiográficos ni estéticos del media art, lo cual, realizado por otros autores bajo un enfoque de análisis del discurso, supone un paso preliminar para poder llevar a cabo una investigación como la que se ha planteado aquí. En este trabajo se parte de categorías de investigaciones anteriores y estas se ponen en relación con las halladas en un contexto discursivo específico diferente.

En lo que respecta a la producción académica, no ha sido posible encontrar investigaciones españolas que combinaran la problemática del media art desde la perspectiva del análisis crítico del discurso con la de su presencia en el currículum educativo de ninguna disciplina. Se pueden encontrar numerosos ejemplos de trabajos que han estudiado la presencia de conceptos específicos en el currículum educativo universitario o en la enseñanza general. Aunque estos estudios se alejan temáticamente del problema de estudio, han sido referencias para la aproximación al análisis en el contenido curricular de esta investigación y han nutrido diferentes aspectos metodológicos y teóricos. En esta línea podemos destacar el trabajo de Arbós Arqué (2016) en torno a la presencia de la educación física en el currículum del sistema educativo español, el de Tejedor (2006), que estudia la presencia del ciberperiodismo en la formación impartida en las licenciaturas de periodismo y el de Herrán Gascón et al. (2019) que explora la presencia del concepto de muerte en el currículum español.

En lo concerniente a trabajos desarrollados en el marco español que hayan abordado el problema del media art desde el campo del análisis crítico del discurso (ACD), no se ha encontrado ningún caso de profundización. Es importante, no obstante, destacar el trabajo de Álvarez-Fernández (2009) a través de su participación en distintos congresos. Dobriakov (2022) menciona a este autor por su participación en el congreso *Culture and Media: Local and Global Aspects* celebrado en la Facultad de Filosofía de la Universidad de Vilna en 2009, con la ponencia *Spanish Media Art: Does/Can/Should it exist?*¹. El investigador menciona en ella dos exposiciones realizadas bajo la retórica del

¹ Aunque el resumen y contenido de la ponencia no se han publicado, se ha podido acceder al contenido de la ponencia a través del contacto con el propio Álvarez-Fernández.

media art llevadas a cabo en dos instituciones importantes: *El discreto encanto de la tecnología*, desarrollada por el MEIAC (Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, in Badajoz) y *Banquet*, en el Laboral (Centro de Arte y Creación Industrial en Gijón). Álvarez-Fernández adopta varios elementos de la perspectiva crítica del análisis del discurso para identificar los procesos de legitimación de los discursos estéticos que sustentan ambas exposiciones. Se trata, por lo tanto, de la única muestra hallada en el contexto español que ha desarrollado el mismo fenómeno desde la misma perspectiva que esta investigación. El autor señala en su análisis varias contradicciones en el discurso que analiza que coinciden con las señaladas por Dobriakov (2022): la retórica postmoderna que acompañaba al media art (menciona “típicamente relacionada con redes, estructuras rizomáticas, ausencia de jerarquías, etc.”) se acompaña de la retórica modernista que apela a formas de legitimación basadas en una “economía de la autoridad”. Gran parte de las investigaciones de Álvarez-Fernández se han ocupado de cuestiones centradas en la música electroacústica y el arte sonoro. Especialmente referente es su aproximación desde un análisis crítico al papel de la tecnología. Así, ha contextualizado conceptos como el arte sonoro, la música electroacústica o el media art en marcos territoriales e históricos, así como en procesos de legitimación discursiva (Álvarez-Fernández, 2012).

El análisis crítico del media art desde una perspectiva del análisis del discurso sí ha sido tratado en otros contextos territoriales. Así, para este trabajo, se deben señalar, por orden de conexión con el objeto de estudio, tres trabajos fundamentales. En cuanto al estudio crítico de los discursos del MA como ecosistema artístico en primer lugar se ha de mencionar el trabajo de Quaranta (2013). El teórico del arte italiano, a través de su libro *Beyond New Media Art*, profundizó en numerosos aspectos del MA abordándolo como discurso dentro del arte y fue el primero en utilizar la noción de “mundo artístico” de Howard S. Becker (1982) para construir una propuesta que permitiese entender el lugar que ha ocupado el MA respecto al mundo del arte contemporáneo. Este trabajo constituyó una pieza clave en el tercero de los estudios que mencionamos, el de Dobriakov (2022).

En segundo lugar, por orden cronológico, señalamos la tesis doctoral de Freire (2017), presentada en la Universidad de Concordia, en Canadá, y dedicada al estudio de los

discursos sobre la educación superior especializada en MA en la universidad: *What is new in new media art education? A critical discourse analysis of the mythologies of media art education at the university*. El trabajo abarcó el análisis crítico del discurso de varios textos académicos en inglés desarrollados en varios países. Aunque se ha observado que la autora, a lo largo de este texto, a veces no adopta una perspectiva de diferenciación clara del new media art respecto de otros discursos en el área de arte, ciencia y tecnología, o dentro de lo que otros autores han identificado como mundo del arte contemporáneo (es decir, asume que el media art es la expresión idónea para referirse a las prácticas desarrolladas en el área de arte y tecnología), el trabajo de Freire, que aborda numerosas publicaciones que utilizan la etiqueta de (N)MA o hablan explícitamente desde este ámbito, ha ofrecido dos elementos de gran utilidad para nuestra investigación: por un lado, una interrelación de estos discursos en el ámbito educativo con antecedentes en la historia de los programas de arte y tecnología y, por otro, el análisis de un conjunto de aseveraciones que configuran una retórica en torno a cómo debería ser una educación destinada a formar artistas para el contexto de este ámbito. Como ya se ha señalado, sin embargo, y quizá ayude tener en consideración el momento de su finalización (2017), en este trabajo se observa la ausencia de una delimitación clara entre el (new) media art como mundo o ecosistema artístico y el media art como discurso, algo que no ocurre en la tercera referencia a la que aludimos, el trabajo de Dobriakov (2022). A pesar de ello, se debe señalar que la autora expresa explícitamente que uno de sus objetivos es adoptar una posición crítica frente al (N)MA como constructo² (Freire, 2017):

Desde mi estudio inicial, no he renunciado a alcanzar una comprensión más amplia del "new media art". Me interesa cómo se ha aplicado en las últimas décadas para justificar o motivar la creación y renovación constante de todo un campo de estudio y práctica, con programas de formación e investigación de artistas vinculados a él. Este estudio pretende analizar el constructo de arte de los nuevos medios en sus

² Se quiere introducir ya desde aquí una cuestión que ha preocupado en el marco de este trabajo. Incluso en este fragmento de texto se puede observar cómo se dice "(...) comprensión del "new media art", a pesar de que, en el mismo enunciado, la autora del mismo se refiere a esta unidad terminológica como "constructo", siguiendo las palabras de Foucault. Pero se observa aquí un problema. Al hablar de "new media art" y no de "discurso del new media art" se puede interpretar que se está realizando una asunción o adscripción a entender el (new) media art como fenómeno real y, en muchos casos, se convertirá en "la forma idónea" en que varios autores se referirán a cualquier práctica artística relacionada con la tecnología o las ciencias, desarrollada desde un marco crítico específico. Hablar de (new) media art y no de los discursos del (new) media art puede ser observado o interpretado, según se observa en esta investigación, como una estrategia de enunciación. Esta cuestión, que parte de la perspectiva del análisis semiótico del discurso, se trata más adelante en este texto.

definiciones fluidas y prácticas descritas, en un contexto y una misión institucionales delimitados y relativamente estables: la formación de artistas de los nuevos medios en la universidad. (p. 76)

En cualquier caso, las reflexiones y propuestas de Freire para comprender el (new) media art como constructo y las propiedades de su impacto en el contexto educativo son de gran relevancia para definir y contextualizar el objeto de investigación, además de extraer algunas categorías útiles para el trabajo desarrollado. Su estudio concluye que las retóricas sobre la educación del media art repiten ideas a lo largo de varias décadas y contienen numerosas contradicciones.

En tercer lugar situamos la tesis doctoral de Dobriakov (2022). El autor ha realizado un estudio de las principales ideas sostenidas en el contexto de los discursos del (new) media art, asumiendo este último como un “mundo artístico” diferenciado del arte contemporáneo, con un respaldo teórico, institucional artístico y educativo, con presencia en exposiciones y festivales y con una comunidad heterogénea de artistas que se sitúa bajo este ecosistema. El autor realizó un análisis de fuentes discursivas en el contexto internacional. Aunque su objetivo fue ambicioso y ello implica limitaciones de alcance, su estudio ha sido el más profundo que se ha encontrado y adopta una postura rigurosa y coherente desde el terreno del análisis crítico del discurso. Posteriormente analizó el discurso del (new) media art y de la cultura que lo ha sustentado en Lituania, desde 1990 hasta 2010. En su trabajo analiza distintas formas de discurso, desde textos teóricos, revisiones de exposiciones, entrevistas con artistas y comisarios, y obras y proyectos artísticos del área que, según afirma, constituyen una forma discursiva. Dobriakov (2022) señala que localizó en dicho país publicaciones en la década de los 90 que trataban de forma específica cuestiones relacionadas con el new media art. Según afirma, estas publicaciones y estudios se centraron en cuestiones como “la relación entre arte y comunicación, la medialidad, la especificidad de las formas de expresión electrónicas, la genealogía del arte digital, cuestiones en torno a los espacios de recepción y difusión, la relación entre arte y ciencia, la dimensión de activismo social y político del media art, intentando contextualizar y dotar de sentido a un fenómeno aún no comprendido en su totalidad, y definir la diversidad de su usos y perspectivas” (p. 13). Asimismo, un trabajo de 2016 recogía desde un enfoque crítico el proceso de nacimiento, desarrollo y desintegración de la historia del “media art” en Lituania, que recogía, en palabras de Dobriakov, las principales líneas de diagnóstico del fenómeno en el país. El autor indica que una parte importante de las teorizaciones en torno al

(new) media art como entramado artístico se han realizado en el marco de exposiciones, festivales y espacios similares. Además, Dobriakov señala un corpus de textos escritos desde el contexto de los estudios de comunicación, centrados en la cuestión de los medios o en problemas específicos asociados a algunos tipos. En ellos observa una cierta “exageración de la particularidad y novedad del media art y de su cultura” en estos trabajos, que resultaría “anacronista” en la actualidad. El trabajo de Dobriakov es fundamental en esta línea de investigación, no solo porque constituye una revisión profunda de las publicaciones que han abordado el media art y un estudio profundo de los discursos que se pueden integrar bajo esta categoría sino porque además es el único ejemplo de un estudio de profundidad que se ha preocupado por estudiar los rasgos específicos de estos discursos en un marco local “periférico” respecto a los epicentros hegemónicos de formación discursiva en el contexto europeo, el contexto local lituano. Dado que la relación de España con los discursos del media art conduce a inferir que se trata también de un país con una posición periférica en lo que respecta a la formación y desarrollo de los discursos del media art, los interrogantes y dimensiones del análisis de Dobriakov son una referencia fundamental para nuestro estudio.

Ya alejándonos del problema específico de este estudio y de la perspectiva del ACD, diferentes publicaciones fuera y dentro del ámbito español han abordado el concepto del media art. Las contribuciones pertenecen a ámbitos disciplinares distintos, especialmente el de los estudios de comunicación y nuevos medios, historia del arte y estética, y con niveles de profundización heterogéneos. En tanto que nuestra investigación no es un trabajo sobre historiografía o estética del media art, el estado de la cuestión de estas áreas se aborda de manera tangencial, ya que guarda entera relación con el aparato conceptual y teórico desde el que se parte.

En España, como se ha referido, faltan estudios que aborden desde una perspectiva crítica el media art como discurso. Sin embargo, son abundantes los investigadores y las publicaciones académicas constituyen una muestra del paso de estos discursos por el contexto español. Entre todos ellos mencionamos las aportaciones de Giannetti, con el catálogo de la exposición *El discreto encanto de la tecnología*, organizado por la autora (2008) y con diversas contribuciones que utilizan la terminología y discurso del media art, por ejemplo el texto de Pallier (2008), *Media art vs. arte audiovisual vs. screen art*:

Historia y perspectivas de los usos artísticos del vídeo en España. Otras publicaciones de Giannetti reflejan también esta retórica a través de expresiones como “net art” (Giannetti, 2003). En la publicación coordinada por Crespo Fajardo, *Estéticas del Media Art* (2013) diversos autores recogieron distintas áreas de práctica artística con nuevas tecnologías desde un punto de vista estético y se engloban bajo esta expresión global. En el momento de esta investigación la revista continúa incluyendo contribuciones que asimilan el concepto de media art, como la de Hoetzlein (2023), *Knowledge Cultures in New Media Art*, en la que se habla de distintas culturas del conocimiento en el contexto de lo que denomina la “práctica y la teoría del New Media Art”. En 2014, la revista ICONO14, perteneciente a la rama de estudios sobre comunicación, presentó un número denominado *Media Art: Arte, Ciencia y Tecnología*, centrado en abordar una definición del concepto media art y distintos aspectos específicos de prácticas artísticas con nuevas tecnologías. Soares de Castro (2013) tituló a su tesis doctoral *New Media Art: Taxonomía de las Prácticas Artísticas en el Contexto de las Tecnologías Digitales* y aborda una clasificación a partir de categorías manejadas por distintos centros institucionales de desarrollo de arte y tecnología en el contexto europeo, como el ISEA (International Symposium on Electronics Arts).

Hablar de media art en España implica mencionar de forma obligada la revista *artnodes*, desarrollada en el marco de la Universidad Oberta de Catalunya, y centrada temáticamente en la intersección entre arte, ciencia y tecnología. Desde su creación a principios de la década de los 2000 ha recogido las contribuciones de numerosos autores haciendo mención al media art desde distintas perspectivas. En el número trece la temática se dedicó al concepto *Media art history/stories*. En él se recoge explícitamente la intención de adoptar una postura crítica para con la legitimación institucional de los discursos que integran el media art (Granell y Alsina, 2013), aunque se adopta este concepto con normalidad. Se recogieron, entre otras temáticas, la historia del media art (Alsina, 2013) y el estado del media art en Latinoamérica (Montero y Hofman, 2013). Autores como José Ramón Alcalá o Jaime Munárriz han desarrollado una fuerte actividad en la que se observa la presencia del discurso del media art, sin embargo, no se han encontrado publicaciones académicas realizadas por ellos en las que se mencione de manera explícita este concepto, si bien se refieren a arte digital o a arte y nuevas tecnologías. Finalmente se quiere hacer referencia a Martín Prada (2012, 2018, 2023),

por sus contribuciones en torno a estética en el entorno de internet y los medios digitales; en su obra se menciona tangencialmente el concepto media art. El discurso del media art ha tomado también forma en Latinoamérica, decantándose por la traducción “arte de los nuevos medios” o “artes mediales”. Su presencia en textos académicos sigue estando presente, como indica el trabajo de fin de grado de Papich (2019), *Arte de Los Nuevos Medios. Un cambio de paradigma en la concepción del Arte*.

En este estado de la cuestión se han tenido en cuenta de manera central aquellas publicaciones que han tratado desde la perspectiva del análisis crítico del discurso el concepto de media art. La conclusión es que, si nos ceñimos a dicho criterio de especificidad temática, el resultado arroja en proporción un número escaso de contribuciones.

1.6. Justificación de la investigación

Se ha detectado que en España hay una casi absoluta ausencia de estudios que aborden el concepto de media art desde una perspectiva de análisis crítico del discurso. Aunque existen actitudes críticas en textos de orden historiográfico o estético, la aplicación de este contexto metodológico es prácticamente ausente. Si se revisa la evolución del uso de este concepto, los contextos en los que se ha desarrollado y las ideas que forman parte de su repertorio de fundamentación filosófica se observan numerosas contradicciones y retóricas con ideas recurrentes en las que se ha incidido a menudo en la idea de la novedad perteneciendo, sin embargo, a discursos muy anteriores desarrollados en relación con la irrupción de la tecnología en el marco artístico. Estas cuestiones han sido evidenciadas por Quaranta (2013), Freire (2017) y Dobriakov (2022) fuera de España. Sus contribuciones muestran la necesidad de abordar el problema discursivo del media art desde una perspectiva metodológica que incluya el enfoque crítico. El media art, exponen, plantea numerosos problemas en la forma en que se ha desarrollado pero, además, supone un caso paradigmático de estudio sobre cómo se forjan comunidades dentro del ecosistema global del arte y cómo estas desarrollan intentos de fundamentación filosófica, relatos históricos, a través del uso del lenguaje en

operaciones discursivas, para realizar operaciones de legitimación y diferenciación con respecto a otras comunidades dentro del panorama general del arte.

En España, la adopción de un enfoque crítico para con el media art en el mundo académico solo se ha encontrado con el caso de Álvarez-Fernández (2009). Como se ha señalado, los teóricos que han abordado el concepto de media art en España también lo han realizado en múltiples ocasiones aludiendo a la problemática que presenta desde el plano conceptual. La diferencia estriba en la aplicación del análisis crítico del discurso, que observa el fenómeno desde un plano ideológico y estudia las relaciones de poder. Y este matiz es de especial importancia porque, como Álvarez-Fernández indicó en una entrevista realizada para esta investigación (E22³), la legitimación que realiza un discurso de las operaciones de una comunidad en las artes es fuerza de justificación para la movilización de estructuras y medios materiales, es decir, por ejemplo, de fondos económicos que, en muchos casos, proceden de fondos públicos.

Por otro lado, el ámbito de la educación superior artística constituye un espacio claro en la difusión de los discursos estéticos. Se trata de un marco donde se unen actores que ejercen la práctica artística, por un lado, la investigación en torno a ella, por otro, y el desarrollo de gestión de proyectos artísticos y culturales. Es el espacio donde se forman el criterio y las herramientas para la construcción de un discurso artístico propio en el estudiantado. Por lo tanto, es necesario revisar y someter a crítica las distintas ideas y discursos que circulan en sus distintas estructuras. El currículum, como ha explicado Rifà Valls (1994), es un espacio de diseminación de discursos donde se evidencian distintas tradiciones ideológicas y relaciones de poder. La selección de contenidos y las formas lingüísticas escogidas para reflejarlos deben ser examinadas con el objetivo de aportar reflexiones y reflejar posibles estructuras de poder que hubieran podido pasar inadvertidas o insuficientemente examinadas a la hora de incorporarlas. Asimismo, de cara al diseño curricular es importante que los técnicos cuenten con documentos e investigaciones que examinen estos discursos de forma crítica incluyendo distintas fuentes. La vertiginosa velocidad de la circulación de la información genera un estado constante de liquidez e incapacidad para la estabilización conceptual, por un lado, y una

³ Todas las transcripciones de las entrevistas se recogen en el Anexo I. Cada entrevista está asociada a un código. Ej.: E45.

dificultad para la interpretación y el sometimiento a un espacio amplio y minucioso de crítica de la terminología y el aparato discursivo empleados.

Esta investigación también cobra importancia en el sentido de que presenta la diversidad disciplinar en la que se ha movido el concepto media art y evidencia algunas de las confusiones conceptuales que lo han acompañado por haber sido abordado desde disciplinas con tradiciones teóricas diferentes. Si bien es un concepto que surge a partir de ideas que proceden de campos distintos como la estética, la historia del arte y la tecnología, existe una tendencia a abordarlo desde el campo de las teorías de medios de comunicación y frecuentemente se asocia con él por las relaciones conceptuales que establece con las denominadas tecnologías de la información y la comunicación. La cuestión del medio tecnológico y de cómo sus características modulan las posibilidades tanto de la creación artística como de la recepción estética son una parte fundamental del estudio de estas manifestaciones artísticas. Sin embargo, a menudo se mezclan conceptos discursivamente sin una profundización adecuada. Es necesario aplicar también al respecto un enfoque crítico.

Este trabajo contribuye a examinar la manera en que estos discursos del media art han permeado en el contexto de las titulaciones de Bellas Artes, entendidas como una forma de concebir la enseñanza superior de las artes visuales. Es importante reflejar cuál es el posicionamiento de los actores que han operado en los últimos años en estas enseñanzas para permitir una aproximación histórica al desarrollo de los discursos de arte y tecnología en estos contextos. En términos de un análisis ideológico, los discursos del media art han sido asociados (Freire, 2017) con la ideología neoliberal y su desarrollo dentro de la universidad, por su posicionamiento en textos académicos sobre la tecnología, el emprendimiento o la noción de creatividad. Investigar en una dimensión a nivel micro como lo es el discurso del media art permite establecer relaciones con otras dimensiones de la ideología en el marco universitario.

Es importante entender cómo las transformaciones de la tecnología, sus ciclos de asimilación y sus lógicas internas, desde que aparecen, son introducidas en una sociedad, hasta que se asientan y se normalizan, afectan a la formación de los discursos en varios ámbitos disciplinares. Por un lado se puede observar cómo estos cambios

tecnológicos, con un nivel de impacto como el que tuvo la llegada del mundo digital, producen reconfiguraciones disciplinares, filtraciones y mezclas entre ámbitos. Por otro, y como reflexión ligada intrínsecamente al objeto de estudio de esta investigación, es posible plantear que, debido al cambio tecnológico, y en especial en sus fases de intrusión en el panorama social, los procesos de pronóstico del futuro, imaginación de horizontes de cambio, antes incluso de que estos se ejecutan, generan consecuencias en la formación de los discursos, que a su vez tienen un resultado en la esfera de la acción social, y en este caso, de la articulación del espacio curricular en las instituciones de educación artística.

La reflexión crítica en torno a los discursos del media art no conforma una línea de investigación solamente sobre el pasado. Una breve inmersión en el ambiente de estudio revela que estos discursos se siguen reproduciendo en ámbitos educativos, institucionales y en la literatura académica del presente, a pesar de que muchos actores afirmen que se trata de una etapa de disolución⁴. Por lo tanto, el problema de investigación que aquí se ha tratado establece un diálogo entre el pasado y el presente de un fenómeno y espera aportar para el desarrollo y/o evolución del mismo en el futuro.

1.7. Posicionamiento de la voz del investigador

En relación con la actitud del sujeto que realiza la investigación existen dos elementos cuya referencia se ha considerado pertinente aquí. En primer lugar, la comprensión de la voz investigadora como la de un sujeto situado en un contexto de comprensión, conocimientos y circunstancias (Rifá Valls, 1994). A lo largo de este trabajo, el investigador principal ha formado parte de estructuras de formación artística superior como estudiante. Durante estos años, el encuentro con profesionales del ámbito de las tecnologías de la música ha generado distintos procesos dialécticos. El rechazo encontrado hacia la categoría media art, así como el hallazgo de un desconocimiento o, por el contrario, una asimilación total de tal concepto y de ideas sobre el arte actual que, como se ha observado, lo han acompañado frecuentemente, suscitó la necesidad de

⁴ Véase el texto de Hoetzlein (2023), entre otros.

emprender búsqueda hacia el núcleo y origen de estos discursos, así como su desarrollo en el entorno local específico estudiado.

Las numerosas contradicciones encontradas en el discurso de actores entrevistados, así como en textos académicos o pertenecientes al ámbito artístico, a menudo presentadas como conceptos translúcidos y difusos, han conducido a una modulación metodológica que comenzó en la intención de desarrollar un diseño narrativo o historiográfico y ha acabado en el campo de los estudios del análisis crítico del discurso. La investigación ha revelado numerosos frentes que no se han podido abordar y que, según lo observado, podrían examinarse para continuar hacia una mayor comprensión de este fenómeno. Pero, sobre todo, ha permitido observar que una parte fundamental de los condicionantes que afectan al mismo guarda relación con que estos discursos se han desarrollado en diversas disciplinas, intentando ser explicados por teóricos de distintos ámbitos del conocimiento y dando lugar a una enorme confusión de términos y conceptos en la que aún es difícil, a ojos del investigador, en su deber de adquirir una visión imparcial, describir a qué objetivos, intereses o causalidades obedecen.

Decimos que nuestra mirada *está situada* para expresar, en este caso concreto, que nuestra posición como investigadores es resultado de una combinación de aprendizajes y experiencias en tres ámbitos, el de los estudios de la comunicación, el de la creación artística musical, la filosofía y el estudio de medios tecnológicos para el desarrollo de creaciones artísticas en el ámbito sonoro. En estos campos, durante las décadas anteriores a este estudio, se diseminó el uso de la expresión “nuevos medios”. Una observación sin profundidad conduciría a concluir como obvio un uso diferente de esta expresión en cada uno de dichos ámbitos. El estudio que aquí se ha desarrollado muestra, sin embargo, que se han producido transfusiones entre ellos, dando lugar a ciertas confusiones o imprecisiones en los discursos teóricos. Las causas, como se trata en esta memoria, pueden solo sugerirse a modo de propuesta tras la investigación realizada. El tratamiento de los mismos fenómenos desde distintas disciplinas, con tradiciones teóricas distintas, la búsqueda de un lenguaje atractivo y sugerente para revestir los programas de los estudios artísticos, o la simple aproximación a los objetos de estudio sin una profundización adecuada son algunas de las que se han observado. Pero, finalmente, a lo que se quiere apuntar aquí es a que la observación de dichas

contradicciones ha sido posible gracias a la coexistencia en todos ámbitos que se han mencionado, a una capacidad de relacionar sus tradiciones discursivas, y a la intención de establecer una actitud crítica con todos ellos, lo cual ha generado disonancias, a modo de interrogantes, que han ido abriendo los caminos de esta investigación.

El segundo elemento, y como consecuencia de lo referido, es la necesidad de adoptar una actitud crítica ante las concepciones propias que pueden ser compartidas con las comunidades estudiadas en la investigación. Según Bloor y Bloor (2007) es frecuente que los investigadores compartan creencias y actitudes con los participantes en relación con los discursos que se estudian. La pertenencia a un ámbito de desarrollo disciplinar con unas comunidades que resultan familiares genera la necesidad de permanecer en una actitud de distanciamiento, de construcción de un paréntesis (a veces complejo de situar sin contraste con otros investigadores) que permita observar a los actores, contextos y sus discursos desde <<fuera>>. Esto se debe a que muchas concepciones presentadas por los actores que participan pueden haber sido asimiladas por el investigador, de forma que no se establezca la suficiente actitud crítica o la acción de “making strange”, sugerida por Bloor y Bloor (2007).

Con estos dos ejes se ubica el contexto de la voz investigadora que, siguiendo las premisas postestructuralistas, siempre está situada, tanto cuando se hace explícita como cuando se intenta ocultar tras el argumento de la imparcialidad y la objetividad.

Por último, queremos hacer referencia al lenguaje utilizado en este texto. Como conjunto de elementos destinados a describir y explicar procesos de reflexión y experimentación, así como las conclusiones extraídas tras ellos, esta tesis doctoral conforma en sí un discurso. La intención de dar respuesta a las preguntas planteadas a llevado a enmarcar el trabajo en el contexto del Análisis Crítico del Discurso (ACD), de modo que las premisas de este marco teórico y metodológico se han intentado llevar a todos sus apartados y dimensiones. El fondo último de esta tesis guarda un carácter filosófico. Los análisis que se han llevado cabo han conducido a nuevas hipótesis y conclusiones cuyo fin último ha sido reflejar la necesidad de adoptar una reflexión crítica para con los discursos del arte actual y en concreto del media art.

El problema de la terminología múltiple y confusa de los discursos del media art, la utilización de múltiples conceptos estéticos pertenecientes a las artes y la permanencia en un discurso que apuesta por adoptar numerosas cuestiones de orden filosófico han hecho del uso del lenguaje en este trabajo doctoral un gran reto. Se han hecho grandes esfuerzos por presentar un estilo basado en el rigor académico y al mismo tiempo accesible a cualquier tipo de lector. Esta labor de mediación para con todas las lectoras, creemos, se torna una empresa siempre incompleta y matizable. El concepto de media art sigue siendo un gran desconocido para una gran mayoría de la comunidad académica relacionada con las artes y la comunicación. Y un extraño total para la mayoría de la población española con la que se ha podido dialogar durante el período de la investigación. Por todas estas cuestiones exponemos que la construcción lingüística del discurso de cara al problema de investigación escogido, entretejido por el factor de la multidisciplinariedad, merece un espacio de reflexión aparte. Sobre esta cuestión se regresa en el capítulo de conclusiones.

1.8. Estructura de la memoria

La memoria de esta investigación se ha estructurado siguiendo los siguientes apartados:

- En el capítulo primero se recoge la introducción al estudio: presentación, definición y justificación del objeto de estudio.
- El capítulo dos desarrolla el marco metodológico: en este apartado se describe el diseño de la investigación, la evolución y modificaciones que ha presentado y las técnicas de recolección y análisis de la información utilizadas, junto a su justificación para resolver los problemas planteados.
- En el tercer capítulo se expone el marco teórico: en este apartado se revisan todos los conceptos necesarios para la comprensión, tanto del problema de investigación como de la metodología empleada en el estudio. El apartado reúne conocimientos en las áreas de estética, historia del arte, teoría del análisis crítico del discurso y el análisis de contenido, aspectos teóricos del currículum y el diseño del mismo, así como de la aproximación al mismo como fuente discursiva, el concepto contemporáneo de universidad, antecedentes en la educación superior de arte y tecnología y situación de los estudios de Bellas Artes en España dentro de la universidad, incluyendo su marco regulatorio legislativo.

- El cuarto capítulo abarca los resultados y los análisis: este apartado desarrolla los resultados de los procesos llevados a cabo en la investigación, tanto la extracción y ordenación de categorías a partir del corpus teórico, como el análisis de los documentos y entrevistas. Además, se aborda la interrelación entre diversos conceptos tratados en el marco teórico y los resultados hallados tras el trabajo de campo.
- En el quinto capítulo se recogen las conclusiones: en este capítulo se examina el cumplimiento de los objetivos y se ofrece una síntesis de las conclusiones del estudio. Asimismo se plantean nuevos interrogantes, líneas de conocimiento que ha generado el estudio e hipótesis que han surgido, como parte intrínseca del abordaje cualitativo.
- Bibliografía, índices de tablas y anexos: al final del documento se ha situado el listado de las fuentes bibliográficas y legislativas utilizadas durante la investigación que se citan en el texto, así como los índices de las tablas y figuras empleadas y los anexos que se han considerado relevantes para una mayor comprensión de los resultados y el proceso de investigación.

CAPÍTULO II. METODOLOGÍA

*Dios ha concedido a la humanidad la capacidad de investigar, está en nosotros lograr
que sea una herramienta para crear un mundo mejor y facilitar el bienestar integral
de todos los seres humanos.*

Roberto Hernández-Sampieri

2.1. Diseño general de la investigación

El marco general metodológico desde el que se ha articulado el uso de las herramientas y procedimientos de análisis de la información se sitúa en el marco de estudios del Análisis Crítico del Discurso (ACD). El ACD se define como un campo de investigación heterogéneo que estudia los discursos a través de un enfoque crítico, es decir, con el fin de analizar las relaciones entre el uso del lenguaje, las prácticas sociales y el ejercicio del poder. Los métodos y técnicas utilizados en este campo son diversos y siempre se deben adaptar a las características del objeto de investigación y de las preguntas planteadas. En el caso de este estudio se partió de un proceso de análisis de patrones discursivos a partir de distintos procesos de categorización y codificación observados en los procesos del Análisis de Contenido (AC).

La lógica analítica desarrollada a lo largo del estudio procede del paradigma de investigación cualitativa, que se vale de procesos inductivos de análisis de la información para extraer categorías que permitan desarrollar procedimientos interpretativos. Se ha considerado que este paradigma era el más adecuado para abordar los objetivos planteados. El fin último del estudio ha sido extraer una serie de inferencias a partir de los análisis para identificar la presencia de los discursos del media art en el currículum de las titulaciones de Bellas Artes de varias universidades españolas. El foco analítico se sitúa, por lo tanto, en las categorías extraídas y en las reflexiones realizadas a partir de los resultados. Las fuentes discursivas principales que se analizaron fueron las guías docentes de varias asignaturas pertenecientes a esas titulaciones y los discursos desarrollados por un conjunto de docentes pertenecientes a varias universidades españolas.

El proceso base que ha subyacido en toda la investigación para responder a los interrogantes planteados ha sido la utilización de un conjunto de categorías extraídas de estudio académicos anteriores en torno a los discursos del media art. Dichas categorías se han utilizado como marco definitorio del discurso del media art y de sus variaciones a lo largo de sus diferentes etapas, y se han empleado como categorías para el análisis de las fuentes discursivas analizadas.

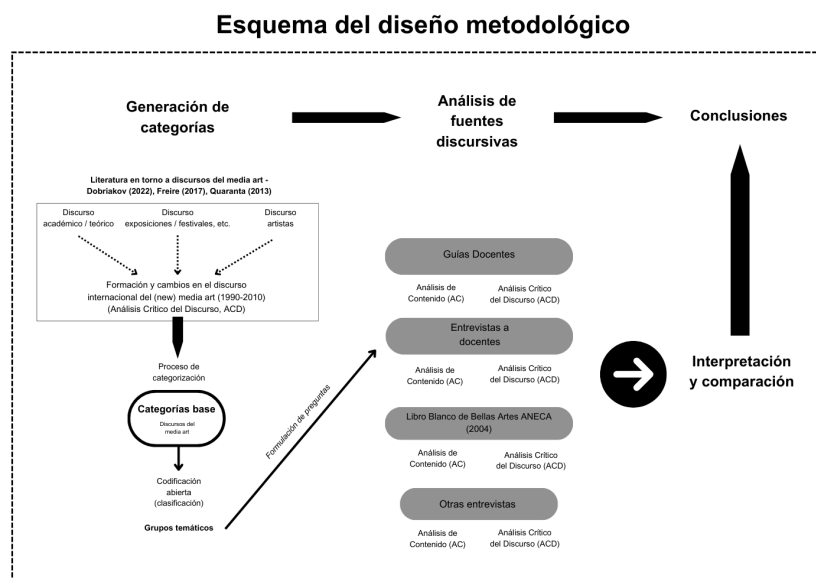


Figura 1. Esquema del diseño general de la investigación. Fuente: elaboración propia.

2.2. Estrategia y unidades de muestreo

En el desarrollo de esta investigación se ha aplicado una estrategia de muestreo intencional no probabilístico. En el proceso de selección de las unidades de estudio se identificaron seis niveles de muestreo que guardaron relación con el contexto de desarrollo discursivo en el que se encontraban las fuentes discursivas analizadas, que fueron las unidades sobre las que se realizaron los análisis.



Figura 2. Representación esquemática de los niveles de muestreo en relación con las unidades de cada uno. Fuente: elaboración propia.

Las muestras realizadas en los entornos cualitativos son conocidas como dirigidas o propositivas, ya que dependen de razones derivadas de los rasgos específicos del estudio. Atendiendo a su tipología, en esta investigación se utilizó una muestra de casos-tipo, cuyo objetivo en los estudios cualitativos es la búsqueda de riqueza, profundidad y calidad en la información, no la cantidad o la estandarización (Hernández Sampieri, Fernández Collado, y Baptista Lucio, 2014).

Para cada nivel de muestreo (NM) se aplicaron diferentes criterios de selección relacionados con los objetivos y las preguntas planteadas. El núcleo central que guio la selección fue la determinación de la presencia del discurso del media art en las unidades discursivas analizadas:

- **NM1.** El primer nivel de muestreo obedece a la selección del contexto territorial general donde se contextualiza el objeto de investigación, el Estado Español, que es el contexto en el que esta investigación se ha desarrollado y en el que quiere generar sus resultados. Para el fenómeno de los discursos del media art, podemos indicar que se trata de un país “periférico” en el desarrollo de estos discursos, tomando la calificación que Dobriakov (2017) confirió al caso lituano en su estudio.
- **NM2.** En relación con las subdivisiones territoriales presentadas en el Estado Español, se realizó una selección de comunidades autónomas atendiendo a varios criterios. Por un lado, se tomaron en consideración Cataluña y la Comunidad de Madrid, debido a su relevancia en el contexto de la educación universitaria en el país. El segundo criterio guardó relación con la distribución de titulaciones artísticas universitarias ofertadas en España con relación a las nuevas tecnologías. Un análisis inicial del universo total de universidades que ofrecían la titulación de Bellas Artes mostró la relevancia de determinadas facultades de bellas artes, como la de la Universidad de Castilla La Mancha o la de la Universidad Politécnica de Valencia. El resto de comunidades autónomas se escogieron por una razón de accesibilidad, es decir, se eligieron las comunidades autónomas a las que pertenecían los docentes que accedieron a participar en el estudio.

La muestra final de comunidades autónomas estuvo integrada por un total de siete comunidades (N=7): Comunidad de Madrid, Cataluña, Castilla La Mancha, Comunidad Valenciana, País Vasco, Galicia y Andalucía.

- **NM3.** La unidad de muestreo del tercer nivel fue la universidad. En este caso se estableció contacto con la totalidad de universidades, tanto de titularidad pública como privada, en las comunidades escogidas. Finalmente, se obtuvo respuesta de trece de ellas (N=13), de las cuales cinco fueron de titularidad privada y ocho de titularidad pública. Con el objetivo de no perjudicar la imagen de estas universidades por las conclusiones desarrolladas, y puesto que desvelar su identidad no fue necesario para el cumplimiento de los objetivos propuestos, se han identificado con la etiqueta “Universidad” acompañada de letras dispuestas en orden alfabético, por ejemplo, “A”.
- **NM4.** La unidad de muestreo del cuarto nivel fue la titulación de grado, mayoritariamente, de Bellas Artes. La elección de las titulaciones de grado obedeció a una doble justificación. En primer lugar, la necesidad de acotar el universo en este nivel de muestreo para posibilitar la viabilidad de la investigación. En segundo lugar, porque las titulaciones de grado, por su extensión, profundidad y conjunto de conocimientos que abarcan juegan un papel central en la diseminación de discursos en el contexto de la educación universitaria. Aunque las titulaciones de posgrado cumplen la función de orientar la formación hacia una especialización y podrían haber sido parte de la unidad de muestreo, el estudio enfocado en los grados permite acceder según creemos a una visualización más general y representativa del conjunto de discursos situados en el currículum universitario. La gran mayoría de las titulaciones de la muestra recogieron el título “Grado en Bellas Artes”. En la búsqueda de titulaciones ofertadas por las universidades se encontraron algunos ejemplos que adoptaban rasgos de los programas de Bellas Artes pero incorporaban una terminología y descripción diferentes, a veces más en referencia a la tecnología o bien a una noción más genérica. Tres de ellas han formado parte de la muestra dado que los docentes contactados en tales universidades accedieron a participar en la investigación. Así, los títulos de estas tres titulaciones fueron Grado en Artes Digitales, Grado en Artes y Grado en Diseño, Animación y Arte Digital. Para el análisis se contó con un total de veintiuna titulaciones (N=21).
- **NM5.** La unidad de muestreo del quinto nivel fue la asignatura y, con ella, la guía docente de la misma. Con el objetivo de poder observar relaciones entre los discursos de los docentes y las guías docentes, la muestra de asignaturas y guías

docentes corresponde a las asignaturas en las que los docentes impartían clases. Para la selección de la muestra que se barajó inicialmente para el estudio se buscaron asignaturas de distintos tipos en las cuales podía darse, por sus contenidos, la utilización o incorporación del discurso del media art. Por ello se contó con asignaturas orientadas a formas en aspectos técnicos tecnológicos, estéticos o históricos. Hay una intencionalidad en la selección de un grupo de asignaturas que debe ser explicada. En la muestra hay algunas asignaturas de arte sonoro. Aunque es cierto que no sería necesaria una argumentación de su consideración dado que forman parte del conjunto arte y tecnología, queremos matizar que se quiso observar en qué medida se realizaban intentos de integración de esta rama artística en el discurso del media art. Dobriakov (2022) analizó esta cuestión en su estudio del contexto lituano dado que en el plano teórico del media art se encuentra con mayor frecuencia una referencia a las artes visuales que a las sonoras.

Se analizó un total de cincuenta guías docentes (N=50). El listado de asignaturas se recoge en la siguiente tabla:

GUÍAS DOCENTES ANALIZADAS						
CÓD.	Comunidad autónoma	Provincia	Universidad	Titularidad	Titulación	Asignatura
G 1	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Pública	Grado en Bellas Artes	Estrategias y proyectos de perfil profesional
G 2	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Pública	Grado en Bellas Artes	Propuestas pluridisciplinarias
G 3	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Pública	Grado en Bellas Artes	Audiovisuales
G 4	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Pública	Grado en Bellas Artes	Producción artística. Audiovisuales.
G 5	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Pública	Grado en Bellas Artes	Media Art. Tecnologías Digitales.
G 6	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Complutense de Madrid	Pública	Grado en Bellas Artes	Bases diácticas para la educación artística
G 7	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Rey Juan Carlos	Pública	Grado en Bellas Artes	Diseño y animación 3D
G 8	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Rey Juan Carlos	Pública	Grado en Bellas Artes	Estética
G 9	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Rey Juan Carlos	Pública	Grado en Bellas Artes	Historia del arte contemporáneo. Las vanguardias.
G 10	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Rey Juan Carlos	Pública	Grado en Bellas Artes	Naturaleza y espacio urbano. Arte y creación
G 11	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Rey Juan Carlos	Pública	Grado en Bellas Artes	Taller de proyectos multimedia
G 12	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Rey Juan Carlos	Pública	Grado en Bellas Artes	Tecnología digital para las bellas artes I
G 13	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Rey Juan Carlos	Pública	Grado en Bellas Artes	Taller de proyectos multimedia
G 14	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Camilo José Cela	Privada	Grado en Artes Digitales	Gestión y diseño de contenidos multiplataforma
G 15	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Camilo José Cela	Privada	Grado en Artes Digitales	Industrias creativas
G 16	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Camilo José Cela	Privada	Grado en Artes Digitales	Postproducción digital audiovisual (II)
G 17	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Camilo José Cela	Privada	Grado en Artes Digitales	Narrativa audiovisual interactiva
G 18	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Francisco de Vitoria	Privada	Grado en Bellas Artes	Tecnologías II
G 19	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Francisco de Vitoria	Privada	Grado en Bellas Artes	Arte contemporáneo
G 20	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Francisco de Vitoria	Privada	Grado en Bellas Artes	Creación experimental
G 21	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Francisco de Vitoria	Privada	Grado en Bellas Artes	Realidad virtual y aumentada.
G 22	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Antonio de Nebrija	Privada	Grado en Bellas Artes	Arte sonoro
G 23	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Antonio de Nebrija	Privada	Grado en Bellas Artes	Fotografía y arte digital
G 24	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Antonio de Nebrija	Privada	Grado en Bellas Artes	Taller de proyectos de creación contemporánea (II)
G 25	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad Antonio de Nebrija	Privada	Grado en Bellas Artes	Tecnología audiovisual
G 26	Cataluña	Barcelona	Universidad Politécnica de Cataluña	Pública	Grado en Diseño, Animación y Arte Digital	Industria del arte digital
G 27	Cataluña	Barcelona	Universidad Politécnica de Cataluña	Pública	Grado en Diseño, Animación y Arte Digital	Historia y modelos del audiovisual
G 28	Cataluña	Barcelona	Universidad Politécnica de Cataluña	Pública	Grado en Diseño, Animación y Arte Digital	Aplicaciones interactivas
G 29	Cataluña	Barcelona	Universidad Ramón Llull	Privada	Grado en Artes Digitales	New Media Art
G 30	Cataluña	Barcelona	Universidad Ramón Llull	Privada	Grado en Artes Digitales	Cultura visual contemporánea
G 31	Cataluña	Barcelona	Universidad Ramón Llull	Privada	Grado en Artes Digitales	Historia del arte
G 32	Cataluña	Barcelona	Universidad Ramón Llull	Privada	Grado en Artes Digitales	Pensamiento y creatividad I
G 33	Cataluña	Barcelona	Universidad Abierta de Cataluña	Privada	Grado en Artes	Seminario de Teorías del Arte y de la Cultura
G 34	Cataluña	Barcelona	Universidad Abierta de Cataluña	Privada	Grado en Artes	Seminario de cultura visual y nuevos medios
G 35	Cataluña	Barcelona	Universidad Abierta de Cataluña	Privada	Grado en Artes	Seminario de materialidad y tecnología
G 36	Castilla La Mancha	Cuenca	Universidad de Castilla La Mancha	Pública	Grado en Bellas Artes	Arte de los nuevos medios
G 37	Castilla La Mancha	Cuenca	Universidad de Castilla La Mancha	Pública	Grado en Bellas Artes	Estética de la modernidad
G 38	Castilla La Mancha	Cuenca	Universidad de Castilla La Mancha	Pública	Grado en Bellas Artes	Historia de las artes visuales
G 39	Castilla La Mancha	Cuenca	Universidad de Castilla La Mancha	Pública	Grado en Bellas Artes	Tecnologías digitales de la imagen
G 40	Comunidad Valenciana	Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	Pública	Grado en Bellas Artes	Tecnologías de la imagen I
G 41	Comunidad Valenciana	Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	Pública	Grado en Bellas Artes	Historia y teoría del arte contemporáneo
G 42	Comunidad Valenciana	Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	Pública	Grado en Bellas Artes	Estética y cultura visual en la era digital
G 43	Comunidad Valenciana	Valencia	Universidad Politécnica de Valencia	Pública	Grado en Bellas Artes	Medios digitales e interactivos
G 44	País Vasco	Vizcaya	Universidad del País Vasco	Pública	Grado en Arte	Arte interactivo e interfaces
G 45	País Vasco	Vizcaya	Universidad del País Vasco	Pública	Grado en Arte	Arte y tecnología II
G 46	País Vasco	Vizcaya	Universidad del País Vasco	Pública	Grado en Arte	Instalaciones y espacio sonoro
G 47	Galicia	Vigo	Universidad de Vigo	Pública	Grado en Bellas Artes	Arte y contemporaneidad
G 48	Galicia	Vigo	Universidad de Vigo	Pública	Grado en Bellas Artes	Proyectos gráficos digitales
G 49	Andalucía	Granada	Universidad de Granada	Pública	Grado en Bellas Artes	Arte y tecnología.
G 50	Andalucía	Granada	Universidad de Granada	Pública	Grado en Bellas Artes	Imagen digital.

Tabla 1. Listado de guías docentes que forman parte de la muestra. Fuente: elaboración propia.

- **NM6.** La unidad de muestreo considerada en el sexto nivel fue el/la profesional docente de las universidades. El número final de docentes que accedieron a la entrevista fue de veintiuno. También se incluyó en la muestra la entrevista realizada a un investigador relevante para el estudio que también ejerció como docente, así que la muestra fue de veintidós unidades (N=22). Esta muestra de docentes está integrada por individuos de distintas generaciones, así como orígenes disciplinares y formativos.

A continuación se presenta una tabla ilustrativa de las entrevistas realizadas en el estudio, de las cuales, veintidós se tomaron en cuenta para el análisis del discurso:

CÓD.	ENTREVISTAS REALIZADAS A DOCENTES						Caso de docente	Asignatura	Caso de docente	Caso de docente
	Comunidad autónoma	Provincia	Caso de universidad	Titularidad	Titulación					
E1	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad A	Pública	Grado en Bellas Artes		Docente A	Media Art. Tecnologías Digitales		Docente A
E2	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad A	Pública	Grado en Bellas Artes		Docente B	Audiovisuales		Docente B
E3	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad B	Pública	Grado en Bellas Artes		Docente A	Taller de Proyectos Multimedia		Docente A
E4	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad B	Pública	Grado en Bellas Artes		Docente B	Naturaleza y Espacio Urbano. Arte y Creación		Docente B
E5	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad C	Privada	Grado en Bellas Artes		Docente A	Filosofía Aplicada		Docente A
E6	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad C	Privada	Grado en Bellas Artes		Docente B	Producción Audiovisual		Docente B
E7	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad C	Privada	Grado en Bellas Artes		Docente C	Proyectos Artísticos		Docente C
E8	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad C	Privada	Grado en Bellas Artes		Docente D	Tecnologías Aplicadas a la Creación		Docente D
E9	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad D	Privada	Grado en Bellas Artes		Docente A	Arte Sonoro		Docente A
E10	Comunidad de Madrid	Madrid	Universidad E	Privada	Grado en Artes Digitales		Docente A	Fundamentos de la Programación Multimedia		Docente A
E11	Cataluña	Barcelona	Universidad F	Pública	Grado en Bellas Artes		Docente A	Historia y Modelos del Audiovisual		Docente A
E12	Cataluña	Barcelona	Universidad G	Privada	Grado en Diseño, Animación y Arte Digital		Docente A	Aplicaciones Interactivas		Docente A
E13	Cataluña	Barcelona	Universidad G	Privada	Grado en Artes Digitales		Docente B	Cultura Visual Contemporánea		Docente B
E14	Cataluña	Barcelona	Universidad H	Privada	Grado en Artes		Docente A	Multimedia		Docente A
E15	Castilla La Mancha	Cuenca	Universidad I	Pública	Grado en Bellas Artes		Docente A	Artes de los Nuevos Medios		Docente A
E16	Comunidad Valenciana	Valencia	Universidad J	Pública	Grado en Bellas Artes		Docente A	Arte Sonoro		Docente A
E17	Comunidad Valenciana	Valencia	Universidad J	Pública	Grado en Bellas Artes		Docente B	Tecnologías de la Imagen		Docente B
E18	País Vasco	Vizcaya	Universidad K	Pública	Grado en Arte		Docente A	Arte Interactivo e Interfaces		Docente A
E19	País Vasco	Vizcaya	Universidad K	Pública	Grado en Arte		Docente B	Arte y Tecnología I		Docente B
E20	Galicia	Vigo	Universidad L	Pública	Grado en Bellas Artes		Docente A	Proyectos Gráficos Digitales		Docente A
E21	Andalucía	Granada	Universidad M	Pública	Grado en Bellas Artes		Docente A	Creación Digital		Docente A
OTRAS ENTREVISTAS REALIZADAS										
E22	Docente e investigador del concepto de media art desde el enfoque crítico						Investigador			
E23	Elaboración del Libro Blanco para el Diseño de Titulaciones de Bellas Artes de 2001						Técnico A			
E24	Elaboración del Libro Blanco para el Diseño de Titulaciones de Bellas Artes de 2001						Técnico B			

Tabla 2. Listado de entrevistas realizadas como fuentes de información. Fuente: elaboración propia.

UNIDAD DE MUESTREO	N
<i>Comunidad Autónoma</i>	7
<i>Universidad/Facultad</i>	13
<i>Titulación de grado</i>	21
<i>Asignatura / Guía docente</i>	50
<i>Docente entrevistado</i>	22

Tabla 3. Número de unidades (N) en cada nivel de muestreo incluidas en el estudio. Fuente: elaboración propia.

Pese a que las dimensiones de la muestra del estudio constituyen un número mucho menor de casos que el que inicialmente se intentó alcanzar, se trata de una muestra que consideramos satisfactoria para los resultados de la investigación por sus características desde un punto de vista cualitativo. La muestra asegura representatividad territorial y abarca un número considerable de universidades respecto del total que ofertan en el país la titulación de Bellas Artes. La diversidad de perfiles entre los y las docentes entrevistados/as ha permitido observar, tal y como se pretendió, en términos cualitativos, en qué medida están presentes en sus discursos las ideas que se han podido extraer del estudio de la literatura anterior en torno los discursos del media art. Según los datos del Ministerio de Educación y Formación Profesional, en el curso 2022-2023, veintiocho universidades españolas ofertaron el grado de Bellas Artes. Esto quiere decir que los resultados de este estudio no pueden ser generalizados para el universo total de titulaciones de Bellas Artes ofertadas en España. Sin embargo, los criterios de selección de la muestra de unidades de estudio en los distintos niveles de muestreo permiten sugerir que nuestro estudio proporciona datos relevantes para el conocimiento del problema de estudio en el contexto español. En los objetivos de esta investigación se ha buscado proporcionar resultados de índole cualitativa que permitan arrojar luz sobre la forma en que estos discursos han llegado hasta los currículums contexto educativo estudiado.

Como parte del proceso de muestreo también debemos mencionar la justificación de la rama artística escogida. Hablar de discursos en el contexto de la educación superior artística en España en la actualidad supone partir de la división en la que se encuentran.

Las Enseñanzas Artísticas Superiores, por un lado, permanecen en los denominados Centros de Régimen Especial, como los conservatorios superiores, que se desarrollan al margen de las universidades. Desde 1978, como se ha descrito 3.5.3., solo la rama de Bellas Artes pasó a formar parte de los sistemas y estructuras universitarios. La cultura institucional de estas dos tipologías de centros y la manera de concebir la enseñanza presentan enormes diferencias que plantean la necesidad de estudiar dos contextos de desarrollo de discursos diferentes.

Para este estudio se escogieron las titulaciones de Bellas Artes por dos motivos principales. Como ha recogido Dobriakov (2022), los discursos del media art han tendido a una referencialidad hacia las artes visuales. No obstante, el autor señala cómo desde varias contribuciones teórica y comunidades se han hecho intentos por integrar escenas de arte sonoro en el discurso del media art. Por otro lado, las estructuras de las enseñanzas artísticas y sus tradiciones disciplinares las convierten en un contexto de estudio completamente diferente al universitario. Una aproximación crítica al currículum y al discurso de los docentes en ellas exige un estudio específico de varios factores que han hecho de estas dos modalidades de educación artística en España dos mundos muy diferentes.

Tras la estrategia de muestreo se seleccionaron las unidades de análisis que ayudarían a responder a las preguntas de la investigación. Hemos denominado a las unidades de análisis, por el marco de ACD desde el que se articula el estudio, fuentes discursivas. La investigación ha desarrollado la triangulación de varios procesos de análisis. En primer lugar, se han llevado a cabo procesos de análisis que hemos considerado principales para el estudio sobre dos tipologías de fuentes. Otros análisis complementarios han sido realizados con el objetivo de enriquecer los resultados de cara a las interpretaciones finales.

2.3. Generación de categorías descriptivas de los discursos del media art

El procedimiento base sobre el que se cimentó el resto de procesos metodológicos fue la realización de un proceso de categorización cualitativa inicial a un conjunto de trabajos teóricos previos centrados en el estudio de los discursos del media art desde diversos enfoques críticos. Señalamos tres que constituyeron las fuentes principales para elaborar un listado de categorías que permitiese definir los aspectos que, según estos autores, han formado parte de los discursos del MA a lo largo de su evolución:

- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media art*. LINK Editions.
- Freire, M. (2017). *What is new in new media art education? A critical discourse analysis of the mythologies of media art education at the university* [Phd, Concordia University]. <https://spectrum.library.concordia.ca/983109/>
- Dobriakov, Y. (2022). *The development of new media art discourse in Lithuania in the 1990's—2010's*. Vilnius Academy of Arts.

Estos tres estudios actuaron, por un lado, como fuentes para la creación de un repertorio de categorías que permitiesen realizar análisis sobre fuentes discursivas y, por otro, como ejemplos de abordaje de la cuestión del media art desde un enfoque crítico metadiscursivo. Hablamos de proceso de categorización y no de análisis de contenido porque el análisis aplicado a estas referencias no fue sistemático. La elaboración de este listado se elaboró a partir de un proceso reiterativo de generación de categorías y codificación. El objetivo de este procedimiento fue proveer a la investigación de un conjunto de códigos identificados que permitiesen describir patrones del discurso del media art. Tras la extracción de estas categorías se procedió a un proceso de codificación abierta, es decir, de clasificación de dichas categorías en agrupaciones temáticas amplias. Esta clasificación permitió manejar la información con mayor facilidad y generar un listado de temas con los que sintetizar las líneas temáticas de los discursos del media art según las categorías extraídas de las referencias académicas.

El listado de categorías se ha recogido en el apartado de análisis y resultados, en 4.1.

A continuación se exponen los seis grupos temáticos referidos:

Nº	Nombre del bloque temático
1	Ideas en torno a la terminología y la construcción del concepto media art.
2	Ideas en torno a la historia del media art.
3	Ideas sobre estética y teoría del media art.
4	Ideas sobre el media art como comunidad, mundo artístico (perspectiva sociológica) o sobre su localización disciplinar.
5	Ideas en torno a la educación para el media art.
6	Reflexiones metadiscursivas en torno al media art.

Tabla 4. Grupos temáticos en torno a los que se clasificaron las categorías centrales utilizadas en la investigación.
Fuente: elaboración propia.

A continuación se expone la descripción del contenido de los grupos temáticos que se crearon:

1. En el **primer grupo temático** se recogieron expresiones e ideas en torno a la concreción terminológica del media art, así como las distintas definiciones propuestas en relación con la terminología. En él se incluyeron los debates y consideraciones en torno a las categorías principales que han operado en los discursos del media art según señalan los estudios de los investigadores de los que se parte en este estudio.
2. El **segundo grupo temático** se refiere a las periodizaciones que se han establecido con respecto a la práctica artística por parte de autores que han construido un discurso histórico en el contexto de la escena del media art, recogidas en los estudios de Quaranta (2013) y Dobriakov (2022). Incidimos en que no debe confundirse con el contenido del grupo temático seis, que aborda también aspectos de periodización, pero en cuanto al media art como espacio discursivo, es decir, etapas que describen desde una perspectiva metadiscursiva la evolución de estos discursos, no de las prácticas artísticas.
3. En el **tercer grupo temático** se incluyen un conjunto de conceptos estéticos y teóricos que han formado parte del discurso de teóricos y académicos de la escena del media art desde sus inicios. Describen distintas ideas o concepciones que han aparecido con frecuencia en las intervenciones discursivas de los actores que ejercieron un papel importante, según estudios anteriores, en la modulación de los discursos.
4. En el **cuarto grupo temático** se recogen distintos conceptos asociados a la separación de la escena del media art respecto a otras escenas del arte de las últimas décadas, en especial, el arte contemporáneo. Este fenómeno ha sido

abordado con anterioridad, como se hemos señalado, a través del concepto de “mundos del arte” del sociólogo canadiense Howard S. Becker (1982). Sin embargo, se trata de una idea que ha estado presente en el discurso de la escena del media art a lo largo de las décadas a través de diferentes formas de referencia a la misma.

5. En el **quinto grupo temático** se recogen algunas ideas principales que han formado parte de los discursos centrados en la educación superior de artistas centrada en el media art. En él se incluyen patrones que han estado presentes de manera reiterada en torno a cuestiones como el papel de la universidad o la multidisciplinariedad demandada en los estudiantes.
6. En el **sexto grupo temático** se abordan las reflexiones que han formado parte del discurso del media art desde un punto de vista autorreflexivo y crítico, además de aquellas que observan el media art como un aparato discursivo desde una perspectiva crítica.

Es importante referirse a las posibilidades de cruce de datos que presentan los análisis realizados en las fuentes discursivas. Nuestra labor analítica, para la mayoría de los casos, solo puede sugerir una interpretación sobre la vinculación del discurso de unas fuentes con otras. Por ejemplo, no es posible afirmar que el respaldo hacia la categoría de media art en el discurso de un docente de la muestra pueda vincularse a la existencia de patrones discursivos en la guía docente de la asignatura impartida por él. En este caso tendríamos que acudir al proceso de construcción de la guía docente y a los actores que formaron parte del mismo. Esta matización es importante, puesto que la afirmación de la presencia de un mismo discurso en varias fuentes discursivas como las de este estudio pertenecientes a contextos diferentes solo puede ser planteada a modo de hipótesis. La genealogía que podemos construir, en términos generales, se plantea como una hipótesis, una formulación teórica que en algunos casos puede demostrarse empíricamente.

Tras el establecimiento de un listado de categorías desde el que poder identificar patrones en el contenido de las fuentes discursivas analizadas se procedió a estudiar la estrategia para contestar a la siguiente pregunta: ¿de qué manera y en qué medida pueden aparecer estos patrones discursivos en los documentos analizados, en función de sus

características propias? Este interrogante fue seguido del establecimiento de una estrategia adaptada a cada fuente discursiva para analizar la información a partir del uso del Análisis de Contenido (AC).

2.4. Análisis de fuentes discursivas

A continuación se exponen los tipos de fuentes discursivas que se analizaron y los métodos de análisis que se aplicaron a las mismas.

La entrevista es una de las herramientas de recolección de datos principales utilizadas en el campo del Análisis Crítico del Discurso (Kuper, Whitehead y Hodges, 2013). Asimismo es una forma de acceder a la experiencia de los actores como fuente de datos para comprender y estudiar un fenómeno (Sloan y Bowe, 2014). En nuestra investigación, las entrevistas se plantearon como instrumentos vinculados a una estrategia desarrollada para obtener indicios analizables desde el punto de vista del análisis del discurso. La construcción de las preguntas procede del proceso de recategorización emprendido a partir de la literatura académica sobre discursos del media art con la que se contó en la investigación. Como se recoge en el apartado 2.3., el total de categorías se agrupó en seis bloques temáticos (siguiendo el proceso inductivo de codificación abierta cualitativo). Puesto que la intención fue contrastar las categorías que emergían del discurso de los docentes con las categorías extraídas de la literatura, que era resultante de distintos estudios discursivos sobre el concepto de media art, las preguntas se concibieron estratégicamente para observar las ideas que los docentes relacionaban con el concepto, así como el rechazo o respaldo de las categorías presentadas.

Respecto al diseño de las preguntas se debe mencionar otro elemento fundamental. Se observará que, en ellas, salvo en una, no se habla de “discurso del media art” desde una postura explícitamente metadiscursiva. Este hecho se realizó de forma premeditada con el objetivo de observar los resultados discursivos que proporcionaría. La respuesta a través de ideas y conceptos sobre el media art a lo largo de las preguntas permitiría, según se planteó como hipótesis, ubicar si el docente adquiriría una postura crítica

metadiscursiva, es decir, si identificaba el media art como un espacio discursivo. Es importante tener en consideración que los docentes entrevistados no pertenecían al área de estudio del Análisis Crítico del Discurso (ACD). Esto implica que no tenían por qué tener una familiarización con el concepto de discurso que se manejaba en la investigación, por un lado y que, por lo tanto, lo que aquí hemos definido como tal podía ser expresado por los participantes por medio de otros conceptos o terminología. El proceso de reflexión iterativa sobre los textos resultantes de estas entrevistas en contraste con las categorías extraídas de la literatura permitiría, según las premisas iniciales, identificar la presencia de actitudes metadiscursivas en los participantes. También debemos señalar que en este documento se han recogido las partes de transcripción de entrevistas que concernían a las preguntas, y se han excluido aquellos fragmentos en los que los hablantes comenzaron a referirse a datos que hemos considerado poco relevantes (Anexo I).

A continuación se expone la información de la que dispusieron los participantes y el guion de preguntas que condujo las entrevistas. Las preguntas fueron precedidas de una serie de aclaraciones que se consideraron pertinentes como información orientativa previa: *se informó del anonimato para evitar el rechazo a proporcionar determinadas opiniones o informaciones, se proporcionó una introducción temática para orientar la entrevista y se expresó el objetivo e intención de ella.*

Introducción de la entrevista

Le agradecemos su participación en este estudio. A continuación le informamos de algunos detalles importantes sobre esta entrevista:

- El tratamiento de la información resultante de esta entrevista será anónimo.
- La entrevista se concentra en la categoría “media art”, a menudo conocida como “new media art” o, en español, “arte medial” y “arte de los nuevos medios”, respectivamente.
- El objetivo de esta entrevista es observar la familiarización con este concepto y el respaldo respecto al mismo, sin que para ello se deban realizar una consulta preliminar de fuentes.
- La duración de la entrevista oscilará entre 10 y 15 minutos, previsiblemente.
- No es necesario responder siguiendo el orden de las preguntas.

Listado de preguntas

1. ¿Qué considera que es el media art o arte de los nuevos medios? (*Grupo temático 1*)

(Aquí se quiso detectar la familiarización con este concepto y, en su caso, la construcción conceptual / posicionamiento general inicial).

2. ¿Se trata de una categoría o etiqueta adecuada para referirse a estas prácticas artísticas? (*Grupo temático 1*)

(Aquí se pretendió detectar el respaldo o rechazo hacia esta denominación/constructo, así como la justificación del mismo).

3. ¿Qué principales elementos teóricos, estéticos y filosóficos puede asociar al media art o arte de los nuevos medios? (*Grupo temático 3*)

4. ¿En qué momentos se puede situar el marco histórico del media art? (*Grupo temático 2*)

(El objetivo fue (a) determinar la localización de esta categoría en un período concreto, (b) si se percibía su declive o si se consideraba que seguía teniendo vigencia y (c) si se producía un distanciamiento con respecto a la categoría como constructo o discurso y, en su caso, en qué momento se ubicaba).

5. ¿Relaciona más el media art con la práctica artística o con una serie de comunidades, eventos y nodos institucionales en el entorno académico? (*Grupo temático 3*)

(Desde el punto de vista de la estrategia de las preguntas, este interrogante contempló continuar evaluando la aceptación del término como forma de designar las prácticas artísticas realizadas con nuevas tecnologías, por un lado y, por otro, observar en qué medida el docente ubicaba el origen de este concepto en la comunidad artística o como un constructo del mundo académico e institucional).

6. ¿Podemos hablar del media art como un mundo diferenciado del mundo del arte contemporáneo? (*Grupo temático 3*)

(En este caso se consideró que el entrevistado no conocería el concepto de mundo del arte que se ha acuñado en esta investigación a partir de Becker (1982), sin embargo se utilizó esta expresión porque su mera interpretación intuitiva como referencia al media art a modo de ecosistema diferenciado en el arte se consideró evidente, con independencia de que se vinculara al trasfondo conceptual que manejamos).

7. ¿A qué disciplinas y titulaciones dentro de la universidad se puede asociar el media art? (*Grupo temático 5*)

(En este caso se llevó a cabo una estrategia semántica. A través de su localización en el contexto de disciplinas en la universidad el entrevistado realizaba una operación de clasificación y delimitación conceptual que complementaba la respuesta brindada en la pregunta primera de este listado).

8. ¿Es conveniente su presencia en el contexto de las titulaciones y el currículo de Bellas Artes? (*Grupo temático 5*)
9. ¿Implica el media art una disposición y comprensión curricular específicas? (*Grupo temático 5*)
10. ¿Percibe el media art (a) como un ecosistema o área de práctica artística que ha dado lugar a un discurso o (b) como un discurso e ideología que ha intentado dar forma a un escenario de prácticas artísticas? (*Grupo temático 6*)

(Aquí se analiza la percepción de este concepto en relación con un enfoque metadiscursivo⁵).

Una vez descritas las preguntas que se realizaron es posible exponer otro aspecto importante respecto a su diseño. La entrevista realizada por un investigador, al igual que está condicionada por el conjunto de conocimiento y la posición del mismo, algo que se tiene muy en cuenta tanto en el marco de la investigación fenomenológica (apartado 3.4.1.) como en el Análisis Crítico del Discurso (apartado 3.4.4.), permanece condicionada por el acto de la misma entrevista como acontecimiento comunicativo. Y en este sentido se han seguido determinadas ideas originadas a partir del estudio del análisis del discurso desde una perspectiva semiótica (Lozano et al., 1982).

Entendemos aquí la entrevista como un acto de persuasión que pretende estimular la producción de enunciados verdaderos para el entrevistado. En ello, esta herramienta de recogida de datos se torna un reto en el que los resultados obtenidos dependerán tanto de las palabras escogidas, como de la manera de plantearlas a través de estructuras

⁵ Al final del apartado 3.4.4., donde se aborda el modelo de Análisis Crítico del Discurso propuesto por Fairclough (1989) se concreta el significado que se ha asignado al término “metadiscurso” en este trabajo. Introducimos aquí la definición que se detalla para facilitar la lectura: Así, según Fairclough (1992, p. 122): “el metadiscurso es el lenguaje utilizado en un texto "cuando el hablante/escritor está situado por encima y fuera de su propio discurso y está en una posición de controlarlo y manipularlo”.

sintácticas, como del marco de aproximación previo que se de al entrevistado antes de acceder a ella. La ausencia de información previa puede generar un rechazo o bien una desorientación. Toda información aportada al entrevistado actuará como condicionante de cara al propósito de la entrevista. En nuestro caso, entrevistas realizadas en una experiencia piloto de la investigación revelaron que la casuística y las variables que intervienen en estas entrevistas son determinantes para poder considerarlas una fuente discursiva válida para el análisis. Con el objetivo de acceder a la mayor proporción posible de discurso veraz se perfilaron las preguntas en varias ocasiones. Hay que señalar que, durante las entrevistas, algunas preguntas tuvieron que ser moduladas o modificadas como consecuencia de aclaraciones necesarias para los entrevistados. En varias ocasiones las respuestas condujeron a omitir algunas preguntas que ya se consideraron contestadas anteriormente.

La variedad de contenidos y de mecanismos para obtener la información pretendió provocar en los docentes la necesidad de posicionarse con respecto al concepto de media art. En algunos casos, ciertas preguntas tuvieron mejores resultados que otras, lo cual se explica por la heterogeneidad de la tipología de preguntas. Pese a que se ha tomado conciencia de que este hecho puede ser analizado como un elemento contraproducente desde el punto de vista metodológico, se ha observado que, respecto a los objetivos que se planteaban, ha sido de utilidad para generar los textos que se han analizado como fuentes discursivas.

Además de las entrevistas realizadas a docentes se llevaron a cabo dos entrevistas a técnicos que participaron en la elaboración del Libro Blanco para el Diseño de Titulaciones de Bellas Artes de 2004. El objetivo fue contrastar su experiencia con los resultados del análisis de contenido al que se sometió este documento. Inicialmente se estableció contacto con más técnicos participantes en este proceso, aunque solamente dos de ellos contestaron. Durante la entrevista se formuló una pregunta en torno a la justificación del uso del concepto media art en este documento de la ANECA.

Además, se realizó una entrevista al investigador y docente Miguel Álvarez-Fernández en relación con sus aportaciones en torno al estudio de los discursos del media art desde

una perspectiva crítica. Esta entrevista, a la que se aplicó el mismo diseño concebido para los docentes, se incluyó en el análisis realizado.

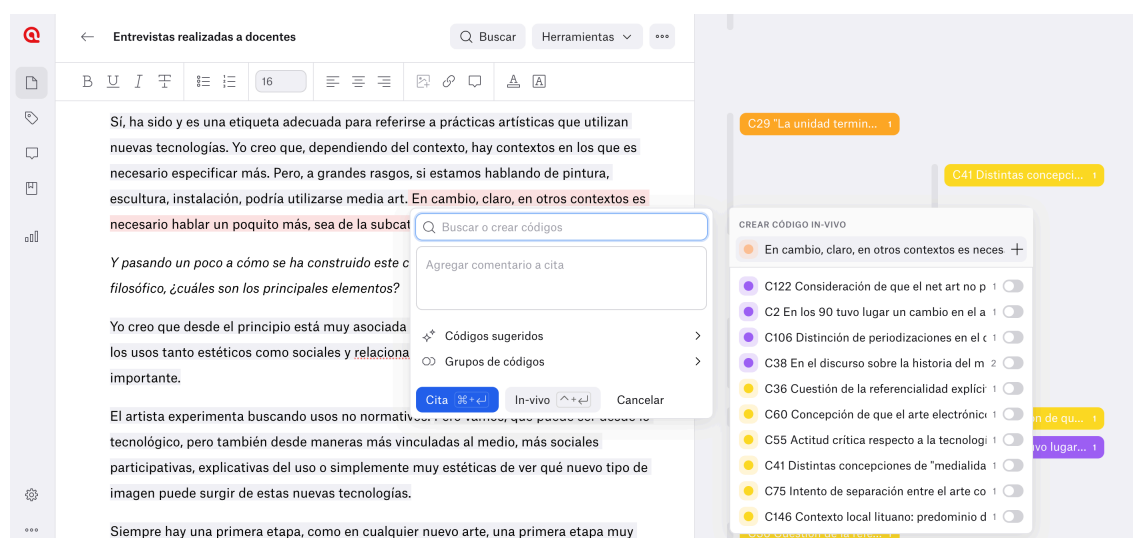


Figura 3. Proceso de categorización de la información de las entrevistas en el software Atlas.ti. Fuente: elaboración propia.

La guía docente es uno de los principales documentos a través de los que se desarrolla el currículum (Zabalza, 2007). Por la información que se incluye en ellas y por el factor de actualización al que están sometidos estos textos, constituyen un testigo de la organización del conocimiento en las asignaturas para la planificación pedagógica. Los documentos que conforman el currículum proporcionan una fuente discursiva de gran valía para la aplicación del Análisis Crítico del discurso aplicado al estudio del currículum (Rogers, 2003; Harb, 2017). Se ha escogido esta fuente textual porque permite observar las terminologías y enfoques predominantes con los que se aborda la educación en el aula. La muestra de guías docentes seleccionada (N=50) abarca un total de cincuenta asignaturas de materias diversas que se han seleccionado para analizar la presencia de patrones discursivos del media art en ellas. Constituyen, por lo tanto, una muestra diversa en la que se ha tenido en cuenta un total de trece universidades españolas para dar respuesta a las preguntas planteadas. En un principio se contempló el análisis de los planes de estudios pero, dado que suponen un espacio demasiado reducido para la análisis discursivo, se desestimaron.

Para el Análisis de Contenido (AC) aplicado a las guías docentes escogidas se partió de los seis grupos temáticos formados tras el proceso de codificación de la literatura previa.

Puesto que la posibilidad de encontrar patrones discursivos relacionados con uno u otro de estos grupos dependía del tipo de materia abordada en cada asignatura, se realizó un examen previo de cuál o cuáles de estos grupos se ajustaban más con la materia impartida. El objetivo del análisis de contenido aplicado a estos documentos fue analizar, la presencia del concepto de media art desde una perspectiva discursiva en términos cuantitativos y cualitativos. El análisis de las guías docentes se centró en dos indicadores: la presencia de categorías relacionables con las de la investigación y sus grupos temáticos, y la presencia del término media art. La unidad de contexto en este documento coincidió con el documento mismo, la guía docente. Respecto a las unidades de registro, se analizaron los apartados del título, la presentación, la descripción de la asignatura y los contenidos.

El Libro Blanco para el Diseño de Titulaciones de Bellas Artes de 2004 fue creado por un comité de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad (ANECA) para ofrecer información orientativa para el diseño de titulaciones universitarias en el nuevo Espacio Europeo de Educación Superior. El documento, que realizó un estudio de la situación de las titulaciones de artes visuales en el contexto de la Unión Europea, incluyó el término media art al referirse a distintas titulaciones y estudios. Se trata del único ejemplo de un documento generado en el contexto de las estructuras estatales de gestión de la educación superior que haya albergado la terminología del media art. En este estudio se aplicó un análisis de contenido centrado en describir el uso de este término en el documento. En el análisis de contenido aplicado a este documento se buscó determinar la frecuencia de su uso en el documento y su utilización en las reflexiones propuestas a lo largo del mismo.

Para su posterior interpretación y explicación en el análisis discursivo, la información de las transcripciones de las entrevistas se sometió a la técnica del Análisis de Contenido. Los procedimientos de descomposición, enumeración y clasificación, es decir, el proceso de categorización y codificación (Bardin, 1996) se llevó a cabo con el software de análisis de datos Atlas.ti. La unidad de contexto para estos documentos fue cada entrevista y, la unidad de registro, cada una de las respuestas. Dado que las preguntas se formularon obedeciendo a la estructuración planteada a partir de los seis bloques temáticos procedentes de la categorización base de la investigación, la

información presentó cierta clasificación desde el inicio del proceso de análisis. En frecuentes ocasiones, sin embargo, las respuestas a las preguntas abarcaron temáticas relacionadas con otras preguntas.

En este estudio no se ha considerado que procediese un análisis cuantitativo de las categorías resultantes. En primer lugar, por la incapacidad de contar con una muestra lo suficientemente extensa como para que los resultados fuesen generalizables. En segundo lugar porque las entrevistas en este estudio se llevaron a cabo para acceder a información eminentemente cualitativa de acuerdo con los objetivos del estudio. El análisis de contenido llevado a cabo es, por lo tanto, de tipo cualitativo. Tan solo en un caso, en la primera pregunta, se realizó un recuento frecuencial en base a las respuestas, cuyo resultado se recoge en el capítulo de resultados.

El procedimiento de Análisis Crítico del Discurso que se ha llevado a cabo procede de una combinación de varios modelos. En primer lugar, se ha tenido en cuenta el modelo de ACD de Fairclough (1989). Por un lado, se han considerado las teorizaciones y postulados en torno al papel del discurso como reflejo de relaciones de poder en este autor. Por otro, se han tomado algunos elementos de su modelo de análisis en tres: descripción, interpretación y explicación. Sin embargo, el análisis que se ha realizado de las fuentes discursivas parte de los procedimientos de Freire (2017) y Dobriakov (2022). Los autores realizaron un análisis crítico del discurso centrado fundamentalmente en la dimensión del significado a través del análisis ideológico de sus enunciados. La dimensión formal lingüística no se ha analizado específicamente en nuestro estudio, sino que se ha tenido en cuenta para abordar un estudio de la intención y la estrategia en la estrategia en el discurso. En este sentido, la aproximación al análisis del discurso realizado desde una perspectiva semiótica (Lozano et al., 1982) ha tenido relevancia en el proceso de análisis aplicado, fundamentalmente en el dirigido a analizar los discursos de los docentes.

A partir del análisis de la información desarrollado en los procesos de análisis de contenido, se ha procedido a una interpretación y explicación de los textos obedeciendo especialmente a la presencia de metadiscursividad en los mismos.

La presentación de los resultados del análisis de los discursos de los docentes se ha estructurado siguiendo este esquema:

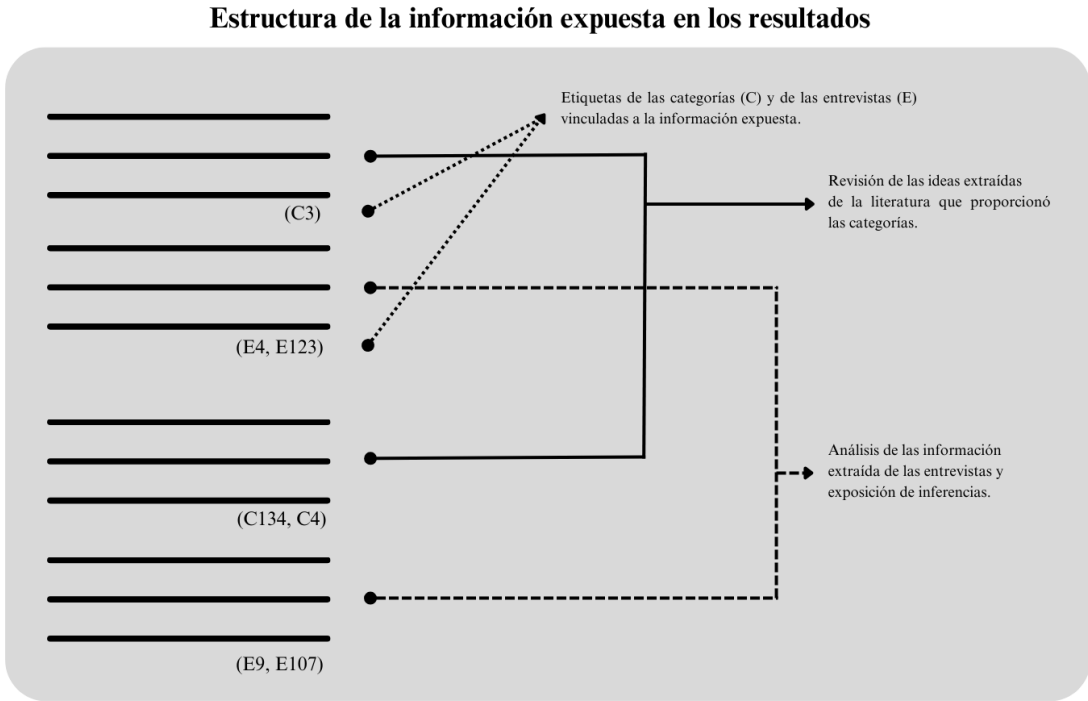


Figura 4. Esquema de la estructura de la información expuesta en cada grupo temático del capítulo de resultados. Fuente: elaboración propia.

Junto a la información descrita en este esquema (Figura 4) se expusieron ejemplos del discurso de los participantes a través de citas textuales.

2.5. Observaciones adicionales sobre la investigación

Los postulados del Análisis Crítico del Discurso implican generalmente un análisis ideológico. El objetivo del analista debe ser señalar incoherencias, significados explícitos o implícitos en el lenguaje. Por sus características, este marco metodológico exige la realización de un examen crítico que puede suponer un perjuicio en el contexto del análisis institucional o en el caso de los discursos de individuos. Por estas implicaciones se decidió realizar un tratamiento anónimo de las entrevistas realizadas a los docentes, tanto respecto a sus identidades como a las universidades a las que pertenecían. En el análisis de las guías docentes, que estuvieron de libre acceso público, sí se incluyeron los nombres de las universidades. El tratamiento anónimo de las entrevistas no impidió en ningún momento el cumplimiento de los objetivos propuestos, así que se optó por generar códigos identificativos para cada caso que permitieran mostrar los análisis realizados.

En el proceso del trabajo de campo se utilizaron distintas herramientas y recursos sobre los que se realizaron reflexiones que hemos considerado relevante describir.

Durante el desarrollo de la investigación las anotaciones recogidas en el diario de campo cobraron una especial importancia al servir este como un vehículo de reflexión y replanteamiento del problema en relación con la información novedosa que se fue extrayendo de la literatura especializada en torno al media art. En él se fueron planteando reflexiones que surgieron según se avanzaba en la comprensión del problema. El diario de campo fue un documento en el que se fueron anotando las categorías extraídas en el proceso de revisión de la literatura y de reflexión crítica sobre la misma.

La búsqueda de titulaciones, centros y modificaciones realizadas en los planes de estudios se realizó a través del Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT). Este proceso llevó a algunas reflexiones que se considera relevante mencionar. En primer lugar, se halló un obstáculo en el proceso de búsqueda debido a la terminología empleada en los títulos. El RUCT, herramienta fundamental para la investigación de titulaciones universitarias españolas, permite filtrar las búsquedas según universidades,

centros y títulos. La dispersión y entrecruzamiento disciplinar creciente al que tiende el área de estudio de arte y nuevas tecnologías se reflejan en la oferta académica de las universidades y en su distribución, elemento que se ha observado a lo largo de la investigación y que, entre otras cuestiones, encuentra su razón de ser en un contexto de continua actualización de las competencias y las intersecciones disciplinares en estas áreas. Durante la búsqueda de titulaciones se centró la atención en las titulaciones de “Bellas Artes”, sin embargo, con el objetivo de no dejar fuera posibles titulaciones denominadas de otro modo, se realizó una revisión de todas las titulaciones por universidad en el área de artes y humanidades. Más adelante, durante el proceso, se constató que algunas titulaciones que debían formar parte de la muestra se encontraban albergadas en la categoría de la rama de “Ciencias sociales”, en lugar “Artes y humanidades”. Tal fue el caso de la titulación “Artes digitales”, ofertada por la Universidad Camilo José Cela en la Comunidad de Madrid.

Consulta de títulos Contacte Inicio Volver

Código del título:

Universidad:

Denominación del título:

Nivel académico:

Rama: ☒ Todos
☐ Artes y Humanidades
☐ Ciencias
☐ Ciencias de la Salud
☐ Ciencias Sociales y Jurídicas
☐ Ingeniería y Arquitectura

Ámbito:

Estado:

Búsqueda por histórico:

Figura 5. Cuadro de búsqueda de títulos en el sitio web del RUCT en la que se muestran las ramas de conocimiento en torno a las que se filtra la búsqueda de las titulaciones. Fuente: RUCT.

Otra de las cuestiones que afloraron durante la búsqueda y estuvieron presentes durante toda la investigación fue la utilización de terminologías similares en ramas disciplinares diferentes a las artísticas. El concepto de nuevos medios aparece en el contexto de arte y tecnología, pero también es frecuentemente adoptado en el área de comunicación y periodismo. Este fenómeno, que puede ser enmarcado en lo que Freire (2017) encuadró de forma crítica como las retóricas de lo nuevo, o emergencias de lo nuevo, genera confusión a la hora de intentar delimitar a qué nos referimos cuando hablamos de “nuevos medios”. En este proceso de búsqueda se detectó la presencia de titulaciones de la rama tradicionalmente artística en facultades o centros del área de Ciencias Sociales, más específicamente, de comunicación.

CAPÍTULO III. MARCO TEÓRICO

El discurso no es simplemente aquello que traduce las luchas o los sistemas de dominación, sino aquello por lo que, y por medio de lo cual se lucha, aquel poder del que quiere uno adueñarse.

Michel Foucault

3.1. Aproximación al contexto estético e histórico en el que se desarrolló el concepto media art

El concepto de media art se enmarca en el conjunto de discursos que se han desarrollado a nivel mundial desde aproximadamente 1950 en la intersección entre arte, ciencia y tecnología. Si lo abordamos desde un contexto cultural amplio, se trata de una expresión en cierto modo marginal que ha cobrado importancia entre una serie de comunidades e instituciones, pero que necesita de una contextualización general en el pensamiento de dicho período. Desde mediados del siglo XX, las corrientes de pensamiento se multiplicaron, los fenómenos tecnológicos se entretujieron con la vida social dando lugar a múltiples propuestas para abordar su comprensión. En tal escenario, la construcción de un contexto que permita ubicar nuestro objeto de estudio no puede ser más que limitado y plantear una propuesta, sin embargo, es necesaria su inclusión antes de introducirse en el concepto de media art. Aun respaldada su legitimidad o rechazada como concepto y como discurso, su existencia guarda relación con un contexto de pensamiento y de condiciones tecnológicas que justifican algunas de las ideas que lo han acompañado desde sus orígenes, por ejemplo, la importancia que se le concede al medio tecnológico empleado en la creación artística, que en muchos casos coincide con un medio de comunicación y, por lo tanto, explota sus posibilidades como tal.

3.1.1. La hipermodernidad estética

En el tiempo de la Guerra Fría los estados del mundo occidental se vieron inmersos en tres procesos fundamentales. Uno, la globalización, otro, la gran explosión tecnológica y, el tercero, el crecimiento desinhibido del mecanismo capitalista. Con la evolución del pensamiento heredado de las corrientes filosóficas de la primera mitad de siglo se tendió a cuestionar toda estructura de realidad mientras indudablemente se construía otro mundo con otras reglas que afectaban a la forma en que las nuevas generaciones comenzaban a ser y estar. La sociedad de masas se consolidó y la tendencia que se había mostrado durante la primera mitad del XX a rechazar la unión entre “arte serio” y “arte popular” se comenzó a derretir. Las posturas habían pretendido obligar a que los individuos se situasen en un ala de la afrenta, como único recurso de salvación. Sin

embargo, los críticos favorables al cambio y al mestizaje de formatos y géneros aplicaron los argumentos que se habían utilizado para defender la fotografía tiempo atrás, que se había encontrado en una posición similar (Shiner, 2014, p. 387). La tendencia en las artes fue la de comenzar a desdibujar las fronteras entre creación más <<elevada>> y géneros populares. Aquel proceso parece haber derivado en una relación entre formatos y contenidos que presenta un carácter de continuidad, de compenetración y colaboración (Shiner, 2014, p. 388).

Existen varias propuestas que designaron el contexto cultural, como el concepto que desarrolló Zygmunt Bauman, la modernidad líquida. Se trataba de una forma de diferenciar el nuevo marco de la situación homeostática que caracterizaba las estructuras de la cultura en épocas pasadas, y que Bourdieu había podido entrever. Lo que muchos autores denominan hoy posmodernidad, Bauman lo identificaba como una época de liquidez concepto asociado a la falta de permanencia. En juego estaba una “modernización obsesiva y compulsiva que propulsa e identifica a sí misma (...); ninguna de las etapas consecutivas de la vida social puede mantener su forma durante un tiempo prolongado”, afirmó el autor (Bauman, 2011, p.17). Por su parte, como hemos apuntado, otros autores prefirieron hablar de hipermodernidad, como un estadio incluso posterior a la posmodernidad y caracterizado por una cultura de híper, una superlativización de los mecanismos de modernización (Lipovetsky y Serroy, 2009, p.48). Larry Shiner puso especial énfasis en el significado que tuvo la aportación de Marcel Duchamp a todo este ecosistema de la hipermodernidad. En el momento de su aparición se vio su intrusión como una forma de hacer “caer al arte de su pedestal y disolver la distinción entre arte y vida”. La gran tarea de Duchamp para el autor fue la de ampliar las fronteras del arte, y no darlo por superado, como tantas veces se ha objetado (Shiner, 2014, p.392). El mismo camino, quizá más fructífero, recorrió la célebre obra del compositor John Cage con sus 4'33''. La toma de conciencia de que en lo sonoro habita un marco establecido por los receptores para hablar de una obra musical con respecto al resto de la realidad sonora que experimentamos puso las bases para un proceso que pretendía extender la experiencia estética del arte más allá de la obra, llegando a todos los rincones de la experiencia vital. Se trataría, por tanto, de una invasión de lo estético a todas las facetas de la vida. Eagleton se ha referido a la figura de Oscar Wilde a estos respectos para los estudios culturales y estéticos. El escritor irlandés, que se manifestaba escéptico sobre la idea de identidad estable (Eagleton,

2017, p.117), puede ser indicado como antecedente de la concepción de estetización de la existencia cotidiana. Para Wilde, “el arte era un prototipo de la vida, no un sustituto” (Eagleton, 2017, p. 120). Quizá fuese su actitud un preludio de la tesis sobre la que basamos esta exploración, una nueva concepción de las relaciones de la estética con la vida cotidiana. Shiner (2014), basándose en la concepción de la investigadora japonesa Yuriko Saito, sugirió una conexión entre estas nuevas dimensiones de la estetización de lo cotidiano y las prácticas tradicional japonesas:

Al contrario de lo que sucede en Occidente, donde el sistema de las bellas artes nos ha inducido con demasiada frecuencia a dedicar una forma de contemplación desinteresada a las obras autosuficientes, en la cultura japonesa tradicional se valoraban las experiencias sensoriales vinculadas a los aspectos pasajeros de la vida; el placer del baño, el sonido de la lluvia sobre un tejado, la conversación y los sonidos de las tazas en una ceremonia de té. (...) Mientras que la corriente principal de la estética occidental puede considerar un cuchillo de cocina como una obra de arte desde el momento en que la función está subordinada a la forma, una estética de lo cotidiano tendría en cuenta no solo la apariencia del cuchillo sino también <<la sensación que produce agarrarlo>>. (p. 411)

Por su parte, no fueron pocas las observaciones en torno a la mezcla de los terrenos de la estética y la experiencia religiosa. Parece que la estetización, la artificación de la experiencia brinda “comprensiones espirituales más variadas que las de las religiones tradicionales”, según apuntó Shiner sobre el análisis de Berger (Shiner, 2014, p. 412). En la búsqueda de las causas que condujeron a este escenario, varias propuestas se han centrado en la importancia de analizar los medios de acceso a la experiencia. La revolución tecnológica a la que antes nos referíamos ha propiciado un marco de transformación profunda de la manera en la que percibimos el mundo. Dicha mutación supone una nueva forma de entender la cultura y el arte -además del resto de dimensiones humanas-. Jiménez (2010) describió este proceso a través de una especie de silogismo que trata de explicar el cambio a través de las posibilidades del medio:

En un momento como el actual, en el que el desarrollo de los nuevos soportes electrónicos y cibernéticos permite establecer una línea de rearticulación de palabras, formas visuales y sonidos, entramos en un nuevo territorio, aun casi virgen, de plasmación del hacer artístico. (p. 247)

En esta fórmula de estetización del mundo entraba, por tanto, la naturaleza multidimensional de los medios que se habían puesto en circulación. Se propuso la interfaz como denominador común, la pantalla. “(...) la máquina digital, con su ductibilidad y fuerza proyectiva, actúa no ya como <<corte>> o sustituto, sino como prolongación de la mente y del cuerpo humanos”, expone Shiner (2014).

La articulación de la realidad en el mundo hipermoderno ha sido analizada desde muchas de sus dimensiones. Pero se han producido una serie de reflexiones en torno a la naturaleza del nuevo individuo como productor económico y esta realidad de continuo crecimiento que se muestra en el continuo fluir estético. Así, por ejemplo, el norteamericano Richard Florida en *The rise of the creative class* (2014) describió la presencia de una nueva clase social cuya característica más evidente es la circunstancia de un proceso de creación continua. Florida ve en el sistema que se ha desarrollado el concepto de *Creative Economy*; así, afirmó (Florida, 2014):

Vivimos, como suele decirse, tiempos interesantes, en los albores de una amplia y fundamental transformación no sólo de nuestros estilos de vida, sino de las formas en que la producción y el consumo (...). Es una época de enormes posibilidades, pero también de terribles riesgos. Muchas revoluciones han empezado con esperanza y se han convertido en un caos. (...). Hoy, quizá por primera vez en la historia de la humanidad, tenemos la oportunidad de alinear el desarrollo económico y el humano. (...). Pero el reloj de la historia nunca deja de correr. Tarde o temprano, alguna ciudad o nación descubrirá lo que hace falta para aprovechar todo el potencial creativo de su población. Si queremos obtener las ventajas del precedente, tenemos que acelerar ese proceso. Nuestra prosperidad futura depende de ello. Nuestro momento, como suele decirse, es ahora. (p. 400)

Pese a toda esta predisposición a interpretar que la relación con las realidades se había hiperestetizado, surgieron posturas que se decantaron por otra postura alejada de un optimismo. El peculiar enfoque de Danto (2016) vio en el espíritu de los nuevos tiempos un arte sin propósitos estéticos, una disolución de la propia estética del objeto artístico. Podríamos por tanto interpretar que toda la esencia que se concentraba y se reservaba en la obra de arte había pasado a filtrarse al resto de parcelas de la experiencia vital, dando como resultado a un arte que ya no aspiraba a ser puramente objeto estético. En contra del criterio exhibido por las principales aportaciones al nuevo arte, hablaríamos de una producción artística con otros objetivos, con otros elementos, de un desplazamiento a nuevos horizontes para los artistas que cultivaban los géneros tradicionales.

Al predominio de lo instantáneo y de lo impactante, de lo líquido que se verá en la construcción del discurso de Lipovetsky, Serroy o Bauman, se le han encontrado otras interpretaciones. Un ejemplo es la forma con que Thiebaut describe la naturaleza de la posmodernidad, una naturaleza que poseía la fragmentación como emblema y que causó numerosas aporías (Thiebaut, 1999):

Esa conciencia reflexiva del programa moderno ha perdido, por ello, la confianza en la coherencia discursiva que, desde la primera modernidad en su confrontación con los antiguos, articulaba un programa político, teórico, moral o estético. La dislocación de las formas de la complejidad social, la pluralización de sus lenguajes, el desvanecimiento del único punto focal del sujeto para entender la producción de interpretaciones culturales y el aporético historicismo en el presente que se induce con el colapso de la conciencia de temporalidad inducen formas discursivas que se expresan mejor en el fragmento y que no pueden entenderse al margen de la ironía. (p. 392)

3.1.2. La hegemonía de las pantallas

A lo largo de los últimos cien años, las pantallas han ido transformándose en un espacio de proyección de aspiraciones para los individuos, de recolección de deseos. En los estudios sobre cultura desarrollados por Terry Eagleton (Eagleton, 2017, p. 39) se nos revela una relación directa entre los objetos de la cultura, para los que la pantalla se transforma en una superficie mediadora, y la tendencia humana al deseo. Así, es este el que coloniza de alguna forma el vacío de la realidad para vertebrarlo según un andamiaje humano, “más allá de lo dado a todo aquello que elude nuestro control”. Por supuesto, Eagleton tuvo muy en cuenta las raíces de la teoría psicoanalítica para emitir estos enunciados. La limitación de las leyes del deseo se encuentra en la muerte. Así, para la fenomenología, todo lo que no es muerte, es posibilidad. Es en esta dinámica de construcción de la realidad, de invasión de mundos que satisfacen a las ansias de deseo hasta la conclusión de la vida donde se ha edificado un mecanismo de producción “tan híbrido, diverso, inclusivo y heterogéneo (...) que ha borrado fronteras, derrumbado polaridades, mezclado categorías fijas y reunido promiscuamente una diversidad de formas de vida” (Eagleton, 2017, p.45), es decir, el capitalismo.

La hegemonía de las pantallas, de la interfaz, se ha desarrollado hasta generar una repercusión plena y directa sobre la vida de los individuos. Las reflexiones derivadas de los estudios que comenzaron a preocuparse en el siglo XX por la aceleración de este proceso se han preguntado en qué medida esta invasión de la actividad humana en relación con las pantallas ha llegado a modificar nuestras formas de relación con el resto de individuos y con el mundo. Pero fundamentales son aquellas que han llegado a poner sobre la mesa la posibilidad de haber cambiado -o estar en proceso de transformación- los patrones de percepción, incluyendo lo exterior, el cuerpo propio y las sensaciones

derivadas de ellos. El origen de esta dinámica ha de buscarse en el desarrollo del cine desde sus comienzos. La evolución que este experimentó nos ha llevado a concebir una situación que avecina un marco de diversidad, movimiento y constante producción de formas e ideas (Lipovetsky y Serroy, 2009). Frente a una posible postura apocalíptica que rechazaba las consecuencias de los cambios que tenían lugar, posturas como la que manifestaron Lipovetsky y Serroy aportaban una lectura optimista: “lo que se avecina es un cine global fragmentado, de identidad plural y multiculturalista” (Lipovetsky y Serroy, 2009, p.15). En una división de la historia del cine en cuatro etapas presentada por estos dos autores, ubicaron el momento actual como una cuarta etapa, que calificaron de hipermoderna, un momento de apoteosis de los medios puestos en marcha para la generación de producciones cinematográficas. Para los autores, el eje bajo al cual debíamos entender los procesos de cambio había de tener una perspectiva múltiple que integrase a la vez y con conciencia global la tecnología, los medios, la economía, la cultura, el consumo y la estética (Lipovetsky y Serroy, 2009, p. 22). Indicaron que las relaciones con el mundo para los nuevos individuos estarían mediatizadas a través de pantallas, de interfaces que responderían a un nicho de conexiones multimedia, con una estructura rizomática. A esta presencia exacerbada de la pantalla en la vida humana la denominaron “la pantalla global”.

Son muchos los trabajos que han tratado de comprender estas transformaciones desde múltiples perspectivas. Una parte ha relacionado los procesos de comunicación y los de creación artística, arrojando una interesante perspectiva sobre la que basarse en muchos aspectos a la hora de generar un diagnóstico de cuál es el papel de la pantalla en las primeras décadas del siglo XXI para las estructuras de la cultura. Si miramos desde el prisma comunicativo, nos daremos cuenta de que la nueva comunicación, sus procesos, tienen lugar en la mayoría de las ocasiones de la actualidad a través de las pantallas. No solo la pantalla de la televisión, del ordenador y del móvil, sino que cada vez más, estas interfaces invaden el espacio público y se acoplan a la cotidianeidad. Desde una óptica antropológica, Choza (2015) prelude cómo la interfaz se ha transformado en el medio a través del cual todos los elementos que rodean a los individuos se transforman en “materia de interacción artística comunicativa” (p. 267). Es fundamental tener en cuenta a este respecto la vinculación de las teorías de la información y la comunicación, a partir de las cuales se han desarrollado los sofisticados sistemas de comunicación social y vertebración comunicación-vida en la hipermodernidad. Choza sitúa en el centro los

procesos de comunicación para entender la totalidad del sistema, la relación de la comunidad con cada individuo (Choza, 2015):

Permiten comprender e interactuar con los procesos físicos, biológicos y mentales en términos precisamente de información y comunicación, porque descomponen la totalidad de lo real en partes atómicas o elementales, las alfabetiza y las convierte en un conjunto de mensajes que forman a la vez un universal medio de comunicación. (p.370)

Señala el autor que es dentro de este proceso donde se crea una estructura sólida hacia la alfabetización global, un medio acuoso que mantiene en contacto la disparidad de las culturas y las integra formando una serie de repertorios comunes. Identifica Choza la interfaz o pantalla como un punto de convergencia para la experiencia humana del mundo. Se alza como una síntesis de las artes que antaño aparecían fragmentadas. La pantalla se convierte en instrumento para la estetización de la realidad, actúa como una sustancia que hace una doble labor de conectividad, la de los individuos entre sí con la realidad y la de la unificación de las dimensiones vitales de los mismos en aras de generar una estetización total de ellas. En clave ontológica, quizá algo más específica que la manera descriptiva en la que Lipovetsky desarrolla su visión del panorama, Choza pone de manifiesto los puntos sobre los que se vertebra la nueva realidad hipermoderna, marcada por la interfaz (Choza, 2015):

Pero la interfaz, además de procesar formas representativas, información del mundo ideal, procesa también, y en mayor medida, formas activas, información del mundo real. Procesa realidad, actividad, vida y ser, y puede hacerlo como se ha procesado siempre la realidad, o de modos nuevos y distintos. Esos modos dan lugar a nuevas formas de pensar (nuevas lógicas), de actuar (nuevas éticas), de constituir la realidad (nuevas ontologías), etc. (p.384)

El centro de la cuestión que subrayamos aquí es el hecho de que las pantallas han invadido el terreno de las preferencias y comportamientos de los individuos. Para este cambio, que comenzó con la cinematografía, se ha propuesto el concepto de “cinevisión” (Lipovetsky, 2009) y responde a un salto del espíritu de la ficción que tiene lugar en el cine a la vida cotidiana. En la concatenación que anunciábamos entre arte y sistema económico, el cine apareció como la primera forma de expresión artística nativa de un sistema comercial. Así que, podríamos decir, su nacimiento está ligado a las características que conforma la estructura económica. En contraposición, podemos suponer que el resto de formas tradicionales de arte han tenido que establecer un proceso de adaptación de forma sintética. Asimismo, la génesis de esta forma artística surge en un contexto de masas, y no como producto dedicado a una parcela de la sociedad aislada

con capacidad para entenderlo (Lipovetsky y Serroy, 2016, p.167). Debido a ello, la estética presentada en el cine presenta una parte de “estereotipo” y otra de “realidad”. Los autores han sabido ver en este nuevo ecosistema hipermoderno la presencia de una polaridad constante entre varios polos. Se trata de lo estético más lo económico -que ya se ha señalado-, lo “comercial y lo artístico” y lo “singular” versus lo “estándar”. El culto a los individuos, el star system, es un ejemplo de tal bipolaridad. Las estrellas han conformado una nueva forma de mito moderno, una nueva mitología (Ibíd., p.174). También Bauman ha sabido distinguir en su modernidad líquida esta naturaleza de anhelos contradictorios (Bauman, 2011, p.24). Asimismo, la estetización vía interfaz forma parte de un proceso hacia una nueva forma de “gestionar los comportamientos”. Porque ahora, los modelos en pantalla gestionan la ordenación de los individuos albergando la falsa esperanza de que ellos pueden elegir; una nueva paradoja, la del conflicto entre autonomía-dependencia (Lipovetsky y Charles, 2006, p. 21).

Lo provisional ha ocupado el lugar de todo lo sólido, lo que tendía a la permanencia. La nueva estética es un producto de continuo cambio para estos autores. No solo es que aparentemente Benjamin no tuviese razón con el concepto de la pérdida del aura (Benjamin, 2017), sino que justo lo contrario parece haberse convertido en la norma de la hipermodernidad estética. La profusión de símbolos y significados que fluyen en la producción publicitaria y que repercuten enormemente en todo el conglomerado de pantallas revela una predisposición al reciclaje continuo de las estéticas, un <<nerviosismo de lo estético>>.

3.1.3. El consumidor transestético

Lipovetsky y Serroy (2015) han acuñado la expresión “consumidor transestético” para definir a un nuevo tipo de individuo que experimenta lo estético a lo largo de casi todas las facetas de su vida, procediendo así a una especie de estetización de la existencia. No podemos dejar de relacionar la interioridad de este concepto con lo que podemos observar en la conducta de los denominados *millennials* (Ferrer, 2010). Las características de estos consumidores transestéticos quedan resumidas por Lipovetsky y Serroy (2015) a través de imágenes muy claras:

(...) un consumidor transestético, hasta el punto se despliegan en él las motivaciones hedonistas y lúdicas, emocionales y sensitivas, y esto en capas cada vez más amplias de la sociedad. Pasión por los viajes y el turismo, amor al patrimonio y a los paisajes, gusto por la decoración de la propia casa, uso generalizado de productos del cuidado y de maquillaje, obsesión por la delgadez, los tatuajes y el piercing, audición de música en todos los lugares y circunstancias, karaoke, consumo creciente de películas, telefilmes y teleseries, prácticas, también en alza, relacionada con la fotografía, el vídeo, la música: multitud de fenómenos que son signos de la formidable expansión social de las expectativas y prácticas estéticas, de los deseos de belleza, música y espectáculos. Vivimos en la época de la explosión democrática de las aspiraciones, las pasiones y los comportamientos estéticos. (p. 274)

Estos autores responden ante las críticas generadas a esta superlativización del consumo afirmando que “el capitalismo artístico ha enriquecido las expectativas estéticas de los individuos, la sensibilidad a lo bello, la sed de sensaciones y experiencias nuevas” (Ibíd., p.280). La nueva existencia del individuo viene marcada por un culto a lo “estético-hedonista”, han señalado. Antaño, las diferencias de consumo estético establecían fronteras entre las clases sociales, como supo ver Bourdieu (1991), la cultura era un instrumento para delimitar las clases. Sin embargo, como ha indicado Bauman (2011):

(...) hay espacio “para la ópera y también para el *heavy metal* y el punk, para el “arte elevado” y también para la televisión comercial, para Samuel Beckett y también para Terry Pratchett. (pp. 9-10)

Junto a esta primacía de los valores de lo efímero y de lo renovable va pareja una predilección por la estética de la juventud. Si en el pasado había que aparentar riqueza, hoy parece más relevante parecer joven, “eternamente joven” (Ibíd., p.305). Los gustos de los individuos transestéticos, hemos señalado, se forman en lo efímero. La identidad estética que los caracteriza es sometida continuamente a la exposición con la comunidad, con el mundo detrás de la pantalla. Ya sabemos que la experiencia estética de estos individuos deviene una experiencia a través de la pantalla, por el desarrollo tecnológico (Lipovetsky y Serroy, 2016, p. 316). La nueva estrategia contra esto, sin embargo, es huir de todo ese *horro vacui*, buscar un espacio hueco en el que poder pensar más allá de lo que nos es bombardeado: “hoy pedimos a la cultura todo lo contrario: que nos vacíe la cabeza”.

La relación entre el arte y esta nueva dimensión de lo estético ha sido, como hemos visto, objeto de amplia dificultad para llegar al consenso teórico. Cuando el arte se libera de “toda necesidad objetiva, toda referencia a lo absoluto y a las potencias sagradas”, pasa a ser “un juego ciertamente agradable, sensible, interesante, pero sin sustancia, marginal, sin nada real sobre la mesa” (Ibíd., p.322). Bauman se pregunta: “¿Disfrutarán

las obras artísticas de algo más que la oportunidad de vivir fugazmente y ganar quince minutos de fama?” (Bauman, 2011, p. 99). La figura del artista queda puesta en entredicho en los tiempos de la hipermodernidad. Lipovetsky y Serroy (2016, p.345) manifiestan el momento presente así: “el artista ya no es el otro: en mis sueños y un poco en la vida cotidiana, soy yo”. El análisis que hace por su lado Bauman establece una conexión entre lo económico y el artista en la cual este sirve a las exigencias de aquel (Bauman, 2011):

(...) los nuevos jefes harán lo que corresponda para asegurar que el público sienta la necesidad de poseer (y pagar) precisamente lo que los artistas quieren crear, de modo tal que la práctica del arte se vuelva un “buen negocio”. Por otra parte, la coerción consiste en el hecho de que, de ahora en adelante, las nuevas autoridades dictaminarán qué creaciones artísticas tendrán demanda y qué tipo de creatividad pasará a ser un “buen negocio”, el mejor arte de todos: un arte en el cual los expertos en *marketing* artístico superan de forma incuestionable a los maestros del pincel o el cincel. (p. 95).

Frente a esta naturaleza efímera de la fruición estética han aparecido otras posturas o estrategias. Por ejemplo, la *slow life*, la posibilidad de “degustar otras bellezas, otras experiencias, otras temporalidades” (Lipovetsky y Serroy, 2016, p. 350) lejos de este continuo fluir transestético.

3.1.4. La crítica a la construcción hipermoderna de la autonomía

Hasta ahora hemos tratado los vínculos entre el capitalismo cultural, la revolución de las pantallas, la globalización y el desarrollo de la estética con respecto a la vida de los individuos bajo el concepto de hipermodernidad. A lo largo de los párrafos antecedentes se han ido observado diferentes posicionamientos en torno a determinados fenómenos de la modernidad. Se ha planteado cómo esta estetización del mundo afecta a la manera en la que el individuo hipermoderno construye el andamiaje de lo que percibe. Pero hemos puesto de manifiesto los peligros que esto puede conllevar a la hora de conseguir una autorrealización existencial. Pese a la aceleración de los procesos, la preferencia por los fenómenos instantáneos e impactantes y la pluralidad de opciones donde escoger, observamos que hay elementos de la vida humana que permanecen en cierto modo intactos. Planteábamos la cuestión de cómo se puede sincronizar una realidad en la que se manifiestan las frecuencias temporales descritas y otra en la que aparecen elementos

como la muerte, la enfermedad o el fracaso. Aunque la forma de percibir y consumir el tiempo ha cambiado, estos fenómenos poseen una cualidad temporal propia, un impacto en la vida humana que no ha mutado de la forma en que lo han hecho las relaciones con la información o la ocupación del tiempo ordinario. Detrás de todo ello, hay un mundo en el que la realidad material se impone, donde el trabajo sigue siendo igualmente necesario para subsistir y donde el sufrimiento ajeno, lejos de erradicarse, va in crescendo en muchos puntos del planeta. Ante todos estos elementos es necesario un enfoque que revele cuáles son las trampas del juego, de qué hablamos cuando ponemos un manto estético a la experiencia vital.

Baudrillard ha subrayado la cuestión de la realidad que se esconde detrás de un embotamiento de gadgets y puntos de distracción. En el sentimiento hueco de la soledad, todo parece develarse, mostrarse tal y como es, sin la visión de lo estético (Baudrillard, 2008). De este autor nos interesa la construcción del concepto de *simulación* ante la realidad. Baudrillard considera que la realidad se ha vertebrado en varios planos estructurados estratégicamente. Bajo esta metáfora, el individuo permanece dentro de un sueño para luego experimentar otro, y así sucesivamente. Baudrillard habla de una simulación con la que cuestiona los parámetros de lo considerado como real; la realidad deviene algo provisional, manejable (Ibíd.):

De golpe, esta aprehensión, que es el milagro del engaño visual, resurge sobre todo el llamado mundo <<real>> circundante, revelándonos que la <<realidad>> nunca es otra cosa que un mundo jerárquicamente escenificado, objetivado según las reglas de la profundidad, y revelándonos también que la realidad es un principio bajo cuya observancia se regulan toda la pintura, la escultura y la arquitectura de la época, pero nada más que un principio, y un simulacro al que pone fin la hipersimulación experimental del engaño visual. (p.35)

A raíz de estas líneas podemos alzar la pregunta sobre lo real en la estetización de la hipermodernidad -ni siquiera lo imaginario que, para el autor, acaba con la misma muerte que lo real-. ¿Cuáles son los juegos que plantea una vertebración quasi plástica de la experiencia de la realidad que además está filtrada por un mecanismo tecnológico perfectamente controlable? Baudrillard afirmó que “lo que paraliza nuestras vidas no es la amenaza de destrucción atómica, sino la disuasión”. La dinámica de la cultura está ahora bajo algo que denomina el “efecto Beaubourg”, una mole de absorción de toda permanencia temporal, otra forma de ver aquello que Lipovetsky identificaba con un simple cambio de los tiempos, con la consecuencia del efecto de los mecanismos de “la

moda”. Este mecanismo de celeridad es para Baudrillard una forma de acabar con la cultura, un “monumento de disuasión cultural” (Ibíd., p.91).

Según el autor, todo este aparato de escondrijos de la realidad que ha preparado la maquinaria capitalista no tendrá buen final. Él, muy al contrario de la tranquilidad con la que Lipovetsky ofrece un veredicto de los tiempos presentes, aboga por que el resultado de todo esto será una “gran explosión”:

No hubo transición equilibrada de los sistemas implosivos a los sistemas explosivos: siempre sucedió violentamente, y tenemos todas las posibilidades de que nuestro paso hacia la implosión sea él violento y catastrófico. (p.168)

Para Baudrillard (2010) está muy claro que el desarrollo de patrones de gusto presenta en la sociedad actual un fondo que tiene que ver con una nueva estratificación social, un nuevo origen de clases, nuevos mecanismos en el conglomerado capitalista (Baudrillard, 2010, pp. 20-21). Por su parte, el verdadero sentido del fenómeno de la moda, tan fundamental en los autores que hemos analizado, sería una forma de mantener dentro del sistema tal estratificación (Ibíd.):

La moda, en efecto, no refleja una necesidad natural de cambio: el placer de cambiar de vestidos, de objetos, de coche, viene a sancionar psicológicamente coacciones de otro orden, coacciones de diferenciación social y de prestigio. (p. 28)

En su obra *La pantalla total* (Baudrillard, 2011), el autor reúne una serie ensayos de los que podemos extraer un resumen de su severa crítica a todo el ecosistema que parece estar surgiendo. La identidad que se trata de forjar el individuo posmoderno es una “identidad publicitaria”, una identidad caracterizada por funcionar en un lapso temporal y de forma estratégica para cada momento oportuno; es, lo que denomina como “look” (Ibíd., p. 21). Se trata de una especie de exposición de la identidad hacia lo exterior, hacia los otros. El individuo pasa a gestionarse completamente para satisfacer la lógica capitalista.

Así que la identidad pasa a ser algo “efímero”, no hay solidez, solo liquidez baumaniana. La construcción del yo mismo al que tanto insta la maquinaria del consumo pasa a ser algo que sirve para el momento, para un momento efímero, virtual. Es clave la manera en que el autor engarza la metáfora de lo virulento, del virus, con la forma en que los nuevos fenómenos tienen cabida. Denuncia así una “irradiación de los cuerpos y de los

espíritus mediante las señales y las imágenes” (p. 24). Esta especie de ligereza traducida en desapego, en continuo predominio de la superficie, del no permanecer, es vista aquí como causante de una forma de responsabilidad constante para con los grandes dañados de la historia. Una especie de mirar hacia otro lado que pretende tapar los huecos con nuevos objetos. Las realidades, entrando en la dinámica de la virtualidad, pueden no existir, pueden no haber sido. “Eso no ha existido significa simplemente que nosotros ni siquiera existimos de manera suficiente para mantener una memoria, y que ya solo contamos, para sentirnos vivos, con los medios de comunicación” (Ibíd., p. 29). Por lo tanto, el mundo hasta ahora real pasa a ser una prótesis más, a imagen y semejanza del virtual. Vuelve la obsesión baudrillardiana por los límites de las realidades, por la crítica hacia la manera en que los nuevos sistemas borran y hacen difusas las fronteras. Esto es descrito por él en términos de la disolución de los procesos en un magma de “superfusión” de los mismos (p. 42). Podemos relacionar tal aseveración con la fusión de contextos que tiene lugar a través de la pantalla. Ponemos por tanto el acento en ello, en las relaciones con el medio, con la intromisión de pantallas.

Donde Lipovetsky observaba un acortamiento de las distancias entre el espectador cinematográfico y la realidad interna del objeto, Baudrillard divisa una desaparición de las distancias en la esencia de lo virtual. Da entonces con un punto fundamental: “el encogimiento absoluto del tiempo” (p. 72). La cuestión del tiempo se presenta como piedra angular en los análisis de la hipermodernidad y de los cambios que esta ha planteado. Nos podríamos preguntar en qué medida dicho concepto y sus postulados afectan a las tres modificaciones del tiempo fenomenológico. Aquel <<ahora>> que se hacía unidad en el [yo trascendental] husserliano (Sánchez Meca, 2010, p. 422) o aquella temporalidad que daba sentido al *Dasein* de Heidegger (Heidegger, 2012), ¿cómo queda ahora dispuesta? Aquel <<ahora>> parece haberse convertido en un ansia absoluta por lo futuro. Quizá las pantallas hallan decantado la balanza en la dirección de lo que aún queda, de lo próximo. Y es posible que también este sea un rasgo notorio de la hipermodernidad, un rasgo modificador de la formulación estética.

Pero toda esta mezcla desaforada de fluidos parece causar cierto rechazo cuando se la observa como fuerza destructora de la singularidad que nos mantiene en la identidad del pasado, de la tradición. Baudrillard llega a decir que “la sinergia provoca alergia”. Visto

bajo la dinámica del virus/inmunidad: “el exceso de protección conlleva la pérdida de las defensas y de las inmunidades: los anticuerpos en paro técnico se vuelven contra el propio organismo” (Baudrillard, 2000, p. 109). Quizá toda esta convergencia estética produzca tarde o temprano un efecto de rechazo. Pero no parece que vaya la senda por ahí, sino en que las construcciones estéticas sean cada vez más diversas; se trata de una herramienta en un sistema en el que se produce un reciclaje constantemente, ¿podríamos hablar de nomadismo estético como rasgo hipermoderno? Todo el rechazo que se pudiere generar lo hace, según Baudrillard, en términos de odio. Como todas las reflexiones de Baudrillard, esta abre una compuerta hacia una especie de hermenéutica del odio (Ibíd.):

Y en el odio actual está precisamente el resentimiento de todo lo que no ha tenido lugar. Y, al mismo tiempo, la urgencia de precipitar las cosas para acabar con el sistema, para hacer que llegue otra cosa, para hacer surgir lo otro, el acontecimiento venido de otro lugar. En este fanatismo *cool* se manifiesta una forma milenarista de provocación. Todos tenemos odio. No depende de nosotros no tenerlo. Todos tenemos la nostalgia ambigua del fin del mundo, es decir, de darle un fin, una finalidad a cualquier precio, aunque sea mediante el resentimiento y el rechazo total del mundo tal como esc. (p. 111)

Otra de las aportaciones originales en el discurso baudrillardiano es derivar, de toda esta “pérdida colectiva de las defensas inmunitarias”, de aquella mezcolanza que acusa una inercia hueca, la causa de las drogas. Pero estas entendidas como forma de desaparecer, como signo de debilidad ante un marco de disolución. Habla el autor de una “defensa”: “las hay sin duda mejores, pero no es imposible pensar que este uso y este abuso constituyan una reacción vital, simbólica, aunque en apariencia desesperada y suicida, contra algo todavía peor” (p. 116). Después de este interesante planteamiento, ¿no podríamos considerar la deglución continua de repertorios estéticos como un síntoma de esta inmunodeficiencia que señala Baudrillard?

En síntesis, lo que Baudrillard ha observado es una tendencia a la creación de una realidad virtual, “una alucinación colectiva de lo virtual y sus efectos” (p. 129). ¿Pero qué es más real, lo virtual o lo que se sale de lo virtual?, preguntamos aquí. Ha sido frecuente la utilización del universo Disney por parte del autor para explicar y dejar entrever sus conceptos de simulación y realidad (Baudrillard, 2000, 2008). Afirma: “transfusión de lo real como una transfusión de sangre, salvo que aquí se trata de una transfusión de sangre real en el universo exangüe de lo virtual” (Baudrillard, 2000, p.174). En efecto, lo que sugeríamos. Así que, con esta disposición de elementos, parece

que el mundo en el que vivimos se ha convertido en un escenario, en materia de trueque para la construcción virtual. En definitiva, todo un “*reality show*”.

La dimensión crucial de la temporalidad vuelve a emerger cuando Baudrillard habla de cómo Disney filtra por un mismo punto las tres dimensiones del tiempo (Ibíd.):

No contento con borrar lo real convirtiéndolo en una imagen virtual de tres dimensiones, pero sin profundidad, borra el tiempo sincronizando todas las épocas y todas las culturas en el mismo travelling, yuxtaponiéndolas en el mismo escenario. Así inaugura el tiempo real, puntual, unidimensional carente de profundidad: ni presente, ni pasado, ni futuro, sino sincronía inmediata de todos los lugares y todos los tiempos en la misma virtualidad intemporal. Lapso o colapso del tiempo: eso es propiamente la cuarta dimensión. La de lo virtual, la del tiempo real, aquella que, lejos de sumarse a las tres dimensiones del espacio real, las borra todas. (p.176)

Este “tiempo real” al que se refiere Baudrillard, este punto en el que se concentra todo, puede ser origen de la forma en que se tritura la historia estética y se recicla continuamente para acomodarla a nuevos formatos y a nuevas experiencias -en el ansia por engullir que ya hemos pormenorizado más arriba-. Reincidimos en afirmar que el análisis de la hipermodernidad estética desde el punto de vista del tiempo es quizá lo más importante para caer en la cuenta de cómo el mundo humano ha cambiado -aunque, sin poder preverlo, pueda cambiar drásticamente en las próximas décadas dando lugar a un margen diferente de elementos del sistema-.

El autor vislumbra un fenómeno de energías que podría llevarnos a una situación contraria a aquella de la disolución de los márgenes, la de la hiperfusión. Si la universalización de los valores se anula, la singularidad se acentúa y la mundialización invalida cualquier legitimidad de unos valores frente a otros, lo que puede ocurrir entonces es que el sistema se contrajese hasta encontrar un camino de afrenta hacia lo universal, lo global y lo común (Ibíd., pp. 182-183) -esta idea no deja de ser una crítica a la globalización, quizá no tan original como otras aportaciones del autor-.

En la instantaneidad entre un suceso y la difusión del mismo a través de la red hay una distancia hoy en día tan diminuta que, para Baudrillard, consigue privar a los nuevos fenómenos de “dimensión histórica” y los “sustraer a la memoria” (p. 203). Es a esto a lo que denomina la “abolición del pathos de la distancia”. Trata, por otro lado, de afirmar que la destrucción de estas distancias no permite diferencia dónde empieza el ser

humano y dónde la máquina (p. 204). Así, el ser humano -podríamos decir, vive en-la-máquina. Puede que se esté dando semejante transformación, sin embargo, en el momento en que el individuo se separa de la máquina, entra en conflicto. Se trata de una idea que señala Kellner (2011). Decimos que se crea un “tiempo real” que es virtual, pero cuando el individuo se encuentra con lo que hay fuera, con el tiempo al que nos referíamos primariamente, aparece una fuerte disonancia. Estas décadas parecen especialmente susceptibles para estas crisis de la temporalidad porque, si se sigue adelante con la fusión hombre-máquina, con esa <<prolongación de los sentidos>>, se podrá afirmar la coexistencia de dos tiempos contradictorios.

Otro de los conceptos que se quiere resaltar es el de la noción de artista. Baudrillard une todos estos fenómenos mencionados con el concepto de artista posmoderno. Como no hay límites en el mundo de lo virtual, tampoco lo hay en el perfeccionamiento técnico en la red. Y esto sería el origen de una sensación de “vértigo” en el artista. La infinitud del sistema es casi angustiosa -es casi la nada-, indica el autor. Es quizá la sensación de que no hay límite, de que no hay muerte -lo contrario a la reconfortante sensación de que haya muerte-, el origen, quizá, de la exacerbación de las drogas (Baudrillard, 2000):

Pero ¿existe realmente la posibilidad de descubrir algo en el ciberespacio? Internet no hace más que simular un espacio mental libre, un espacio de libertad y descubrimiento. De hecho, solo ofrece un espacio desmultiplicado, aunque convencional, donde el operador interactúa con elementos conocidos, sitios establecidos, códigos instituidos. Más allá de esos parámetros de investigación no existe nada. Cualquier pregunta es asignada a una respuesta anticipada. (...) Es eso el éxtasis de la comunicación. Ya no hay otro enfrente, ni tampoco destino final. El sistema gira así sin fin y sin finalidad. Y su única posibilidad es las de una reproducción y de una involución al infinito. De ahí el confortable vértigo de esa interacción electrónica e informática, similar al de una droga. Uno puede pasarse toda la vida en ella, sin discontinuidad. La droga misma no es más que el ejemplo perfecto de una interactividad enloquecida en un circuito cerrado (...). El ordenador es, en cambio, una verdadera prótesis. Yo mantengo con él una relación no solo interactiva, sino también táctil e intersensorial. (p. 206)

El paso de todo este marco definido por Baudrillard y el objetivo que nos proponemos pasa por mencionar una cita del autor: “elevación de todas las cosas a la trivialidad estética” (p. 209). Es esto lo que define al individuo transestético que distinguía Lipovetsky. En Baudrillard hay una dosis pantagruélica de incertidumbre. Con algo de frialdad, pone la diéresis en los individuos desacoplados de la sociedad; en ellos podría mirar la falta de sentido que arrebató la infinitud de lo virtual (p. 219).

En otro ámbito, observa la capacidad del aparato mediático, en el que se incluye el enjambre publicitario que veníamos señalando como parte del conglomerado de la interfaz ha tomado la capacidad de situarse a la misma altura que el tiempo que empleamos en el trabajo (Baudrillard, 2008, p. 149). Se ha insertado como un esencial del tiempo de ocio, inapelable en tiempos hipermódnos, con aptitudes camaleónicas y a través de las pantallas. Esto ha provocado lo que el autor denomina el comienzo de la “era de la fascinación”, frente a la de la “seducción”. Bajo la actitud crítica que toma el autor, la proliferación de excedentes estéticos forma parte de una estrategia que termina con el poder de la seducción -que encontraba sus principios en la alteridad-. En el juego de la simulación baudrillardiana, esta forma de “estetizar el mundo” que extraíamos terminológicamente de Lipovetsky, se convierte en una forma de distraer, de dejar en manos de “una especie de buena conciencia estética de la catástrofe” (Ibíd., pp. 150-152). La pérdida de los juegos de la seducción, apunta el autor, encuentra como una de esas poleas el hecho de que el individuo se configure a sí mismo a través de su “terminal”, en sus palabras: “autoseducirse se convertirá en la norma de toda partícula electrizada de las redes o de los sistemas” (Ibíd., p. 156). La dinámica de la hipermódnidad ha sido vista por Baudrillard más bien como sociedad de consumo y, como tal, ha procedido a intentar describirla de forma bastante pareja a como lo hacen Lipovetsky y Serroy, pero con una marcada diferenciación de intención crítica.

El tiempo que el goce estético ha usurpado en aquello que se suele denominar ocio parece tener mucho que ver con el desarrollo de este último en las sociedades contemporáneas. Se ha impuesto la “maximización de la existencia”, es decir, la tendencia a no dejar ningún tipo de experiencia de lado, a exprimir todos y cada uno de los escondrijos de la/s realidad/es a la/s que se puede acceder. En definitiva, el nuevo sistema obliga a consumir tiempo y experiencia a través del ocio. Todo esto es la denominada fun-morality (Baudrillard, 2009, p. 83). Y es este uno de los motores principales de la estetización de la realidad. La actitud de esta crítica hacia la continua sugerencia que se hace a los individuos de personalizarlo todo, de construir constantemente una identidad a partir de una continua obsolescencia estética, es de negar a la persona como entidad reconocible. Así (Ibíd.):

La <<persona>> en valor absoluto, con sus rasgos irreductibles y su peso específico, tal como la ha forjado toda la tradición occidental, como mito organizador del Sujeto, con sus pasiones, su voluntad, su

carácter o... su banalidad, esta persona está ausente, muerta, ha sido barrida de nuestro universo funcional. (p.94)

Veremos que esta visión pesimista no es compartida por autores como Claramonte (2016), con su defensa de la estética modal, y Kellner (2011). ¿Existe otro modo de salvación que distinga de aquella fun-morality? (Baudrillard, 2009, p. 194). Con respecto al fenómeno de la moda que distinguían otros autores, Baudrillard parece preferir hablar de un continuo reciclaje cultural. La moda no implica -sostiene- un progreso. Esta continua renovación del género no es de por sí beneficiosa: “la moda es arbitraria, cambiante, cíclica y no agrega nada a las cualidades intrínsecas del individuo” (Baudrillard, 2009, p. 115). En esta continua creación de objetos, de contenidos, de infinitud, publicistas y periodistas actúan como generadores de mitos (Ibíd. p. 152). La sociedad de consumo es, para Baudrillard, una etapa de alienación total para el individuo. Y dicha alienación tiene lugar a través de un consumo constante de productos estéticos (Ibíd.):

Podemos pues decir que la era del consumo, al ser el resultado histórico de todo el proceso de productividad acelerada bajo el signo del capital, también es la era de la alienación radical. La lógica de la mercancía se ha generalizado y hoy gobierna, no solo el proceso de trabajo y los productos materiales, sino también la cultura en su conjunto, la sexualidad, las relaciones humanas, hasta las fantasías y las pulsiones individuales. Esta lógica lo abarca todo, no solo en el sentido de que se objetivan y manipulan todas las funciones, todas las necesidades, atendiendo al provecho, también en el sentido más profundo de que todo se vuelve *espectáculo*, es decir, todo se presenta, se evoca, se orquesta en imágenes, en signos, en modelos consumibles. (p. 245)

Lyotard, por su parte, observa en lo posmoderno una pauta hacia la continua renovación, pero con el sentido diferente de subrayar “que hay algo que es impresentable” (Lyotard, 1994, p. 25). Nos encontramos aquí ante un concepto de posmodernidad bastante diferenciado de las posturas que hemos postulado. Existe en él una especie de comprensión de que la mirada al futuro continua del individuo posmoderno es una construcción del pasado, una construcción de algo que está siempre por edificar pero que estará edificado. Al fin y al cabo, Lyotard sostiene que “nada se puede decir de la realidad que no la presuponga” (Lyotard, 1988, p. 47). La posmodernidad en Lyotard parece tener una mirada constante hacia la expansión humana, una especie de proceso de creación estratégica para alcanzar una mayor vertebración de la realidad humana. Ciertamente, parece un criterio muy a la par de la inspiración que ha tenido en las últimas décadas la ciencia ficción. Más concretamente, afirma (Lyotard, 1994):

Lentamente se va instalando un nuevo decorado. A grandes rasgos: el cosmos es consecuencia de una explosión (...): el Humano es aún menos probable; su corteza cerebral es la organización material más compleja que se conoce; las máquinas que el humano engendra son una extensión de sí mismo; la red que formarán será como una especie de segunda corteza, más compleja; tendrá que resolver los problemas de la evacuación de la humanidad a otros planetas, antes de la muerte del sol; la selección entre aquellos que podrán partir y los que están condenados, la implosión ha comenzado, según el criterio del “subdesarrollo”. (p. 100)

Ante esto es pertinente observar que quizá aquella lógica de maxificación de la existencia baudrillardiana no tenga otro propósito que el de seguir colonizando. Una superación de lo humano, una proyección siempre hacia afuera, una red que haga que estemos conectados y que construyamos en ello el andamiaje de las realidades del futuro. Desde el punto de vista de las reflexiones de Eagleton y su relación de la estética con la ideología, es importante establecer que la independencia del arte respecto de “lo cognitivo, lo ético y lo político” tuvo su origen en el surgimiento de aquella sociedad de consumo que es punto de inflexión en Baudrillard. Eagleton reconoce cómo hoy se ha vuelto inminente la posibilidad de convertirse uno mismo en “artefacto” estético (Eagleton, 2011, p. 450). El autor, en la línea de la autonomía moderna que describe Claramonte (2011b), describe cómo la vanguardia artística trató de sacar la estética a la cotidianidad, a modo de estrategia contra lo que suponía el propio arte (Eagleton, 2011, p. 452). Pero el arte no pudo “resistir a la asimilación” (Ibíd. p. 453). Pero ¿qué supuso la vanguardia? ¿de dónde procede el fracaso que pudo dar lugar a la generación de un nuevo marco estratégico? (Ibíd.):

La respuesta que ofrece la vanguardia a lo cognitivo, lo ético y lo estético es bastante inequívoca. La verdad es una mentira; la moralidad apesta; la belleza es una mierda. Y, por supuesto, tiene toda la razón. La verdad es un comunicado de la Casa Blanca; la moralidad es la mayoría moral; la belleza es una mujer desnuda anunciando un perfume. Sin embargo, mira por dónde, están también equivocados. La verdad, la moralidad y la belleza son demasiado importantes como para entregárselas con ese desdén al enemigo político. (p. 454)

Bajo un carácter agudamente irónico, Eagleton nos sugiere una gran razón por la que la vanguardia fracasó en su cometido revolucionario. De cara al posmodernismo, el autor ve una convivencia de dos polos opuestos que da cuenta de la enorme complejidad de la sociedad de consumo y sus intrincados mecanismos de asimilación. La burguesía huyó de la normalización, de la vulneración del individuo a través de la masificación pero, por su lado, la izquierda tampoco soportó la normatividad con la que el mastodonte capitalista construía su alienación. Además, el capitalismo planteaba la disolución de las fronteras entre alta y baja cultura, tan ansiada por la proclama de la izquierda (Ibíd.,

p. 457). ¿Cómo luchar, por tanto, con un sistema que jugaba al engaño camaleónico compartiendo rasgos de aquí y de allá, e integrándolos para un único objetivo de consumo?

La propuesta de Eagleton parece ser la defensa de un equilibrio constante entre la dimensión material, una naturaleza del individuo y la que se constituye como “artefacto”. Dice: “el pensamiento ético moderno ha causado verdaderos estragos en su falsa asunción de que el amor es principalmente un asunto personal antes que político” (Ibíd., p. 499). Eagleton va a establecer una piedra angular para el problema de la identidad que tan críticamente abordaba Baudrillard. Así, encontramos una clave sustancial en las siguientes palabras (Ibíd.):

Pero la necesidad y el deseo son lo que hace que los individuos no sean idénticos a sí mismos, el medio gracias al cual están abiertos a un mundo de otros individuos y objetos. Lo particular desde lo que uno parte no es la identidad en sí: un punto que la estética tradicional, en su afán por cercenar el deseo de la concreción material, no es capaz de apreciar. Este individuo particular se transgrede a sí mismo; el deseo brota a través de nuestra implicación material con los otros (...). (p. 499)

Establece así el autor un puente básico de construcción de la identidad a través de la relación insoslayable que une al individuo con la comunidad, a través de su condición material. La clave para la construcción de la identidad, en medio de todo este revoltijo estético que hemos descrito, viene resumida por unas líneas que ponen de manifiesto la necesidad de un cambio, una mirada de pluralidad, que tenga en cuenta de forma dialéctica todas las caras del poliedro (Ibíd.):

Pero la cuestión más importante pasa por exigir igualdad de derechos con otros y descubrir lo que puede llegar a ser uno, sin asumir una identidad ya completamente forjada que ha sido sencillamente reprimida. (...) La identidad está, en este punto, al servicio de la no-identidad; pero sin esta identidad, no se puede alcanzar ninguna no-identidad real. (p. 500)

Para Baudrillard, “la ideología es la resaca de la cultura sobre la economía” (Ibíd., p.156). Marina Garcés, en la valoración del panorama que presenta en *Nueva ilustración radical* (2017), plantea un interrogante: “Frente a ello: ¿somos capaces de proponer y articular otros sentidos de este reencuentro naturaleza-cultura que no se sometan a las pautas de su explotación por parte del capitalismo cultural?” (p.70). Tales son las valoraciones que presenta este gran fenómeno de transformación de la vida humana y de su dimensión estética.

3.1.5. Estética y virtualidad

En *Cultura mediática* (Kellner, 2011) su autor realiza un análisis crítico de las propuestas que han intentado interpretar el correr de la contemporaneidad, de lo hipermoderno. Ya hemos visto que la posición que adoptaba Baudrillard era la de pronosticar una desaparición, una disolución de los individuos modernos como tal, en su concepto de persona como individuo aislado y autoconstituido. El posestructuralismo ha procedido a desmentir, por su parte, la noción entera de sujeto y de identidad (Kellner, 2011, p. 250). En su lugar, parece que estos han derivado en una versión seccionada que se erige como característica fundamental de la posmodernidad. Y, por ello, se derivan todos los fenómenos de liquidación del individuo en múltiples caras de la sociedad mediatizada. Kellner se ha acercado a los enfoques de autores como Jameson, Deleuze, Guattari, Kroker o Cook (Ibíd., p. 250), con lo que ha podido realizar una contextualización de las aportaciones ofrecidas por tales autores. El autor procede a enunciar su crítica ante todas estas aproximaciones incompletas y parciales -según su criterio-. “Muchas de las teorías posmodernas privilegian la cultura mediática como el lugar de implosión de la identidad y de fragmentación del sujeto y, sin embargo, se han hecho pocos estudios en profundidad de los textos mediáticos y sus efectos desde esta perspectiva” (Ibíd., p. 250). Denuncia la incapacidad para adaptarse a un marco de estudio de dimensiones pantagruélicas donde el requisito de la flexibilidad a la hora de afrontar fenómenos convergentes se hace más que patente. Así, las visiones de los autores que hemos presentado hasta ahora estarían incompletas (Ibíd.):

(...) las escasas referencias de Baudrillard a los artefactos reales de la cultura de los medios son extremadamente rápidas y fragmentarias, como las de Deleuze y Guattari (aunque Deleuze ha escrito bastante sobre cine, no lo teoriza como algo posmoderno). Foucault y Lyotard han ignorado la cultura de los medios casi siempre por completo. (p. 250)

En esta manera de asomarse a la escena hipermoderna vemos la intención de arrojar cierta luz al estudio de la cultura mediática. Al contrario de como podíamos inferir a partir de Baudrillard (2009), la televisión -como ejemplo de la primacía de la interfaz poseería un enorme potencial de fomentar la sabiduría de los individuos, aun incluyendo fenómenos como el *star system* descrito por Lipovetsky. La posición de Kellner es firme, “afirmo que gran parte del análisis cultural posmoderno es demasiado unilateral y limitado” (Kellner, 2011, p. 254). Las aportaciones de Kellner a la edificación de la

identidad en la posmodernidad no difieren mucho de lo que hemos podido entrever hasta ahora. Es un hecho que “la identidad posmoderna tiende a construirse cada vez más a partir de imágenes de lujo y consumo” (Ibíd., p. 260). Pero esta volatibilidad de la identidad es observada por el autor con una actitud optimista. Si hemos adquirido la capacidad de adaptarnos a la celeridad de los tiempos, al continuo reciclaje, entonces esto significa que “siempre podemos cambiar de vida, que la identidad siempre puede reconstruirse, que somos libres de cambiar y producirnos a voluntad” (Ibíd., p. 261). Puede que tal cuestión tenga relación con aquella tendencia a la expansión que nos ofrecía Lyotard, a la explosión del cosmos, al abordaje de otros planetas (Lyotard, 1994). Reiteramos, ¿estamos en un proceso hacia el nomadismo del individuo en consonancia con sus competencias de desarrollar nuevos modos de relación de forma constante?

Kellner ha construido también una crítica en torno hacia Baudrillard partiendo de sus diferencias de enfoque con respecto a Gibson. Este, según asegura el autor, reconoce por igual un panorama de inestabilidad de las identidades, de confusión para con las fronteras de las realidades -de los mundos virtuales y los que no lo son, en principio-, de fusión del hombre-máquina. Sin embargo, al contrario que Baudrillard, en este tipo de enfoques nos encontramos con una voluntad de expresar las múltiples posibilidades que se podrían divisar en el horizonte, “realza el deseo de valor, identidad y expresión de las calidades humanas como fuerza estructuradora y motivadora principal de su universo futuro” (Kellner, 2011, p. 326).

En la línea de la estetización del mundo que hemos analizado, la dimensión estética del arte había saltado a la cotidianidad como estrategia vanguardista de autonomía. Engullida por las fuerzas internas del capitalismo cultural, tal proceder había llegado a un momento crítico de fracaso. Ahora, en Kellner, se presenta como el orden del día en el mundo hipermoderno. Parece ahora fácil defender que “la estética empapa ahora toda la vida cotidiana” (Ibíd., p. 328), como hemos repetido en numerosas intervenciones. La diversidad de medios afincados en la escena digital hace que se haya propuesto una nueva forma de abordar los parámetros estéticos en ella. La interacción que se deriva en la experiencia usuario-espectador es, por ejemplo, buena causa para abordar los objetos digitales desde una “nueva fase de estudio de la estética de la recepción”. Se trataría de

tener en cuenta como punto angular la naturaleza y posibilidad del medio al que nos enfrentamos, de sus modificaciones en la experiencia sensorial (Martín Prada, 2015, p. 137). Ante el análisis que propone Kellner salta a la vista la necesidad de tomar nuevas formas de abordar la realidad que se nos plantea, modos adaptados al carácter poliédrico de este ecosistema (Ibíd.):

El desafío de la cultura de los medios produce nuevas vocaciones para el intelectual: su ubicuidad y complejidad exige a los intelectuales que subviertan los límites disciplinarios y aborden todo un espectro de disciplinas para entender la cultura mediática. (...). En otras palabras, es un error dar la espalda e ignorar la cultura de los medios, en la misma medida en que lo es arrojarle a sus brazos de forma totalmente acrítica. (...) Quizá, la cultura de los medios sea nuestro destino y ambiente cultural a medida que nos deslizamos hacia el futuro y, por tanto, debemos topografiar este nuevo terreno y ver cómo podemos hacer que trabaje para los objetivos de aumentar la libertad, la felicidad, la democracia y otros valores que deseamos preservar y realzar. (p. 363)

3.1.6. Periodización histórica

La contextualización histórica de estas manifestaciones artísticas, dado su carácter global, encuentra diferentes puntos de inflexión y está más cerca de un conjunto diverso con múltiples localizaciones que de una periodización lineal anclada a un único marco geográfico. Lanza Vidal (2021), que ha utilizado el concepto de arte digital como sinónimo de arte de los nuevos medios⁶, sitúa su origen en las transformaciones que se dieron en la construcción y desarrollo de ordenadores en sus primeras etapas. Sus repercusiones en el ámbito de la estética no tardarían en aparecer.

Según Lanza Vidal (2021) la era digital incorporó tres características principales a la creación artística⁷ que antes no existían:

1. La infinita reproductibilidad de sus productos artísticos sin que ello conllevara una degradación en alguna de las cualidades físicas o aspectuales.
2. La instantánea y gratuita difusión de las obras gracias a las posibilidades de enviar cualquier contenido por internet.

⁶ Aunque, como se ha señalado, no aluden al mismo espacio conceptual, algunos conceptos como “arte digital” se han utilizado como sinónimo del MA, aun siendo solamente subcategorías o campos situados dentro de él.

⁷ El autor se refiere de manera general a propiedades que las tecnologías digitales aportarían a las obras, entendiendo que en estas podría darse un mayor o menor porcentaje de ellas.

3. La interacción con agentes espacialmente distantes. A los intentos de incluir una interactividad en décadas anteriores se une la posibilidad de hacerlo entre usuarios de cualquier parte del mundo.

Sería hacia comienzos de los años 60 cuando se publicaría el primer texto filosófico sobre la estética digital: *Estética de la información*, de Max Bense. En él se subrayaba la relevancia de “lo digital, numérico y lo robótico” como dimensiones de gran interés filosófico (Ibíd. P. 10). También en esta década tendrían lugar las primeras exposiciones de arte digital (Stuttgart, Nueva York y Londres)⁸ e iniciativas de creación digital colectiva (Japón)⁹. Los avances tecnológicos en torno a lo digital y lo robótico permearon el ideario estético y comenzaron un eco generacional que se reflejó en distintos productos culturales como el cine¹⁰. Se trata de una primera etapa en la que los artistas debían poseer un alto control del lenguaje de programación para dar origen a los algoritmos. Son obras que reivindican un imaginario en torno a la robótica, la matemática y lo digital¹¹. Lanza, que se centra en su periodización fundamentalmente en los trabajos a partir de la imagen, apunta que en estos primeros años se conformarían dos tendencias de trabajo mantenidas hasta la actualidad. Por un lado, la más común en Alemania, donde se trabajaba en la producción de algoritmos que generaban imágenes por sí mismo y, por otro, la más acogida en el sector de Estados Unidos y Japón, donde se prefirió la manipulación a posteriori de imágenes tomadas previamente de la realidad.

A finales de la década de los 70 irrumpió un acontecimiento que supondría un hito fundamental en el desarrollo del arte digital, la creación del ordenador personal habilitado para el usuario doméstico, hecho que tendría impacto en universidades, gobiernos, laboratorios, y todo tipo de empresas, además del usuario medio. En estos años comenzó también la actividad en torno a los primeros softwares de creación 3D,

⁸ Respectivamente: 1965, Stuttgart, organizada por Georg Nees; 1965, galería Wendelin niedlich de Stuttgart, organizada por Frieder Nake; 1965, en la Galería Howard Wise de Nueva York, con obras de Michael Noll; y 1968, en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres, comisariada por Jasia Reichardt.

⁹ En 1966 se fundó en Japón el Computer Technique Group, formado por cuatro estudiantes japoneses para la creación de arte digital.

¹⁰ Lanza habla de la fascinación que generó la robótica y en cómo esto inundó todo un imaginario cinematográfico en creaciones como *Una odisea en el espacio* (Stanley Kubrick, 1968) o *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

¹¹ Un ejemplo de ello es la obra *Projection of a four-dimensional hypercube* (1965) de Michael Noll. Ver en: <https://computeranimationhistory-cgi.jimdofree.com/hypercube-1965/>

aún en estados preliminares. A finales de los 80, William Latham desarrolló una de las propuestas que marcarían un patrón en el campo del arte digital, que es la unión de lo digital con lo biológico. Se trataba de una tendencia seguida por otros artistas a través de una mirada hacia distintos campos de la ciencia como base inspiracional para la creación artística (Lanza Vidal, 2021).

En la última década del siglo prosiguieron los avances en materia de softwares y hardwares, surgieron las primeras experiencias de entornos interactivos y se produjo otro avance decisivo en el proceso: la liberación de internet en 1993, que posibilitó su utilización de forma libre en todo el mundo. Surgió así el denominado NetArt, conjunto de creaciones en las que la propia web sería la propuesta artística. Se entendían así las posibilidades que ofrecía la web como horizonte en el que unir imagen, vídeo y audio para su interacción con el usuario.

El cada vez más generalizado acceso a internet y la facilidad para utilizar las tecnologías digitales sin necesitar altos conocimientos de programación, como en su etapa inicial, ocasionó un aumento del interés por todo ello para los artistas tradicionales, que partieron del marco conceptual de sus disciplinas para embarcarse en nuevas experiencias creativas. Sería un proceso de hibridación, de inicios de una transición aún hoy en marcha en la que los modelos de pensamiento de las formas artísticas tradicionales convivieron con el uso de las nuevas herramientas.

Desde entonces y hasta la actualidad la teoría ha subrayado determinadas características o desafíos que han acompañado al MA: el auge de la colaboración y participación, los problemas sobre la apropiación y la gestión de derechos *open source*, el denominado hacktivismo, surgido como estrategia de contestación a los poderes hegemónicos desde las herramientas del mundo web, temáticas sobre la identidad en el mundo virtual, la institucionalización del arte digital o la preservación de las obras pertenecientes al media art (Jana y Tribe, 2009).

Por su parte, Quaranta (2013) propone una periodización detallada con otros matices. El autor sitúa los orígenes de lo que podría considerarse NMA entre finales de la década de 1950 y principios de la de 1960, momento en que tanto el progreso tecnológico como

artístico dieron lugar a condiciones en las que se produciría un nuevo encuentro histórico entre arte, ciencia y tecnología. Como ejemplo, el caso de Lazlo Moholy-Nagy con su experimentación con los efectos de luces. A través de los movimientos vanguardistas como el Nuevo Dada, Nuevo Realismo, Gutai, Happening, Fluxus, arte cinético, arte programmata, arte óptico, pop art, y vídeo arte, la representación de la vida cotidiana y de lo “real” comenzó a invadir el espacio artístico. En este momento, el arte se apropió de todo tipo de medios. Por primera vez, afirma Quaranta, el sentido más general de lo que se conoce en la actualidad como NMA se convirtió en una estrategia común a todos los movimientos. El escenario duraría poco, ya que algunos pocos medios se convertirían en los predominantes, como la fotografía, la performance, la creación conceptual o la reproducción mecánica de imágenes, dejando a un lado las formas de expresión más interesadas en actitudes tecnófilas o basadas en procesos científicos, como el arte cinético o el arte óptico.

En Estados Unidos, la situación bélica impulsó el desarrollo tecnológico y científico, dando lugar a avances como el ENIAC (Electronic Numerical Integrator and Computer) y el UNIVAC, el primer ordenador que salió al mercado, que podía con el procesamiento numérico y textual. Con una accesibilidad muy limitada a estos avances, sería en los Laboratorios Bell de Nueva Jersey donde surgirían los primeros intentos de combinar en estos entornos música, texto e imagen. Los primeros pasos fueron dados por ingenieros e investigadores que tenían a su alcance la manipulación y el control de estas tecnologías, más bien como un divertimento. Un ejemplo es el de A. Michael Noll que creó en 1962 unos trabajos basados en imágenes creadas con algoritmos y funciones matemáticas inspirados en la estética de Piet Mondrian y en el cubismo. Le siguieron otros ejemplos, y también en el campo de la literatura en combinación con la música se realizaron experimentos. Los primeros intentos fueron juegos ingeniosos desarrollados desde una perspectiva más cercana a sus investigadores que a artistas profesionales, pero su papel fue crucial como iniciadores de las posibilidades que estos medios podrían brindar a la creación artística.

Estos primeros pasos del Computer Art ejercerían una gran influencia posteriormente. En el contexto inglés, la exposición Cybenetic Serendipity, comisariada en 1968 por Jasia Reichardt en el Instituto de Arte Contemporáneo de Londres, recogió la obra y el

encuentro multidisciplinar de numerosos artistas interesados en el campo para explorar y debatir en torno a las posibilidades artísticas de las tecnologías de la información, pioneros que compartían rasgos estéticos, temáticos y/o formales (Charle Csuri, Michael Noll, John Whitney, Edward Ihnatowicz, Computer Technique Group de Tokyo) con sus sucesores (Nam June Paik, Jean Tinguely, James Seawright, Bridget Riley o los compositores John Cage y Jannis Xenakis).

Quaranta repara en el particular ambiente propicio que fue el contexto inglés para el desarrollo de este magma. De acuerdo con la investigación de Catherine Mason (Mason, s.f.), el legado del sistema victoriano de educación dio lugar a que las escuelas de diseño desarrollasen tanto educación artística como formación en las artes aplicadas. En 1961, se le pidió a Roy Ascott la creación de un curso de dos años basado en los principios de la cibernética. En 1967 se crearon las primeras politécnicas; además, el gobierno invirtió tras la guerra en el desarrollo tecnológico y creó un Ministerio de tecnología. Un estudiante de artes en una politécnica podía estudiar programación, lo que dio en los setenta a una red de escuelas implicadas en el arte de ordenadores. A su desarrollo en la academia le siguieron la creación de espacios de apoyo y debate, como la Sociedad de Arte Computacional¹², en 1968, que pronto se movió por el escenario europeo y llegó a Estados Unidos. Su colección sería comprada en 2007 por el Museo Victoria y Albert de Londres.

En 1966, durante el estreno de su evento *9 Tardes: Teatro e Ingeniería*, el ingeniero electrónico sueco Billy Klüver (1927-2004), una serie de performances multimedia en las que participaron artistas como Robert Rauschenberg, John Cage, David Tudor, Yvonne Rainer, Robert Whitman y Öyvind Fahlström, el artífice habló de dar mayor estabilidad a estas colaboraciones, algo que dio lugar a la fundación de la asociación Experimentos en Artes y Tecnología¹³, que permitió poner en contacto colaboraciones entre artistas e ingenieros, con apoyo tecnológico y económico de la industria tecnológica. Para Klüver se trataba de un modelo colaborativo en el que los perfiles más técnicos podían ayudar a los artistas en sus objetivos, y estos, como agentes de cambio

¹² Computer Art Society (CAS).

¹³ Experiments in Arts and Technology (E.A.T.).

social y visionarios, podrían influir el desarrollo tecnológico. El gran debut de la E.A.T. tuvo lugar con la siguiente exposición, *Some More Beginnings* (1968), en el Museo de Brooklyn de Nueva York y en la Expo 70 de Osaka (1970), con el Pabellón Pepsi, un entorno inmersivo con importantes adelantos en el campo de la realidad virtual y las instalaciones interactivas. (Quaranta, 2013).

En la década de 1970, lo que se había convertido en una de las secciones más significativas de las nuevas vanguardias artísticas se diluyeron y acabaron transformándose en un fenómeno casi marginal. Aunque no se puede trazar una respuesta segura ante la duda de por qué esta circunstancia devino de este modo, Quaranta sitúa su origen en el rechazo al hiperdesarrollo experimentado que tuvo lugar por parte de facciones artística e intelectuales tras la Guerra de Vietnam. Además de las posibles causas derivadas del contexto político, también se ha sugerido que el final de los años 60 experimentó un sentimiento de rechazo hacia los ordenadores, que representaban bajo muchas voces un peligro para el papel del artista en el acto creativo frente a la máquina. Según Shanken (2007), tampoco habría ayudado la propuesta del historiador de arte austriaco Alois Riegl, basado en las *Kunstwollen* (voluntades del arte), según la cual el arte no habría reflejado necesariamente los cambios económicos, técnicos y las relaciones sociales de una época, como sostenía Gottfried Semper, sino que había permanecido con cierta autonomía respecto de la historia material. Para Shanken, esta posición se habría prolongado hasta tiempos recientes, manteniendo las manifestaciones artísticas englobadas dentro del NMA fuera de los espacios del arte contemporáneo (Quaranta, 2013).

In the short term, these two prejudices conspired against the operative and interpretative model of the “art and technology” pairing, with a number of significant results: video retired into a niche, despite continuing to have (limited) critical success, above all in works that put formal exploration of the medium in second place, as per the “narcissistic” line plotted by Rosalind Krauss; (Quaranta, 2013, p. 56)

Los años 70 supusieron un avance de la accesibilidad al mundo de los ordenadores. En 1971 nació internet y pronto aparecieron ordenadores más baratos y manejables. Los dispositivos saltaron de los centros de investigación y las universidades y entraron en las oficinas y hogares. Los perfiles que creaban con los nuevos aparatos no pertenecían a una sola disciplina, como Ned Lagin, quien habría realizado uno de los primeros intentos en crear música con un Altair 8800 y que se estaba formando para ser astronauta en el MIT, por un lado, y había estudiado jazz y composición.

Los experimentos en el campo de lo visual recibieron el apoyo de varias corporaciones, como Xerox Corporation, que abrió en 1970 el Centro de Investigaciones de Palo Alto, en la Universidad de Stanford, o el sistema de gráficos Genigraphics, por General Electric, que aunque inicialmente había sido ideado para el espacio de los negocios, se aplicó con fines artísticos. El descubrimiento en 1975 de los fractales por el matemático francoamericano Benoît Mandelbrot, investigador en IBM, tuvo una gran influencia en artistas y científicos que lo utilizaron en sus trabajos. También en la robótica surgieron importantes proyectos como el Harold Cohen en 1973, que creó una inteligencia artificial capaz de pintar. Las telecomunicaciones desarrolladas entre los 70 y los 80 permitieron sacar los experimentos artísticos de los ambientes corporativos y académicos. Surgieron las primeras propuestas que usaban la comunicación por satélite. En 1976, *Document 6* se planteó como encuentro para debatir y explorar el papel del arte en la nueva sociedad de los medios; comisariado por Manfred Shcneckeburger, intervinieron performances del videoartista Douglas Davis, Nam June Paik y Joseph Beuys.

En 1980 tuvo lugar la conferencia *El uso de las telecomunicaciones por los artistas*¹⁴, organizada por Carl Eugene Loeffler en el Museo de Arte Moderno de San Francisco. En ella, distintos participantes se conectaron vía satélite desde Estado Unidos, Japón, Austria o Canadá. Supuso la intervención de una amplia red de instituciones tradicionales de arte, centros de investigación y de medios (Quaranta, 2013). Otros eventos similares como *Hole in Space*, llevada a cabo desde Nueva York y Los Ángeles en el mismo año, y *The World in 24 Hours*, en 1982, dieron muestra del interés de estas instituciones y la consolidación del campo dentro del mundo artístico. Según Quaranta, este interés se explicaba por un contexto en el que las emergentes tecnologías eran el centro de la agenda y la financiación de algunas de las compañías punteras del momento no era una meta de gran dificultad. Los posicionamientos más críticos hacia los medios como fuentes de manipulación fueron denunciadas por artistas e intelectuales. Aunque las circunstancias, señala Quaranta, fueron propicias, y que a pesar de una explosión del mercado del arte relacionado con la pintura, las instituciones apoyaron géneros más

¹⁴ Artists' Use of Telecommunications.

marginales, el impulso duró demasiado poco. Eventos como *Les Immatériaux* comisariado por Jean François Lyotard y Thierry Caput en el Centro Pompidou en 1985, y la Bienal de Venecia, coordinada por Maurizio Calvesi en 1986, que recibió el título “Arte y Ciencia”, fueron espacios de desarrollo, donde se configurarían algunos de los aspectos base a nivel estéticos y filosófico de estas ramas artísticas, pero que no despegaron en comparativa con el resto de artes, más allá que como espacios de investigación y experimentación.

Pero fue, según Quaranta (2013), la primera edición en 1979 del Festival Ars Electronica, celebrado en la ciudad austríaca de Linz, uno de los hitos más destacados que desembocarían en los 80. Nacido inicialmente como continuación del Festival Bruckner, dedicado a la música contemporánea, pretendía ser un simposio de música electrónica. Sin embargo, Hannes Leopoldseder, director local de la Austrian Broadcasting Corporation (ORF), involucrada en el festival, propuso la creación de un festival permanente centrado, de forma más amplia, en la tecnología y en su impacto social. Con una audiencia de 100.000 participantes, el festival comenzó un camino que lo consolidaría como uno de los principales encuentros mundiales del campo. Más tarde interveniría el comisario austriaco Peter Weibel como parte del comité artístico y se crearía el célebre Premio Ars Electronica. En 1990 se comenzó a estudiar el proyecto para la viabilidad de un centro permanente de carácter museístico, que abrió sus puertas en Linz, en 1995, junto al Ars Electronica Futurelab, que se concibió como un centro de producción e investigación. El éxito de estos proyectos radicó, según Quaranta, en la existencia de una escena artística emergente que buscaba plataformas para producir y exhibir, además de en el progreso tecnológico que se experimentó, y que irrumpió absolutamente en el modelo de vida que había. Otra novedad significativa, además de la progresiva aparición de ordenadores domésticos, fue la creación del que se considera el primer videojuego de la historia, el *Spacewar* del MIT, en 1961. Su interactividad abriría todo un sector del entretenimiento que iría creciendo exponencialmente.

Los 80 fue una década de crecimiento de los hackers, el cyberpunk, la realidad virtual, la comunicación telemática básica y el inicio de la cultura del software libre, en definitiva, el comienzo de un cambio de paradigma para el espacio cultural. Junto a los ingenieros, los artistas tomaron un rol activo crítico y reivindicativo imprimado en sus

trabajos. La asociación de los new media y el new media art, explica Quaranta, se consolidó en este momento, puesto que, por un lado, los artistas habían sido excluidos o habían evitado el mundo artístico tradicional y, en segundo lugar, porque cada vez eran más las figuras multidisciplinares que conectaban sus acciones artísticas con su activismo político. Para Vittorio Fagone, según cita Quaranta, la “tercera cultura”, es decir, la cultura digital, se situaba aparte de las culturas científica y humanística, un espacio en el que “ingenieros, matemáticas, técnicos de la información, arquitectos, músicos y artistas y diseñadores gráficos vivían y trabajaban juntos, intercambiando a menudo no roles, pero sí modelos y objetivos” (Fagone, 1986, como se citó en Quaranta, 2013).

Fue la década en la que este ecosistema artístico salió de las universidades y los centros de investigación y comenzó una andadura independiente. Los centros para los nuevos medios sirvieron de canales de distribución, crítica y preservación fuera de los circuitos del arte tradicional. Quaranta se refiere así a la situación en Italia en esta década (Quaranta, 2013):

(...) the lack of institutional involvement led to a proliferation of autonomous, isolated initiatives, the result of voluntary efforts by curators (...). (...) Even now Italy has no Media Centers, and its few active festivals struggle to make a name for themselves internationally. (p. 68)

El salto a la institucionalización de estos fenómenos artísticos se puede situar a inicios de los años 90. Ya en 1989 el ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie) se fundó, y la caída del muro de Berlín trajo consigo el camino hacia la institucionalización del arte en el ámbito soviético, antes reservado a espacios apartados y domésticos, un proceso que encontró en el multimillonario George Soros y en sus Centros de Arte Contemporáneo un eje clave (Quaranta, 2013, p 69). La confusión señalada por Quaranta entre los nuevos medios y el new media art, dada la tendencia de este último a señalar su potencial en el desarrollo del medio y su importancia social, y entre el new media art y el arte contemporáneo se acentuó con este proceso de institucionalización, en el que el ZKM se convirtió en un claro ejemplo. En él convivieron los dos “mundos” artísticos -siguiendo el concepto de Becker-, presentes en una serie de departamentos que comenzó a dirigir en 1999 por el célebre Peter Weibel: el Museo de Arte Contemporáneo, el Museo de Medios, el Instituto de Medios Visuales, el Instituto de Música y Acústica, el Instituto de Medios, Educación, Economía y el Instituto de

Cinematografía. La orientación de la institución se movió según la orientación de Weibel y Shaw, que lo convirtieron en un espacio de la interactividad, la inmersión y las instalaciones tecnológicas que hicieron que mencionar al ZKM fuese sinónimo de estos tipos de creación artística. Según Quaranta, esta institución tuvo “el mérito de ser la primera en los 90 de introducir la cuestión de la museificación del New Media Art, así como como los problemas de su preservación y la creación de ciertos cánones que serían imitados por otras instituciones a nivel internacional como el Centro de Intercomunicación de Tokio. (Quaranta, 2013, pp. 70-71)

En esta sucesión de institucionalización de estas formas artísticas, en el panorama europeo, Quaranta menciona algunos ejemplos que establecieron cánones y referencias en todo el ámbito¹⁵:

- En Holanda, la Inter-Sociedad para las Artes Electrónicas, fundada en 1990, que en 1996 se trasladó a Québec y en 2001 volvió a Holanda.
- En Alemania, Frankfurt, el Instituto de Nuevos Medios, creado en 1989 como espacio de experimentación ligado a la Escuela de Artes y que más tarde se convertiría en una plataforma de investigación independiente para postgraduados.
- En Reino Unido se fundó en 1988 el FACT, conocido por entonces como “Moviola”, que permanecería siendo la institución más importante del área.

En Europa del Este el arte de las vanguardias se desarrolló por lo general hasta los 90 apartado de las esferas institucionales. En estos países no había existido una tradición de NMA, ya que, según explica Quaranta, las tecnologías de la información se vinculaban a usos militares e investigación científica; tampoco ayudaría el embargo sufrido en Rusia en la guerra con Afghanistan. A partir de esa década comenzaron a surgir los primeros ejemplos institucionales del área de arte y tecnología en este contexto (Quaranta, 2013):

- El Open Society Institute y Soros Foundation Network (SCCAs) (Instituto para una Sociedad Abierta y la Red de la Fundación Soros), creados en 1991, se

¹⁵ Un acercamiento a los públicos, análisis y estudio de estas instituciones, desde su origen, su desarrollo y su actividad más cercan al presente son necesarios en el ámbito Español. Las diferencias entre ellas en cuanto a la manera en que fueron concebidas, el espectro de actividad que abarcan y sus contextos, desde la perspectiva española, permitiría ayudar a comprender las diferencias y posibles caminos necesarios para emprender proyectos similares en este escenario.

disgregaron en 1999 en varias entidades independientes en diferentes países del bloque soviético.

- En 1993, el SCCA abrió el Laboratorio de New Media Art en Moscú, dirigido por Alexei Isaev y Olga Shishko.
- Por su parte, Hungría abrió en Budapest el Centro para la Cultura y la Comunicación, el C3, que ha combinado hasta la actualidad actividades en relación con el arte y una línea dedicada a internet y nuevas tecnologías.
- En Eslovenia, Ljubljana abrió el Lab de Medios Digitales Ljudmila, que puso en marcha festivales y eventos relacionados, por ejemplo, con el Net Art.

En el caso de Rusia, la situación de las instituciones de este ámbito entró en declive. Según Quaranta (2013), el establecimiento de un mercado del arte utilizado como vehículo de afirmación de las élites económicas, alejado de la lente institucionalizadora del new media art, no favoreció el proceso. Pero también en Occidente parece que comenzó una época de declive en la que las instituciones artísticas no parecían tener tanto interés en la escena más underground y permanecía atenta, sobre todo, a los fenómenos digitales más masivos, relacionados con el crecimiento de la web en la segunda mitad de la década de los 90.

El despegue de la World Wide Web trajo consigo otro cambio radical en el tablero de juego. Los artistas estaban ahora al alcance de cualquier persona, ya no solo artistas de profesión, para explotar sus posibilidades estéticas y comunicacionales. Apareció aquí, unida a la ya tradicional tendencia de hibridación referida con el caso de los ingenieros que habían experimentado creativamente, un escenario en el que los artistas que utilizaban estas tecnologías:

(...) did not come from the New Media Art of previous years, but from photography (Alexei Shulgin), post-conceptual art (Vuk Cosic), film (Olga Lialina), street art (Heath Bunting), painting (Mark Napier) and video (Jodi); they had an artistic, rather than a technological training; some turned to the web out of frustration with the contemporary art world, others were fresh out of art school, and others had links with political activism, which in that very period was beginning to realise the web's unprecedented potential for media impact (...)

El Net Art cobró especial importancia en lo que se denominó NMA. Surgido entre 1995 y 1997, dio lugar a eventos como el Documenta del ZKM en 1997, en la que se dedicó una sección especial dedicada al mismo. En el 95, la categoría de Animación con

Ordenadores, Pixar alcanzó el premio con la película *Toy Story*, que se convertiría en el primer ejemplo de una película realizada por completo con gráficos de ordenador. (Quaranta, 2013, p. 75)

Durante estas últimas dos décadas de siglo, la que había sido “*the homeland of the new technologies and the first artistic experiments in this direction*” (p. 76), según Quaranta, los Estados Unidos, experimentó un retraso en el avance de estas cuestiones debido a dos causas principales. En ese espacio donde este ámbito de experimentación y creación artística habitaba, el puente entre el surgimiento de una tecnología y su normalización era casi inexistente. Por otro lado, el apoyo institucional brillaba por su ausencia en este contexto territorial, algo que cambiaría a finales de los 90, cuando surgieron los primeros programas de new media art en las escuelas de artes y surgieron importantes movimientos en publicaciones como las del MIT. Se desarrollaron exposiciones y eventos en instituciones como la Fundación Rockefeller, el Consejo de investigación en ciencias sociales, el Museo Whitney de arte americano de Nueva York, el MoMA, el Museo de arte moderno de San Francisco, el Centro de Arte Walker de Minneapolis o el Guggenheim; lo mismo sucedió con la actividad en las galerías privadas. Esta efervescencia se desvaneció pronto. Quaranta realiza una observación que permite visualizar el panorama:

At this point the American New Media Art scene was faced with two alternatives, both of which it explored. On one hand it attempted to tackle the arduous task of integrating into the contemporary art system and its market. On the other it looked to Europe with interest, attempting to come up with an alternative model for survival that would enable it to preserve its specific characteristics. (Quaranta, 2013, p. 77)

Es decir, por un lado, existía el problema de la integración de esta escena artística en el resto del panorama del arte contemporáneo, por otra, el contexto europeo se planteaba como un laboratorio al que observar en busca de nuevos modelos de integración / desarrollo.

Todas estas cuestiones han sido tratadas en el contexto de las prácticas artísticas que se han enmarcado en los discursos del media art pero, además, constituyen puntos clave del pensamiento que se ha generado a colación de los cambios tecnológicos experimentados desde finales del siglo XX. Las ideas y los autores que han abordado estos problemas desde mediados del siglo pasado son múltiples y en una revisión

profunda sería necesario establecer relaciones con sus propuestas. El objetivo de este apartado ha sido, sin embargo, ofrecer un marco de comprensión filosófica que permitiese abordar los siguientes capítulos.

A continuación se introduce el concepto de media art en el contexto de la intersección arte, ciencia y tecnología, así como algunos de los problemas que ha planteado su definición.

3.2. El media art como discurso historiográfico y estético

3.2.1. Aclaraciones conceptuales y terminológicas sobre el media art

La expresión “media art” (en adelante media art o MA), que se sitúa en el centro conceptual del objeto de esta investigación, ha sido núcleo de confusión y debate desde finales del siglo XX. En el contexto hispanohablante, lo más habitual es respetar la forma inglesa, sin realizar traducciones. Por estas razones es conveniente realizar una delimitación conceptual que permita comprender su uso en esta investigación.

A lo largo de este estudio se ha entendido la expresión “media art” desde tres perspectivas:

A. Como término y concepto.

Según Cabré (2008), un término o unidad terminológica “es una unidad de forma y contenido indisociables entre sí que representan, en el plano de la verbalización o expresión, un concepto”. Como término, el media art designa un concepto (nos referiremos a él igualmente como constructo, siguiendo la terminología de Foucault en el marco de los estudios críticos del discurso) originado aproximadamente entre las décadas de los 80 y 90 del siglo XX. Aunque su significado ha variado a lo largo del tiempo y presentado distintos matices, se puede establecer como denominador común el hecho de que se refiere a un conjunto de prácticas artísticas realizadas con nuevas

tecnologías (entendiendo que “nuevo” es una categoría que ha cambiado a lo largo de tales décadas). Frecuentemente por “nuevas tecnologías” se hace referencia a las tecnologías de la información y la comunicación. Sin embargo, como se trata más adelante, con el surgimiento de la tecnología digital, se ha tendido a asociar con esta.

Varios teóricos plantean una diferenciación semántica entre varios términos que son frecuentemente usados indistintamente. En el capítulo cuatro, esta diferenciación ha sido considerada como una de las categorías recurrentes en los discursos en torno al media art. Lo más reiterado es, sin embargo, que distintas expresiones sean usadas para intentar referirse a lo mismo. A lo largo de esta memoria se ha escogido “media art” o su abreviatura “MA” como forma principal. Sin embargo, también se hace uso de “new media art”, con su abreviatura “NMA” y de algunas de sus traducciones en español: arte de los nuevos medios y artes mediales. En nuestro trabajo hemos querido referirnos al media art en varias ocasiones bajo la forma “(new) media art” con el objetivo de dar cuenta de la crítica a la retórica persistente en estos discursos en torno a “lo nuevo”.

El problema de la inadecuación de las traducciones al español y la preferencia por el uso de las formas en lengua inglesa ha sido tratado en el capítulo cuatro y afloró en el discurso analizado a partir de las entrevistas realizadas para la investigación. En este documento se ha querido hacer uso de las diferentes formas mencionadas con el objetivo de reflejar la variabilidad que ha presentado el uso de esta expresión en el seno de los discursos estudiados.

B. Como discurso desarrollado desde finales del siglo XX en el contexto de la intersección arte, ciencia y tecnología en diferentes contextos territoriales a nivel mundial.

Desde su surgimiento el media art ha generado la crítica de numerosas tipologías de actores participantes en el arte de las últimas décadas, en forma de publicaciones y en diferentes contextos institucionales (congresos, festivales) e informales (listas de *mailing*, que cobraron especial importancia hacia la década de los 90-2000) Sin embargo, la primera publicación evidente hallada que se refiere al media art como discurso en el arte desde una perspectiva crítica es *Beyond New Media Art* (2013), del

teórico y crítico italiano Domenico Quaranta. Más adelante, la tesis doctoral de Manuelle Freire, *What is new in new media art education?* (2017), defendida en la Universidad de Concordia de Canadá y, especialmente, la tesis de Yuri Dobriakov, *The development of new media art discourse in Lithuania in the 1990s – 2010s* (2022), defendida en la Academia de las Artes de Vilna en Lituania, consolidaron la aproximación a este concepto a través de las herramientas del Análisis Crítico del Discurso (ACD).

Bajo estos supuestos, el media art puede ser referido como un discurso en el área de arte, ciencia y tecnología. Cuando se habla de discursos del (new) media art en este trabajo, no se pone el acento en los discursos relacionados con la expresión de las obras artísticas, es decir, el contenido de las creaciones, sino, tomando de nuevo la delimitación que realiza Dobriakov (2022), “los discursos que acompañan, contextualizan y fundamentan” al (new) media art. No se trata, por lo tanto, de una investigación centrada en describir las prácticas artísticas y las tipologías que los diferentes actores han querido incluir en esta escena sino, de nuevo, de las ideas que la acompañan, en forma de sustento conceptual, filosófico e ideológico a través del discurso.

A lo largo de esta memoria se menciona “discurso del media art” y “discursos del media art”. En este último caso, con el uso del plural se hace referencia a la existencia de variaciones dentro de lo que podría considerarse el conjunto de patrones discursivos que pueden asociarse al concepto de “discurso del media art”. En este sentido, propiamente, no podríamos hablar de un solo discurso, sino de varias versiones con rasgos e ideas en común.

C. Como “mundo artístico” bajo la concepción del sociólogo canadiense Howard S. Becker, como “escena” o como “ecosistema” dentro del arte.

Los trabajos de Quaranta (2013) y Dobriakov (2022) se refieren al media art como una “escena” dentro del panorama global del arte desarrollado con o a partir de nuevas tecnologías. Esta “escena”, que se habría desarrollado de manera autónoma e independiente respecto a otras esferas del arte actual, ha sido identificada por Quaranta

(2013) como “mundo artístico”, siguiendo el modelo conceptual del sociólogo Howard S. Becker, que es recogido asimismo por Dobriakov (2022).

Así, para mayor especificidad, por (new) media art, en cualquiera de sus variaciones terminológicas (media art, new media art, arte de los nuevos medios, etc.), se hace referencia a esta delimitación conceptual:

La "escena" se entiende aquí como todas las personas, grupos e instituciones que, durante el periodo definido, participaron activamente en actos y procesos públicos relacionados con el new media art utilizaron conscientemente la terminología propia del arte de los nuevos medios en sus definiciones y autorreflexiones. (Dobriakov, 2022).

En efecto, la definición de (new) media art como “escena” a la que se acoge esta investigación es la delimitada por Dobriakov. A pesar de los intentos que este autor realiza para delimitar conceptualmente, como ha señalado Freire (2017), se trata de un “concepto de amplio alcance” (Neuman, 2006, p. 57; como se citó en Freire, 2017), es decir, que abarca numerosas definiciones; el mismo término puede encontrarse contextualizado de forma diferente y con diferentes significados. Freire (2017) comenta:

(...) el new media art no trata de un objeto único y permanente, con una definición estable a lo largo del tiempo. El campo surgió en la confluencia de diferentes prácticas y disciplinas, abarca géneros que exploran nuevos medios tecnológicos pero toman prestados medios anteriores, así como géneros que exploran planteamientos estéticos inéditos. Las nuevas prácticas se ramificaron en múltiples denominaciones y la evolución continúa. (p. 74)

Desde la perspectiva adoptada en esta investigación, es más adecuado referirse a “escena” o “mundo artístico”, retomando la noción de Samuel Becker, para referirse al (new) media art. Puesto que no hay una definición estable, su delimitación se puede abordar partiendo de una serie de argumentos e ideas que han sido expuestos en distintas formas discursivas, enunciados por teóricos, artistas u otros actores implicados en dicha “escena”, y que Dobriakov aborda.

Por último se quiere matizar que cuando se habla de media art, en cuanto a prácticas artísticas, suele haber asociada una relación con una actitud crítica hacia el impacto de los “nuevos medios” tecnológicos en la sociedad. Sin embargo, ni cuál es esa actitud crítica ni cuáles son esos nuevos medios han sido elementos fijos y estables. Dobriakov (2022) establece cuál es el tipo de relación con la tecnología que debería tenerse en cuenta para considerar esta escena:

El contexto de esta disertación no es el arte que utiliza o tematiza la tecnología de alguna manera (...), sino más bien una forma de arte activista y crítico con la tecnología, que es inseparable del discurso internacional del arte de los nuevos medios en los años 90 - 2000. Por lo tanto, se presta menos atención a las formas decorativas y poco comprometidas política y socialmente del arte audiovisual digital, que no generan un discurso crítico sobre los medios y la organización de la vida en la sociedad afectada por ellos, sino que utilizan la tecnología por su impacto estético.

3.2.2. Discursos en el arte a partir de mediados del siglo XX

La vinculación entre las ideas de hiperestización, hipermodernidad, la interfaz y lo digital señaladas en el apartado 3.1. revela una especial atención a la importancia del medio como elemento central de reflexión, un contexto que guarda cierta conexión con la justificación que han presentado los discursos del media art para realizar una referencia explícita al “medio” en las décadas de su creación. La integración o normalización de la idea de una realidad mediada por la pantalla y por el mecanismo digital dará lugar al abandono de los discursos con una excesiva atención hacia el medio, en lo que se ha denominado era postdigital o etapa postinternet (Dobriakov, 2022).

En esta investigación se aborda el papel de los discursos del MA en el contexto de la intersección arte, ciencia y tecnología. Por ello, se ha realizado una contextualización del MA en el conjunto de discursos de las prácticas artísticas desarrolladas en tal marco. La realización de una revisión profunda de los discursos contemporáneos en la intersección entre arte, ciencia y tecnología puede situar antecedentes en etapas muy tempranas de la historiografía. La relación entre las artes y los desarrollos tecnológicos ha sido fundamental desde sus orígenes. La creación artística se ha servido de los avances técnicos en todas las épocas y, en concreto, se ha servido asimismo de los nuevos avances tecnológicos en el área de comunicación para sus propósitos estéticos (la imprenta, por ejemplo) (Choza, 2015, p. 199). Sin embargo, los desarrollos que se dieron desde mediados del siglo XX supusieron un impacto en el que la tecnología no era solo un medio, sino que llegó a ocupar un tema de reflexión central y se alcanzaron niveles de complejidad en ella sin precedentes:

Desde mitad del siglo XX los avances tecnológicos han acelerado su desarrollo de manera exponencial. Su uso, además, se ha extendido a todos los ámbitos de la ciencia, del arte y de otros usos cotidianos. En este contexto de hipertecnologización de la vida la música también ha tenido una inclusión tecnológica

destacable. En el terreno de la música clásica y contemporánea se observa una paulatina introducción de elementos y procedimientos propios del uso de las nuevas tecnologías que empieza a ser destacable a partir de 1950. Antes hubo inventos y proyectos puntuales relacionados, como por ejemplo el Telharmonium[2], el Theremin[3] o las Ondas Martenot[4], entre otros. Pero es durante la segunda mitad del siglo pasado cuando la introducción del uso de las tecnologías en el ámbito musical se producirá de manera continuada hasta nuestros días. Estas nuevas herramientas tecnológicas, casi todas relacionadas con la creación o la grabación del sonido, fueron las responsables del nacimiento de la Composición Electroacústica y, ésta nueva rama de la composición clásica o contemporánea -como se prefiera-, la primera en introducir las nuevas tecnologías, analógicas primero y digitales después, al hecho musical y sonoro. (Ávila y Civera, 2023)

Por el concepto que ocupa un lugar central en esta investigación, el media art, esta contextualización en los discursos históricos se ha construido acotando desde mediados del siglo XX hasta el momento de desarrollo de la investigación. Se trata del primer paso de contextualización teórica de un estudio que da cuenta de la necesidad de adoptar una actitud crítica ante este tipo de conceptos y expresiones desde el enfoque del análisis crítico del discurso. Cuándo, desde qué justificación conceptual y en qué escenario de discursos convivió este concepto desde su creación son algunos de los interrogantes que guían este primer eslabón teórico.

Hablar de discursos dentro de la intersección arte, ciencia y tecnología desde finales del siglo XX es referirse a un amplio espectro de aproximaciones que se bifurcan desde diversos enfoques y objetivos a la hora de realizar una delimitación historiográfica y estética de los fenómenos y prácticas artísticas que se han ido desarrollando, tomando en valor aquellas publicaciones con una aproximación más técnica o científica y aquellas con una intención aparentemente más divulgativa. Realizar una revisión bibliográfica al completo es una empresa ambiciosa, por las limitaciones de alcance que plantea. En esta revisión se toman ejemplos pertenecientes a varias tipologías mencionadas. El objetivo es contextualizar, situar el concepto central de nuestro estudio en el amplio contexto de la historiografía del arte contemporáneo, en primer lugar, y de lo que frecuentemente se ha venido denominando bajo la construcción conceptual “intersección arte, ciencia y tecnología”¹⁶.

¹⁶ A pesar de la intención explícita que ha habido de definir un ámbito contemporáneo centrado en la intersección entre arte, ciencia y tecnología, descrita como área de dedicación artística o académica, es preciso plantear desde el inicio una pregunta que inaugura el posicionamiento crítico de esta investigación: ¿cuándo las artes no han sido el resultado de algún tipo de intersección entre el pensamiento estético, las posibilidades tecnológicas y la ciencia, entendida en un sentido amplio y adaptado a cada época?

Por otro lado, los enfoques y las denominaciones difieren dependiendo del ámbito disciplinar al que más nos aproximemos, si se acude a fuentes centradas en la creación musical o sonora o a aquellas centradas en las artes visuales. Además, a pesar de que es frecuente observar cómo diversos autores sitúan el origen de la aplicación a las artes de los nuevos hallazgos tecnológicos, el fenómeno fue global, guardando relación con elementos pertenecientes a todas las facetas de la vida. Esta cuestión hace aún más ambiciosa la labor de elaborar un contexto justo sobre discursos en arte y tecnología durante esta etapa, puesto que el objetivo principal de tal empresa debería ser poder observar qué papel jugaron los cambios tecnológicos en todos los contextos territoriales posibles. Así justifican Ávila y Civera (2023) el ecuador del siglo XX como punto de cambio del paradigma en el caso de la música:

Se puede observar por las fechas, y por el tipo de obras o procedimientos utilizados, que a partir de 1950 hay un creciente interés y una explosión en el uso de las nuevas tecnologías en todos los países desarrollados –con las peculiaridades propias e históricas de cada lugar–. Por lo tanto, aquella idea, repetida hasta la saciedad en los libros de historia, acerca de que la música electroacústica nace en 1950 en Radio France y en la NWDR de Colonia, resulta ser una lectura sesgada de la realidad. Este nacimiento, el de la música electroacústica, está vinculado por completo a la incorporación de la tecnología en todas las facetas de la vida, y en concreto de la música, que se observa a nivel global con peculiaridades, eso sí, locales.

Parece lógico pensar que el nacimiento de la música electroacústica puede ser la primera disrupción importante en el uso de nuevas tecnologías en el hecho musical, situando en este momento histórico la incorporación del concepto de Tecnología Musical tal y como lo entendemos en nuestros días. Esto no quiere decir que la tecnología ligada a la música no existiese con anterioridad (como por ejemplo las patentes y desarrollos mecánico-instrumentales de Böhm, la invención de nuevos instrumentos y mejora de los existentes, etc.), pero es a partir de 1950 cuando las tecnologías electroacústicas analógicas permiten el inicio del cambio de paradigma que se acelerará con la incorporación de los medios digitales.

La aceleración de los procesos tecnológicos de finales del siglo XX irrumpe en un momento de bifurcación múltiple de los discursos del arte contemporáneo. El clima de mayo del 68 traería consigo un cuestionamiento de las estructuras que habían regido los sistemas, de las jerarquías patriarcales, en definitiva, de todas las normas que regulaban la vida. Se habla de los últimos románticos en referencia a “los hippies, Marcuse, la contracultura, las revueltas estudiantiles”. Son tiempos en los que se pondrá el acento en la crítica a la alienación del consumismo, la uniformidad y la segregación. Es el momento de la crítica que realiza Guy Debord en *La sociedad del espectáculo* (1967), y en el que Foucault comienza una estela teórica que se extendería a todos los ámbitos

de producción intelectual, basada en la crítica de las relaciones de poder insertas en las estructuras institucionales a través de nuevos caminos de reflexión (Debord, 1999). La caída del muro de Berlín y de la política de los grandes bloques anunciaban un proceso de múltiples rupturas. “Para Guattari, mayo del 68 supuso la manifestación de una ruptura y el surgimiento de formas mutantes de subjetivación singular, tomadas cada una en contextos diferentes, en absoluto homogéneos, una heterogeneidad de la subjetividad” (Aznar Almazán et al., 2011). En la narrativa de la proliferación de las subjetividades, de la postmodernidad en las artes, géneros como las performances, las instalaciones, el land art, las intervenciones o el trabajo corporal aparecían como propuestas subjetivas que invitaban a que los sujetos pensasen con ellas, ya lejos de la jerarquización o las normas establecidas en los discursos artísticos históricos. Ya fuera de la desinteresada contemplación kantiana o la autonomía e independencia de la obra de arte de Adorno, la obra artística se planteará bajo estos discursos como un espacio de encuentro, frecuentemente con un planteamiento para ello por parte del artista, abierto a la aparición de múltiples miradas que dialogarán con las obras. Es una época en la que “lo político (con toda su confusión de límites entre macro y micro) volverá a tomar posiciones con una larga herencia que atravesará a la mayor parte de las propuestas de las últimas décadas.” Se generan múltiples cambios en la forma de hacer el arte y en la manera de relacionarse con él, de tal forma que rápidamente surge la idea esbozada por Arthur Danto sobre “el fin del arte”. (Aznar Almazán et al., 2011)

Las propuestas de la teoría del arte, la estética y la historiografía son múltiples. Podría decirse que una gran parte de la rama se detuvo -y continúa- en la reflexión sobre el fin de la modernidad y todo lo que habría venido después de los años 60. Hal Foster indica, por ejemplo, que la búsqueda de una conciencia filosófica sobre sí mismo por parte del arte habría venido del desmoronamiento de la lógica esencial del arte hasta la fecha. Aznar Almazán indica que Foster (p. 306) sigue intentando realizar una lectura de las propuestas artísticas desde el terreno del arte, entendido aquí este ya como un espacio para el pensamiento. Esto se apoya en la tesis de que la dialéctica establecida entre la modernidad y la postmodernidad. Frente a la postura de Rosalind Krauss según la cual la postmodernidad comenzó con categorías modernas para después manipularlas y alejarse, Foster ha defendido que en las últimas décadas del siglo XX se dio la continuación de proyectos ya esbozados en los años 30, muy en connivencia, por otro

lado, con el tipo de ideas tañidas en la etapa de la postmodernidad: “las vicisitudes del sujeto, las visiones del otro, la tecnología...”. (Aznar Almazán, p. 306)

La llegada de las posibilidades brindadas por los avances tecnológicos hacia la era digital será acogida de distintas formas según esta bifurcación de discursos que ya estaba en marcha. En este sentido no será posible separar el carácter activista de muchas propuestas realizadas a la luz de estos nuevos medios en los años 90 de la herencia de pensamiento y el ecosistema que se había granjeado unas décadas antes.

En esta encrucijada tomarán una parte esencial los discursos planteados por las instituciones museísticas ante el nuevo panorama, que no cesaría de cambiar desde entonces a altas velocidades.

3.2.3. La noción sociológica de mundo del arte en Howard S. Becker

Cuando hablamos de media art en esta investigación nos referimos a un pivote lingüístico que ha actuado -desde aproximadamente la década de los 80 del siglo XX- como eje de representación de un discurso en el contexto contemporáneo de la intersección entre arte, ciencia y tecnología. Desde una postura crítica, como idea central en esta investigación descansa la premisa de que el media art es un relato, una observación filtrada por una serie de intereses circunstanciales, que conduce bajo nuestra perspectiva a levantar sospechas sobre su posible función estratégica en el contexto de los ecosistemas del arte contemporáneo. Con el objetivo de situar esta perspectiva, se ha recurrido a tres bloques conceptuales que permiten vertebrar el marco argumental y conceptual que ha regido el desarrollo del estudio.

En primer lugar, se quiere describir el uso que realiza Quaranta (2013) del concepto “mundos artísticos” o “mundos del arte”. Tanto él como Dobriakov (2022) han sustentado sus interpretaciones a partir de la propuesta del sociólogo canadiense Howard S. Becker. Quaranta aseguró que en la década de los 90 hubo una separación entre lo que denominó mundo del arte contemporáneo y un segundo espacio denominado mundo

del new media art. El autor recurre a una estrategia conceptual para justificar las diferencias que se articulan en el discurso del media art frente a las del arte contemporáneo. Argumenta que, debido a los espacios habitados y a la existencia de comunidades diferentes de académicos, teóricos y artistas que se identifican más con un discurso u otro, es posible hacer esta distinción de áreas o, utilizando la propuesta terminológica que proponemos aquí, ecosistemas. Esta diferenciación es útil en la medida en que se vale de una construcción conceptual para comprender los fenómenos analizados. No la daremos por aceptada en ningún momento, dado que no deja de poder ubicarse como estrategia discursiva, aún habiendo tomado Quaranta una actitud fuertemente crítica con el concepto y el “mundo” del new media art en su obra *Beyond New Media Art* (2013). Esta escisión entre el mundo del arte contemporáneo y el del new media art ha sido encontrada también en contribuciones académicas de otros autores (Parsons, 2019).

Uno de los elementos interesantes de esta propuesta conceptual es que no requiere de una explicación adicional, creemos, para integrarla en el discurso. Inmediatamente, la distinción de varios mundos artísticos, a modo de paisajes, permite comprender el concepto. Por ello se ha servido como elemento teórico aplicable en el guion de preguntas de una de las herramientas de recogida de información escogidas para llevar a cabo el estudio, la entrevista.

Quaranta explicita su planteamiento de uso del concepto de mundos del arte en relación con la frecuente denominación del media art como un gueto, una escena artística marginalizada. La misma, que ha sido denominada a veces como *Turingland*, en relación con el científico Alan Turing y sus desarrollos en materia computacional plantea al autor la siguiente pregunta (Quaranta, 2013, p. 37): “Entonces, ¿puede considerarse este gueto, esta “tierra de Turing”, este ámbito ajeno al mundo del arte contemporáneo, como un “mundo del arte” por derecho propio?”. Bajo la visión argumental de Becker en su ensayo *Mundos del Arte*¹⁷, cualquier trabajo artístico no es producto de un individuo, sino de un sistema social en el que el artista ocupa una pieza fundamental. Para que algo exista como un trabajo artístico debe ser reconocido por

¹⁷ En su título original, *Art Worlds*.

alguien como tal dentro de un sistema filosófico que lo permita, hacen falta materiales o estructuras, herramientas y determinados apoyos, frecuentemente. Tales elementos necesitan de un aprendizaje, de un sistema educativo y un orden social que los permite. Aunque la obra artística puede necesitar parcialmente estos elementos, lo que Becker argumenta, señala Quaranta, es que ese “mundo del arte” condiciona la naturaleza de la obra. En tal sistema existen una serie de estándares y de convenciones compartidas por productores y consumidores. La no asimilación de estos estándares no impide su desarrollo, pero hace al proceso de distribución y difusión más difícil, es decir, impone limitaciones. “Si no se respetan las normas y convenciones de un determinado mundo artístico, el resultado es el aislamiento: optar por la libertad puede causar problemas y limitar el éxito, al menos en un plazo inmediato”, explica Quaranta a partir del texto de Becker (Ibíd., 2013, p. 38). Así, bajo la concepción de Becker, los fenómenos y resultados suceden como consecuencias a limitaciones dentro de estos sistemas de los mundos artísticos. Pero Quaranta encuentra en el siguiente párrafo, en mayor medida, su explicación de lo que ha sido el new media art (Becker, 1989, p. 36):

Además, los mundos artísticos provocan que algunos de sus miembros creen innovaciones que luego no aceptan. Algunas de estas innovaciones desarrollan pequeños mundos propios; otras permanecen dormidas y encuentran aceptación en un mundo artístico más amplio años o generaciones más tarde; otras permanecen como magníficas curiosidades de poco más que interés anticuario. Estos destinos reflejan tanto las valoraciones de la calidad artística que hacen los mundos artísticos temporales como las operaciones, tal vez fortuitas, de otros factores¹⁸.

Así explica Quaranta (2013, p. 39) la formación de lo que denomina “el mundo del new media art:

En los años sesenta y setenta, la aparición de lenguajes que desafiaban las normas y convenciones de sus respectivos "mundos artísticos" impulsó a artistas plásticos, escritores, escenógrafos, músicos, coreógrafos y directores a buscar una forma de libertad que acabó relegándoles a un nicho. Para apoyar y desarrollar su trabajo, entre los años sesenta y noventa estos creativos idearon nuevos sistemas de creación, distribución y crítica de su producción, así como nuevos programas educativos. Todo ello transformó gradualmente ese nicho en un mundo artístico independiente, el mundo del New Media Art, que inevitablemente introdujo sus propias convenciones y normas. En el capítulo siguiente se examina cómo fue tomando forma este nuevo mundo.

El uso de herramientas digitales en las siguientes décadas sería algo perfectamente normalizado en el mundo del arte contemporáneo. “(...) el medio digital ya no requería

¹⁸ Traducción propia del inglés.

formación específica, dedicación total, acceso a herramientas o laboratorios, etc. (...)” (Ibíd., p. 40). En el momento de realización de *Beyond New Media Art*, Quaranta indicaba la necesidad de parar realizando la separación discursiva de los dos mundos:

En este momento, puede bastar con observar que el arte que trata con medios digitales se expone y aprecia ahora tanto en el mundo del New Media Art como en el del arte contemporáneo, porque, como dice Becker, cumple el concepto de arte que tienen ambos, y porque se adapta a los sistemas de distribución y al discurso de ambos.

El autor realiza un pronóstico de la situación de ambos mundos en relación con la comprensión de la relación y el manejo de las herramientas tecnológicas, además de los artistas:

Por un lado, tenemos el mundo del New Media Art, con su propia tradición, sus instituciones, su jerga, su idea del arte: una idea que empieza a ser demasiado estrecha para proporcionar una buena comprensión de lo que está pasando, pero que sigue siendo la única disponible. Por otro lado, tenemos el mundo del arte contemporáneo, que está realmente interesado en lo que está ocurriendo, pero que aún no dispone de las herramientas conceptuales para comprenderlo, y que está desarrollando lentamente las herramientas prácticas necesarias para abordarlo; y que, al mismo tiempo, no reconoce la investigación llevada a cabo en el mundo del New Media Art. En medio de los dos, están los artistas, con sus diferentes aproximaciones al medio y a las ideas que giran en torno a él. Algunos están contentos con el mundo del New Media Art; otros no, y también se resisten a las estructuras económicas del mundo del arte contemporáneo. Pero la mayoría quiere ser libre para utilizar tanto los medios tradicionales como los nuevos; buscan una comprensión diferente, una plataforma más amplia, una historia más larga, un nuevo modelo económico. Quieren que se les entienda como arte, no como New Media Art. Y se embarcan en un difícil proceso de migración hacia el mundo del arte contemporáneo. (pp. 40-41)

En efecto, como indicará Dobriakov (2022), la comunidad de artistas tendió, conforme avanzaron los primeros años del siglo XXI, a un rechazo de las separaciones o las categorías.

En *Mundos del arte*, Becker (1982) realiza una revisión bajo su perspectiva del papel de la estética como actividad y de la crítica en los mundos artísticos. Su actitud es altamente crítica. Entre la crítica y los teóricos de las artes se crean clasificaciones y categorías que se justifican a través de sistemas de pensamiento estéticos. Y estos juicios poseen un efecto en la reputación y la trayectoria de las obras y los artistas. En los mundos del arte muy desarrollados y complejos, críticos y filósofos crean sistemas filosóficos con fundamentación lógica, dando lugar a su propia industria. Becker llega a una serie de ideas que pueden explicar muchos de los fenómenos que se dan en las artes actualmente y que

han causado conflictos conceptuales que tienen un eco en la localización de las disciplinas artísticas en la universidad. Afirmo (Becker, 1982, p. 133)¹⁹:

En consecuencia, el título "arte" es un recurso a la vez indispensable e innecesario para los productores de las obras en cuestión. Es indispensable porque, si crees que el arte es mejor, más bello y más expresivo que el no-arte, si por lo tanto tienes la intención de hacer arte y quieres que lo que haces sea reconocido como arte para poder exigir los recursos y ventajas disponibles para el arte, entonces no puedes cumplir tu plan si el sistema estético actual y aquellos que lo explican y aplican te niegan el título. No es necesario porque, aunque estas personas te digan que lo que haces no es arte, normalmente puedes hacer el mismo trabajo con otro nombre y con el apoyo de un mundo cooperativo diferente.

Becker integra una visión en torno a la crítica y la filosofía como parte de un sistema de legitimación de los mundos artísticos.

Vemos, por último, que los esteticistas (o quienquiera que se encargue de esta tarea) proporcionan la razón por la que las obras de arte justifican su existencia y su carácter distintivo y, por tanto, su derecho a la protección. El arte y los artistas pueden existir sin esa justificación, pero tienen más problemas cuando otros les niegan su derecho a hacerlo. Por lo tanto, los mundos artísticos, a medida que se desarrollan, suelen producir ese razonamiento, cuya forma más especializada es la estética y cuyo productor más especializado es el filósofo.

El comentario e hipótesis de Becker sitúa en el punto de mira la pregunta por dónde se genera la legitimación de qué es arte y qué no lo es. La cuestión es que, según esta explicación de los mundos artísticos como sistemas complejos en los que los distintos elementos dependen de otros, no es fácil asegurar, acercándonos al terreno del análisis discursivo, en qué momento y lugar se generan los discursos en los “mundos artísticos”²⁰. Nuestra investigación, sin hallar una respuesta clara, trata de situar esta pregunta en el punto de mira a partir de indagaciones realizadas en la experiencia de los docentes entrevistados, que han obrado como actores en los terrenos de la práctica educativa, la práctica artística y la gestión institucional, que han sido formadores de discurso.

¹⁹ Estas ideas se pueden observar en el contenido de las entrevistas realizadas a los docentes en nuestros casos de estudio. Existen categorías temáticas y pensamientos comunes. Los mismos argumentos del discurso de Becker (1982) pueden ser encontrados en el de algunos profesores cuando describen la situación de las artes en el momento histórico de esta investigación.

²⁰ En el Anexo II (10.2.) se puede consultar el listado de preguntas que se plantearon. Una de ellas generó la siguiente disyuntiva: ¿el discurso del media art fue originado en el contexto de la práctica artística o se generó más bien en el entorno académico y de la crítica del arte y después fue asumido por una serie de artistas que quisieron identificarse con ese discurso por el circuito y estrategia conceptual que planteaba?

Becker (1982) analiza si la legitimación se produce en el contexto institucional o de manos de los teóricos del arte. El enfoque sociológico exige un criterio unificador que parece no cumplirse en las estructuras de los mundos artísticos (p. 163):

Nuestro análisis de la teoría institucional añade algunos matices a la descripción de los mundos del arte. Vemos que los funcionarios del mundo del arte tienen el poder de legitimar la obra como arte, pero ese poder es a menudo discutido. En consecuencia, no se puede satisfacer el deseo de los teóricos de la estética de contar con criterios definitivos para distinguir el arte de lo que no lo es, criterios que sean congruentes con las acciones de los funcionarios del mundo del arte. Esto tiene cierto interés porque los teóricos de la estética no son los únicos que tienen ese deseo. De hecho, los sociólogos suelen insistir en que campos como la sociología del arte, la religión o la ciencia establezcan algún criterio definitivo para su objeto de estudio. Si se espera que ese criterio sea congruente con las concepciones populares u oficiales del arte, el deseo sociológico de un criterio definitivo es igualmente insatisfactorio.

Los procesos de legitimación varían, según sugiere, y están sujetos a cada mundo artístico que, como sistema genera sus propios procedimientos, sus convenciones y modelos para estos propósitos:

También sabemos que, en principio, cualquier objeto o acción puede legitimarse como arte, pero que, en la práctica, el mundo del arte cuenta con procedimientos y normas que rigen la legitimación y que, aunque no son claros ni infalibles, hacen que el éxito de algunos candidatos a la condición de arte sea muy improbable. Estos procedimientos y normas están contenidos en las convenciones y modelos de cooperación por los que los mundos del arte llevan a cabo sus actividades rutinarias. (Ibíd., p. 163)

El sociólogo concluye con blindar uno de los flancos de posible crítica ante su propuesta. Existe un mundo artístico que engloba a todos, comenta, a partir de los objetivos comunes frente a, por ejemplo, la censura gubernamental, o para propósitos de colaboración. Entonces, señala, la característica que unifica a los mundos artísticos guarda una relación con el medio²¹ artístico utilizado:

Podemos hablar de todas las artes como si constituyeran un gran mundo artístico. En la medida en que los miembros de submundos especializados cooperan en algunas actividades relacionadas con su trabajo, esa actividad cooperativa -ya sea frente a la censura gubernamental, el desarrollo del arte nacionalista o la colaboración multimedia- puede considerarse el funcionamiento de un gran mundo del arte. Tal cooperación puede ser relativamente infrecuente, y probablemente lo sea la mayor parte del tiempo en cualquier sociedad, por lo que podríamos querer decir que los mundos artísticos operativos son los del

²¹ La expresión medios, “media” en inglés, ha dado en las últimas décadas a un sinfín de imprecisiones y dificultades para aplicar su significado a las especificidades semánticas de cada texto. En esta investigación se da cuenta de esta aporía que, de un lado aparece como problema para la expresión y, de otro (en vista de la propuesta que hacemos), se presenta como estrategia a modo de disolvente en el discurso, de herramienta para generar un discurso poco específico; bajo la perspectiva del Análisis Crítico del Discurso (ACD), esta cualidad puede ser interpretada como algo relevante. (Véase apartado 2.7.6.)

medio concreto. Sin embargo, ésta, como otras, es una cuestión empírica, cuya respuesta encontrará la investigación. (Ibid., p. 163)

Para concluir este primer bloque se quiere reparar en una propuesta para estudios futuros. No se pretende con la siguiente afirmación defender una tesis cuya argumentación requeriría un trabajo doctoral en sí, pero al formar parte del centro conceptual de este trabajo la noción de mundo artístico y la de discurso, ambos situados como unidad de análisis por sus teóricos, es pertinente plantearnos en qué medida podrían establecerse paralelismos entre estas dos nociones. Y, de qué manera, puede trabajarse el concepto de discurso en combinación con el de mundo artísticos, como espacio o escenario de circulación discursiva. Obsérvese cómo Becker (pone de relieve las cuestiones de individuo, red (artística), instituciones, sistema filosófico y sistema educativo y cómo podrían vincularse con las nociones que Fairclough (*Lenguaje y poder*, 1989) plantea en su modelo de análisis del discurso en tres etapas descripción, interpretación y explicación.

3.2.4. La historiografía como representación que imita

Para el filósofo de la historia Frank Ankersmit, cuyas ideas constituyen el segundo bloque propuesto, los debates en el contexto disciplinar de la historiografía producen tesis interpretativas, en tanto que la exploración histórica es una propuesta de cómo debe ser interpretado el pasado (Ankersmit, 2020). El pasado se presenta como una combinación entre una corteza lingüística y otra que es el conjunto de acontecimientos mismo (Bolaños de Miguel, 2011):

(...) el pasado se halla cubierto de una «densa corteza» (thick crust) de productos lingüísticos (interpretaciones, narraciones y representaciones), y el debate historiográfico, en general, y el postmoderno, en particular, se refiere tanto a los componentes de dicha corteza historiográfica como al pasado mismo, que se oculta debajo. (p. 273)

Para la concepción de la filosofía crítica contemporánea de autores como Derrida, ya no valía la relación tradicionalmente establecida entre realidad, razón, ciencia y verdad. Ankersmit señala que la descripción imparcial del pasado que la historiografía trata de evidenciar es una construcción realizada por los actores que construyen el relato (Bolaños de Miguel, 2011).

Los cambios que introduce el pensamiento de la posmodernidad nos permiten realizar una comprensión de la noción de mundo artístico de Becker desde el terreno de la noción de discursos. Un entramado discursivo tejido por diversos actores que, desde la perspectiva sociológica de Becker, se configura como estrategia en cada mundo artístico, desde el análisis del discurso de Fairclough (1989), como un reflejo e instrumento a parte iguales de las relaciones de poder en el mundo social y, desde la observación crítica de la construcción historiográfica, como una propuesta de interpretación del pasado:

Por ello, la filosofía del lenguaje, el giro lingüístico y el desarrollo de la teoría contemporánea de la ciencia, en la versión del realismo científico propuesto por Sellars, Feyerabend, Morin o Prigogine, nos han enseñado a ver la ciencia y la historiografía como un conjunto de discursos privilegiados sobre la realidad. Tanto Ankersmit como Rorty afirman que debemos sustituir la concepción de «la verdad sobre la realidad bajo una perspectiva (bajo una descripción, utiliza Rorty) privilegiada» por una concepción de la verdad sobre la realidad entendida como múltiples discursos bajo determinados contextos. (Bolaños de Miguel, 2011, p. 276)

La perspectiva de Ankersmit se entiende a partir de la comprensión de la revisión que realiza sobre la teoría de la representación estética. La representación proviene de la reflexión estética contemporánea, indica (Ibíd.). Pero el concepto que nos interesa destacar aquí es la tesis su tesis de que la historiografía tiene una naturaleza estética, lo cual entronca con la separación postmoderna entre lenguaje y realidad. La teoría de la representación válida, según Ankersmit, es la que considera la representación como una sustitución y no como una mimesis de la realidad. El lenguaje -el discurso, diremos aquí- será una pseudorealidad dentro de la realidad (Ibíd.). La representación del pasado en la historiografía, como interpretación, adquiere en el autor la expresión “logical dummies” o “maniqués lógicos” (Ankersmit, 2001). Bolaños de Miguel (2011) explica así el concepto:

Así, en la representación historiográfica, tal y como la entiende Ankersmit, nos encontramos con dichos logical dummies; las sustancias narrativas —o narrativas históricas— y el concepto de realidad. Si consideramos ontológicamente más importante a las sustancias narrativas, aparecerá la postura idealista, mientras que la ontologización (ontologization) del concepto de realidad nos depara la postura realista (90). Ankersmit afirma que podemos dejar de ser tanto idealistas como realistas en el debate sobre la representación historiográfica y optar por la imparcialidad que supone eludir ambas posturas o abrazar ambas a la vez (91). (p. 286)

La propuesta de Ankersmit introduce una variable más al conglomerado del discurso historiográfico, que es una especie de creatividad implícita en el proceso de

historización en torno a la cual cabe plantear la duda de en qué proporción, en cada caso concreto, juega esta mirada de los historiadores y de los teóricos del arte un papel oportuno y especialmente relevante, concretamente en el caso de “mundos artísticos” que funcionan a modo de guetos, sin un contraste crítico de sus ideas y concepciones con pensadores que no se adscriben a sus ideas²². “Cuando los historiadores, como afirma Ankersmit, se sienten inseguros del estatus científico de su disciplina (94), en realidad están reconociendo el carácter creativo, interpretativo, estético y, por ende, provisional de su trabajo” (Bolaños de Miguel, 2011, p. 287).

Las tesis de Ankersmit han permitido, a lo largo de esta investigación, interpretar diversos conceptos que han aflorado del relato de los participantes entrevistados y la construcción de una interpretación propia en torno al media art como discurso y como mundo artístico. En el capítulo de resultados se vuelve a estas ideas con dichos objetivos.

3.2.5. La comunidad y la historia

El tercero de los bloques introductorios del marco conceptual con el que se ha realizado esta investigación parte de algunas ideas presentadas en *The States of 'theory': history, art, and critical discourse* (1990), editado por David Carroll Nancy (1990). El autor relaciona aquí la idea de comunidad con la de historia. En nuestra aproximación nos interesa por la forma en que la construcción discursiva de la historia puede servir como legitimación para una comunidad. Nancy (1990, p. 163) señala:

La comunidad, por lo tanto, no es histórica como si fuera un sujeto permanentemente cambiante dentro (o debajo, como se definió una vez al sujeto) de un tiempo permanentemente fluyente (o teniendo a este tiempo como su sujeto o como su subjetividad, que es el fundamento metafísico de cualquier historicismo -y que podría decirse, hasta cierto punto, que es el caso incluso de Heidegger). Sino que la historia es comunidad, es decir, el acontecer de un determinado espacio de tiempo -como un determinado espaciamiento del tiempo, que es el espaciamiento de un "nosotros". Este espaciamiento da espacio a la comunidad y la espacia, lo que significa que la expone a ella (al yo). Y ésta es la explicación de este hecho tan simple y obvio: de por qué la historia nunca fue pensada como la suma de historias individuales,

²² Según Dobriakov (2022), el media art tendió a articularse en círculos monógamos en los que no se incorporó la visión de los teóricos del mundo del arte contemporáneo. Como ejemplo, cita la obra xxxx de xxxx, en la que, según subraya, solo hubo participación de teóricos y pensadores pertenecientes al mundo del media art.

sino siempre como el modo propio y singular de la existencia común, que es en sí misma el modo propio de la existencia.

(...) La historia finita es la presentación o el hacerse presente de la existencia en la medida en que la existencia misma es finita, y por tanto común -lo que significa, una vez más, que no tiene esencia, sino que es, en su "esencia", el acontecer (o mejor, el acontecer de la posibilidad de que algo suceda o no suceda).

Nancy une el existir individual a la necesidad de existir colectivamente y liga el concepto de historia al de comunidad:

Comunidad no significa un acontecer común, sino el acontecer mismo, la historia (el *Geschehen* de la *Geschichte* de la comunidad). La comunidad es el "nosotros" sucediendo como la unión de la alteridad. Como ser singular. Tengo una historia singular (existo) sólo en la medida en que estoy expuesto a la comunidad y en la medida en que estoy dentro de ella, aunque no tenga ningún papel especial o importante que desempeñar con respecto a la comunidad. "Yo" dentro de "nosotros" y "nosotros" como "nosotros" somos históricos porque pertenecemos, en nuestra esencia, a este acontecer que es la finitud del Ser mismo.

Esta interrelación entre la comunidad y la historia nos permite formular el siguiente postulado inverso: *la existencia de una comunidad implica la existencia de un relato histórico*. Con Ankersmit hemos establecido que la historiografía es una representación que intenta *imitar* la realidad. Pero ahora, a partir de Nancy, queremos plantear cómo a partir de la construcción discursiva de una representación histórica se puede inducir a la creación o a la modificación de una realidad. Es, en definitiva, acudir a la perspectiva del Análisis Crítico del Discurso (ACD), en la que los fenómenos en la práctica social y los discursos poseen una relación bidireccional. En el mundo artístico y discursivo del media art se ha construido en las últimas décadas un concepto denominado “media art histories” al que se hace referencia por su aparición en el discurso de los docentes entrevistados y formar parte del entramado de categorías extraídas tras el análisis de Dobriakov (2022) y Freire (2017). Más adelante, se detalla la aplicación de esta relación conceptual entre comunidad e historia y su conexión con la necesidad observada en el mundo del media art de generar un relato histórico a través de varias herramientas de comunicación social.

Nancy (1990), bajo una perspectiva enmarcada en el pensamiento posmoderno habla de escribir una historia propia como decisión política:

Tenemos que decidir -y decidir cómo- estar en común, permitir que nuestra existencia exista. Esto no es sólo, en cada momento, una decisión política; es una decisión sobre la política, sobre si permitimos, y cómo, que nuestra alteridad exista, que se inscriba como comunidad y como historia. Tenemos que decidir

hacer -escribir- historia, que es exponernos a la no-presencia de nuestro presente, y a su advenimiento (como un "futuro" que no sucede al presente, sino que es el advenimiento de nuestro presente). La historia finita es esta decisión infinita hacia la historia -si es que aún podemos utilizar la palabra "historia", como he intentado hacer, al menos por hoy-. En el tiempo, hoy ya es ayer. Pero cada "hoy" es también la oferta de la oportunidad de "espaciar el tiempo" y decidir cómo dejará de ser sólo tiempo, sino nuestro tiempo. (p. 171)

3.2.6. Introducción a la problemática del concepto *media art*

La expresión “new media art” (“media art” para algunos autores) ha albergado varios desafíos y complicaciones terminológicas y conceptuales desde su aparición. Por un lado, es difícil encontrar justificaciones sólidas para su utilización y consensos al respecto. Por otro, tampoco el concepto al que haría referencia -un amplio y heterogéneo campo de producción artística- aparece con los mismos matices según qué autor o contexto teórico se analice. Para comprender las connotaciones de la expresión hay que remontarse al contexto en que los términos de estas expresiones fueron asociados al significado que cobran en ella. Timón Gómez (2012) ha contextualizado los matices conceptuales de esta problemática y ha puesto de relieve de manera sintética los elementos que afectan a la cuestión de las traducciones al español. Su definición conforma una manera completa y sintética de ubicar el campo al que hace referencia:

(...) el new media art es una corriente artística contemporánea que abarca un conjunto heterogéneo de manifestaciones y prácticas que no sólo emplean las TIC como herramientas de producción, sino también de experimentación estética y reflexión crítica, redefiniéndolas como medios artísticos: las TIC y los medios de comunicación que se organizan entorno a ellas no son sólo instrumentos de representación o de expresión, sino los propios objetos del “estudio” crítico realizado en la obra.

Se trata, por tanto, de un conjunto de manifestaciones que surgen como tal a principios de la década de los 90 articuladas entorno a la convergencia de estas con los procesos de digitalización posibilitados por el ordenador y con los procesos comunicativos vinculados a la expansión de Internet, pero también entorno al desarrollo de ciertos productos y fenómenos culturales ligados a ellos (como los videojuegos o las comunidades virtuales), así como de otros productos tecnológicos como la telefonía móvil, los sistemas GPS, los sistemas robóticos o los vinculados a la ingeniería genética.

Bajo la perspectiva de esta autora, el término *media* no hace referencia a los medios en cuanto a herramientas de expresión artística, sino a las tecnologías de comunicación de masas. Los desarrollos tecnológicos de mediados del siglo XX pusieron en el centro de la cultura contemporánea el papel de los medios de comunicación y de los soportes que

los sustentaban. Hacia el tercer tercio de siglo (Castells, 2018), la información ocupará una posición central en el desarrollo tecnológico y permitirá hablar de un paradigma basado en las TIC²³; “los sistemas de procesamiento, almacenamiento y transmisión de la información ligados a las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual que, si bien arrancan de la década de los 70, se ven sometidos a una nueva aceleración a partir de la convergencia posibilitada por la digitalización” (Timón Gómez, 2012).

Las discusiones en torno a las connotaciones del concepto de *media* son constantes en el ámbito teórico del MA. Quaranta (2013) ha explicado de forma muy crítica las imprecisiones conceptuales y confusiones a las que ha llevado este término. Mientras algunos autores se han acogido al concepto de “medio artístico”, algo que Quaranta señala como erróneo, la mayoría de las delimitaciones conceptuales y aproximaciones históricas a la expresión indican una fuerte relación entre los estudios sobre el impacto y desarrollo de los nuevos medios de comunicación en la segunda mitad del siglo XX y el surgimiento de nuevas formas de manifestación artística. El autor aclara así la importancia de conceder a esta connotación un lugar central a la hora de aproximarse al concepto (2012):

Ni qué decir tiene que la confusión entre estas dos nociones da lugar a simplificaciones indebidas e inaceptables. Las acusaciones de formalismo que a menudo se lanzan contra el arte que utiliza las nuevas tecnologías son un ejemplo: ni la exploración entusiasta del potencial del medio, ni la comprobación crítica de sus límites, ni el examen de sus consecuencias sociales y culturales, pueden atribuirse al formalismo de Greenberg. Cuando Nam June Paik distorsiona una señal de televisión, o Jodi remezcla el código de una página web, no se limitan a trabajar sobre las características inherentes del medio (el flujo de electrones en el tubo de rayos catódicos, o el HTML): están interfiriendo en un medio de comunicación para poner de relieve sus convenciones y su potencial, y para explorar "el cambio de escala o de ritmo o de patrón que introduce en los asuntos humanos."²⁴

Pero la evidencia de que el concepto *media art* planteaba numerosos problemas cuando se profundiza en él como discurso estético ya se había planteado años antes, como demuestra la revisión de Dobriakov (2022). Andreas Broeckmann, en 2005, en el simposio *Media Art Today*, celebrado en el InterCommunication Center de Tokio, planteaba estas ideas (Broeckmann, 2005):

²³ Tecnologías de la Información y la Comunicación.

²⁴ Traducción propia.

Podemos escoger ejemplos como los siguientes -todos ellos son obras que podrían calificarse como “media art” en las que se usan tecnologías digitales y se plantean cuestiones acerca de una cultura de los medios digitales contemporáneos: 5voltcore (at): Shockbot Corejulio (instalación); Pierre Huyghe/Philippe Parreno (be/fr): Ann Lee (animación digital); Wolfgang Staehle (eeuu): Empire 24/7 (imagen-en directo); Jaromil (it): Forkbomb (camiseta).

“Media art” es, sin embargo, un término problemático por impreciso: puede referirse a obras que * tratan de * supuestos 'nuevos medios', o a trabajos que simplemente *se realizan usando* dichas tecnologías de medios. En éste caso, sin embargo, no se puede trazar un límite con el arte contemporáneo, puesto que todo el arte utiliza algún tipo de medio y muchas obras de arte modernos y contemporáneos han utilizado tecnologías de medios sin ser calificadas como “media art” en sentido estricto.

Parece que, más que cualquier otra cosa, el “media art” es una forma de contemplar obras artísticas. Pensemos, por ejemplo, en una pintura de Jan Vermeer. Considerándola como un ejemplo temprano de “media art”, podríamos inmediatamente ponernos a pensar en la pintura, la composición, las herramientas técnicas que pudo haber utilizado para construir la imagen, etc., más que centrarnos en el nivel de la imagen como representación. El “media art” aquí se convierte en un método de recepción, representa un interés específico en la materialidad y los modos de construcción y representación, en la * medialidad * de una obra dada.

Si intentamos evitar el término 'arte de nuevos medios' y desviar el concepto a expresiones como 'arte electrónico' o 'arte digital', el peligro es que nos centremos en la base técnica de una obra dada, sin tener en cuenta sus características estéticas y clasificándola simplemente en base a la tecnología empleada en su realización; tal clasificación invita por supuesto a la reprobación de este arte por ser tecno-fetichista.

Las propuestas para interpretar el concepto de media art han sido una constante en la evolución de estos discursos. Repetidamente han surgido problemas y críticas hacia el concepto y su construcción teórica y, sin embargo, su uso se ha mantenido y se han continuado ofreciendo justificaciones para su legitimación. La incapacidad para encontrar respuestas en el análisis terminológico o conceptual ha dado lugar a buscar la explicación de su continuación en interpretarlo desde un enfoque sociológico, como un mundo del arte (Quaranta, 2013), es decir, buscando su *raison d'être* en los intentos de legitimación de una comunidad que habría construido un discurso de diferenciación para con las estructuras del arte contemporáneo, entendido este como sistema.

Por su parte, el término “new” ha sido objeto de numerosas críticas y rechazos, ya que aporta un matiz de diferenciación semántica cuestionable en un sistema donde el ciclo de innovaciones tecnológicas es constante.

La utilización del concepto media art se enmarca frecuentemente en contextos y tradiciones académicas donde tanto conceptual como institucionalmente las artes se han

desarrollado cercanamente a las disciplinas del área de las TIC. No es casual, por lo tanto, que en contextos como el anglosajón, donde los estudios teóricos sobre medios de comunicación ocupan un lugar fundamental en las estructuras académicas, haya sido uno de los motores de utilización y expansión del concepto.

Este conjunto de connotaciones ligadas al contexto de origen lingüístico y disciplinar del concepto sigue generando problemas a la hora de trasladarlo al contexto cultural de otras lenguas, como el francés o el español. En una de las primeras compilaciones de obras artísticas incluidas bajo el concepto de MA, desarrollada en el marco estadounidense por Mark Tribe y Reena Jana y publicada en 2006 por la referente editorial alemana Taschen bajo el título *New Media Art*, la traducción escogida para la traducción al español fue *Arte y nuevas tecnologías*, dejando fuera las connotaciones semánticas originales. Este ejemplo, aunque remite a un período ya lejano en el tiempo y desde el que ya mucho se ha escrito, no deja de mostrar con claridad los problemas que presenta una expresión que alude a un conjunto tan ingente de conceptos. El trabajo (Jana y Tribe, 2009), que se convirtió en un referente inicial en el campo, explica que, tras la llegada de internet en la década de los 90, un sector de empresas de medios de comunicación vio rápidamente la posibilidad de distribuir contenido a través de este nuevo canal y comenzó a utilizar la expresión “new media” para diferenciarse de los medios tradicionales de difusión. Grandes actores del sector como Hearts Corporation crearon subdivisiones específicas para adaptarse a este fenómeno. En el mismo lapso temporal, artistas, comisarios y críticos emplearían el concepto “new media art” (posteriormente, “media art” para algunos autores) para referirse a trabajos artísticos realizados con el uso de las tecnologías digitales. Aunque así se explica el posible origen de su uso en el seno de la producción artística, no se realiza una justificación sólida de su idoneidad, problema que será frecuente en posteriores contribuciones. En este caso tan solo se indica (Ibíd.):

El new media art y nombres categóricos más antiguos como "arte digital", "arte informático", "arte multimedia" y "arte interactivo" suelen utilizarse indistintamente, pero a efectos de este libro empleamos el término new media art para describir proyectos que hacen uso de tecnologías mediáticas emergentes y se interesan por las posibilidades culturales, políticas y estéticas de estas herramientas. (p. 6)

Por otro lado, Jana y Tribe reconocen la dificultad para definir los límites sobre cuáles son los “medios” o las tecnologías a las que se hace referencia bajo la definición. Sin embargo, apuntan con claridad un elemento que formará parte de buena parte de los

discursos posteriores en torno al MA: “Pero el arte de los nuevos medios no se define por las tecnologías aquí tratadas; al contrario, al desplegar estas tecnologías con fines críticos o experimentales, los artistas de los nuevos medios las redefinen como arte de los medios” (Ibíd. p. 7). Es decir, desde esta perspectiva, el MA se distanciaría de otras formas de generar productos culturales a partir de las nuevas tecnologías a través de una actitud crítica y experimental. Estos autores sitúan como antecedente de este campo de producción artística al movimiento dadaísta²⁵ y a su potencial crítico y experimental. En su aproximación histórica, situaron al MA como una respuesta a la excesiva fragmentación de micromovimientos artísticos originada en los años 80²⁶ y una respuesta a la digitalización de la cultura. Desde un principio, su relación con internet lo convirtió en un movimiento global capaz de interconectar a artistas sin importar el contexto geográfico.

Las prácticas artísticas nacidas del universo de internet han sido extensamente tratadas por Martín Prada (2012), quien ha desarrollado una extensa aportación filosófica sobre las características y posibilidades del arte desarrollado a partir de la web²⁷. El autor aborda distintos puntos fundamentales en la comprensión de estas prácticas artísticas. Por ejemplo, la contradicción de intentar institucionalizar determinados movimientos artísticos que surgieron precisamente como intentos de escapar de la “esfera institucional propia del mundo-del-arte” (Ibíd. p. 19). Apunta, además, hacia uno de los problemas que presentan las teorizaciones sobre MA, el hecho de incluir o no bajo el foco analítico aquellas obras que no utilizan estos nuevos medios como soporte de creación, sino que se limitan a reflexionar sobre ellos (Ibíd.):

Nos situaremos así en una posición más allá de los límites tradicionalmente adscritos al *new media art*, para afrontar el comentario y análisis de todo un conjunto de prácticas artísticas que, independientemente

²⁵ El movimiento dadaísta fue un movimiento cultural y artístico ubicado en el contexto de las vanguardias y nacido en torno a 1916 (Cabaret Voltaire, Zürich). Sus precursores, Hugo Ball y Tristan Tzara, entre otros, se oponían a la razón positivista y planteaban una rebelión a los convencionalismos como estrategia en contra de lo burgués.

²⁶ En la segunda mitad del siglo XX surgió un elevado número de corrientes artísticas; algunas fueron herederas de los planteamientos vanguardistas de décadas anteriores y otras surgieron como respuesta. Entre ellas: pop art, pop art, minimalismo, arte de acción, arte povera e hiperrealismo.

²⁷ El autor analiza cuestiones fundamentales pertenecientes a las prácticas del MA, como la crítica al sistema socioeconómico a través de estrategias desarrolladas en internet, la identidad y la gestión de los perfiles en la red, las estéticas de la remezcla como el *remix* y el *remake*, las estéticas de datos y conectividad, la interactividad o las relaciones entre espacio digital y espacio físico, desde un enfoque fenomenológico.

del medio empleado, han tomado la red y sus efectos en nuestras sociedades como tema central de sus propuestas, generadoras de lo que en ocasiones he descrito como <<poesías de la conectividad>>. (p. 24)

La mayoría de las contribuciones teóricas que tratan el concepto del MA, lo hacen, a pesar de señalar los problemas conceptuales, desde un marco de legitimación del mismo. No son abundantes los trabajos donde se parte de un enfoque crítico que lo haya puesto entre paréntesis para cuestionar las posibles delineaciones ideológicas o concepciones filtradas en él²⁸. A través de un análisis crítico del discurso (ACD) sustentado en la teoría foucaultiana²⁹, Freire (2017) identificó un elenco de patrones teóricos, conceptuales e ideológicos filtrados en la literatura académica en lengua inglesa desde 1980 a 2017, en torno al MA y a la educación superior de artistas para el ejercicio profesional en esta área. Su estudio ha aportado una aproximación crítica a las ideas cristalizadas en estos discursos, y ha señalado que ha existido una tendencia constante a sugerir la necesidad de cambio general en la concepción de la educación, las pedagogías, las herramientas y los sistemas educativos que, según la autora, permanecen en confrontación con la arquitectura de las instituciones de educación superior. En su delimitación conceptual sobre el concepto de MA la autora introduce el matiz de la relación con formas y medios preexistentes, de forma que el concepto establece un diálogo que tiene en cuenta la abundante presencia de las formas de creación tradicionales (Ibíd.):

(...) new media art does not treat of a unique and permanent object, with a stable definition over time. The field emerged at the confluence of different practices and disciplines, it encompasses genres that explore new technological media but borrow from previous media, as well as genres that explore unprecedented aesthetic approaches. The new practices branched into multiple designations and the evolution is ongoing.³⁰ (p. 74)

Esta definición plantea uno de los problemas que afectan al MA de forma central, y es el problema de diálogo con prácticas artísticas tradicionales, en muchas ocasiones ocasionado por la distancia de los espacios institucionales de ambos mundos artísticos. Shanken (2016) explica que el debate sobre la relación entre el arte electrónico y lo que

²⁸ Quaranta (2013), como se ha señalado, es uno de los principales.

²⁹ El análisis discursivo foucaultiano es un tipo de análisis del discurso que se centra en la descripción de patrones relacionados con las relaciones de poder en la sociedad, inmersas en el lenguaje y en su puesta en práctica.

³⁰ El new media art no hace referencia a un objeto único y estático, con una definición estable mantenida en el tiempo. El campo emergió en la confluencia de diferentes prácticas y disciplinas, y abarca géneros que exploran los nuevos medios tecnológicos, pero que toman elementos de medios anteriores, y géneros que exploran aproximaciones estéticas sin precedentes. Las nuevas prácticas se ramifican en múltiples denominaciones y su evolución es continua. (Traducción propia).

denomina “mainstream art”³¹ ha ocupado durante década los discursos de artistas, comisarios y teóricos. El autor apunta a que la brecha guarda relación con que el MA construyó un lenguaje teórico y un espacio institucional propio con gran éxito dando lugar a un aislamiento del arte tradicional. El reto de la hibridación y de la fusión de ambos mundos artísticos es un reto con, aparentemente, un largo recorrido por delante. Aunque las definiciones del MA adquieren matices entre unos autores y otros, y presenta diversos problemas de imprecisión por hacer referencia a un enorme campo de producción artística bajo el que se auspician múltiples otras categorías, el peso de su utilización en el ámbito teórico es innegable y no parece estar cerca de ser abandonado. La construcción terminológica y conceptual del concepto se encuentra respaldada por un origen asociado al ámbito de los denominados nuevos medios de comunicación, un área multidisciplinar de estudio fundamental en las culturas contemporáneas que produce constantemente nuevas ramificaciones con otras disciplinas y que trae asociada determinadas formas de entender las relaciones entre ellas que se materializan en los regímenes institucionales. El problema de incluir la connotación de “nuevo” a la expresión o la confusión a la hora de interpretar el término “medio” son ejes que siguen ocupando un lugar central en el debate teórico del área.

Según Dobriakov (2022), el (new) media art, que a menudo se traduce como arte de los nuevos medios en español, y se concentra en la idea de la interacción entre el arte, la ciencia y la tecnología, no es un objeto de análisis fácil ni cómodo para la historia del arte. A pesar de que, según afirma, posee una larga y abundante historia a nivel internacional, combinada con una amplia red de instituciones, iniciativas artísticas, redes de activismo en circuitos más informales y un prolífico discurso teórico, ha permanecido “casi siempre invisible” en el panorama institucional del arte visual contemporáneo y en el de la crítica de arte convencional.

Descrito frecuentemente como un mundo paralelo al del resto del arte, desarrollado en un ecosistema separado y autónomo, ha dado continuamente problemas de definición y concreción para el conjunto de historiadores del arte que se han enfrentado a él, con numerosas dificultades para precisar un vocabulario y terminología adecuados. En su

³¹ Shanken utiliza la categoría “mainstream art” para referirse a las artes plásticas tradicionales y al contexto del mercado de galerías.

estudio de la presencia y evolución de este discurso en Lituania ha observado que, aun habiendo alcanzado un amplio número de participantes y espacios de diseminación en dicho país a finales del siglo XX, su “novedad formal” ha dado lugar a su disipación y marginalización en dicho contexto local hacia el comienzo de la década de 2010, abandonando así la sincronización con los fenómenos internacionales de este “mundo artístico”. Desde sus inicios hasta lo que identifica como su declive han desaparecido progresivamente algunos de los puntos que lo identificaban, como el activismo a través de comunidades interconectadas, la protesta o la subversión de sistemas de control tecnocráticos. En el campo del arte contemporáneo, afirma, se ha tendido a abordar cuestiones estéticas y conceptuales, con un uso de las nuevas tecnologías como una de entre otras muchas formas de expresión, y cerrando, por lo tanto, una voz más crítica en torno al impacto de dichas tecnologías, algo que ha tomado especial relevancia desde inicios del siglo XXI, afirma, en lo que se ha denominado la época del arte post-internet. Muchos nuevos artistas, comenta, bien se han limitado a aplicar estas tecnologías, en busca de experiencias interactivas y/o escénicas para formas de arte tradicional, o bien han abandonado sus carreras artísticas en activo y se han dirigido a otros campos de actividad profesional.

Dobriakov ha señalado el hecho de que, aún en el momento de presentar los resultados de su investigación (2022), varias instituciones de educación superior todavía ofertaban programas con una clara referencialidad a este mundo del (new) media art, no habiendo en la práctica ya una escena artística que tomase dicho discurso de forma abierta. Como se ha observado a través de esta investigación, también en España sigue habiendo casos de programas que hacen referencia discursiva a este “mundo artístico”. Así define Dobriakov algunos de los puntos más importantes del enfoque y objetivos que adopta en su trabajo:

Esta tesis tiene como objetivo demostrar que el simple hecho de utilizar tecnología en la práctica artística no es suficiente para clasificar a un artista en el campo del arte de los nuevos medios, ya que este último no es una categoría técnica, sino un "mundo del arte" establecido entre otros "mundos del arte", basado en un espacio discursivo autónomo en el cual obras de arte son producidas, presentadas y discutidas por una comunidad que se identifica con este discurso. (p. 9)

Frente al tecnoactivismo que había caracterizado a las décadas anteriores, en la etapa de los discursos post-internet o post-digitales, la nueva generación de artistas, afirma, se alejan de la crítica social de las nuevas tecnologías, y pasan a una “apropiación” de

determinados aspectos del espacio online y offline de la cultura digital. Como contrapartida, sin embargo, el autor observa que, en la segunda mitad de la década de los 2000, surgieron nuevas actitudes críticas temáticamente dirigidas hacia cuestiones como el la identidad y el folklore, las consecuencias ecológicas del avance tecnológico, la preocupación medioambiental, el ecofeminismo, el decolonialismo o las formas híbridas de vida. Afirma, sin embargo, que es difícil distinguir hasta qué punto estas prácticas contribuyen a desarrollar estas retóricas enfocadas a resolver activamente estos problemas y hasta qué punto tienen una intención de mostrar simplemente estas líneas, de manera ilustrativa.

Entre los cambios que señala el autor con respecto a aquellas primeras décadas de ebullición de la escena new media art, está la situación emergida de la pandemia global de la COVID en 2020/21, que forzó a una reubicación de la gran parte de formas artísticas hacia medios digitales, poniendo en escena o intensificando cuestiones como la comunicación a distancia, la virtualización de los procesos y medios artísticos o los impactos de estas tecnologías en la sociedad. Aunque, según comenta en el caso de Lituania, se ha procedido a una virtualización de las prácticas tradicionales de bellas artes y artes escénicas, el autor pone en cuestión que se puedan poner bajo el espectro de lo que define en su trabajo como discursos del new media art, ya que no guardan exactamente un nexo con la tradición discursiva previa. Habría por lo tanto tenido lugar un cambio en las retóricas que formaban parte central de este “mundo”. En el trabajo que Dobriakov desarrolla a través del análisis del discurso afloran una serie de cuestiones que, siguiendo la lógica de relación entre los patrones discursivos y la realidad social, informan en torno a una serie de cambios acaecidos en el entramado artístico. Así, afirma:

En otras palabras, es importante comprender cómo las condiciones técnicas y el estado de la cultura tecnologizada han llevado a que la figura del artista-activista social y políticamente comprometido, armado con tecnologías cibernéticas y familiarizado con sus códigos internos, finalmente fuera desplazada del ámbito del arte por un tipo diferente de artista. Este último imita de manera mimética las formas de operación de las grandes corporaciones de capital de la información, o reproduce y traslada las formas de la caótica cultura audiovisual de Internet al espacio físico, y profesa una ideología de aceleracionismo. (p. 11)

3.2.1. La aporía entre las nociones de medio como medio de comunicación y medio como medio de expresión artística

La categoría de new media, o nuevos medios, ha sido utilizada a menudo para referirse al conjunto de avances tecnológicos que revolucionaron la cultura del siglo XX. En este sentido, se trata de una expresión demasiado general para referirse a fenómenos artísticos concretos. No fue hasta los años 90, indica Quaranta (2013), que el concepto genérico de New Media pasó a ser utilizado por “grandes nombres” para referirse a los medios digitales. En el mismo período, la unidad terminológica comenzó a utilizarse en los círculos del arte y entre los teóricos de medios. Es el momento de la publicación de obras como *The Language Of New Media* (2001), por Lev Manovich. Pasó entonces el concepto de new media a referirse a los avances tecnológicos que sucedieron en el mismo momento: los medios de comunicación de masas y los nuevos sistemas de procesamiento de datos o de la información. Quaranta aborda la evolución de significado y el uso que ha experimentado la expresión “new media” (“nuevos medios”). En primer lugar hace referencia, citando a Steve Dietz, a que todo medio en el siglo XX pasó de tener una explícita categorización de novedoso a pasar a ser antiguo. Sin embargo, comenta, es cierto que todo uso de un nuevo medio produce un “arte nuevo” por aquel simple hecho. La relación entre la novedad de un medio y el impacto que genera en la escena artística la resume de este modo:

Al mismo tiempo, es cierto que cada nuevo medio, cuando irrumpe en escena, es revolucionario a su manera, anunciando nuevas posibilidades de comunicación y expresión, inexistentes hasta entonces, y obligando a menudo a las disciplinas tradicionales a replantearse su propia naturaleza y función. (p. 27)

En el campo de los estudios de nuevos medios, Manovich rechaza en *The New Media Reader* (2003) una distinción entre los nuevos medios y el arte de los nuevos medios; desde su perspectiva no hay separación entre los aspectos tecnológicos y comerciales de estos nuevos medios y aquellos que guardan relación con los fenómenos artísticos desde ese momento (Quaranta, 2013, p. 28). “Según Manovich, el arte y los medios de comunicación son el producto de un único escenario en el que artistas y desarrolladores trabajan en estrecho contacto” (Ibíd., p. 28). Nos encontramos entonces con un intento discursivo de diluir las barreras o límites disciplinares acuciado por las características del nuevo escenario tecnológico del momento:

Manovich va aún más lejos al afirmar que los nuevos medios, y no el arte, son los verdaderos herederos de la revolución desencadenada por las vanguardias, y que la historia de los nuevos medios es la verdadera historia del arte contemporáneo, porque en ellos se materializan las hipótesis planteadas por las vanguardias, no en las novelas de Joyce, los dramas de Brecht, los cuadros de Pollock o el arte de Rauschenberg, sino en el ratón, la interfaz gráfica, la World Wide Web y Photoshop. (p. 28)

Quaranta (2013) coge como punto importante para su análisis que, bajo esta visión, “el new media art y la cultura de los nuevos medios son una parte integral de la historia de los nuevos medios y que pueden o más bien, deben, existir como un sector separado del arte contemporáneo en base al hecho de cuanto difieren de este”. El autor comenta la cuestión de la ambigüedad del concepto “medio”, que habría estado ligado a dos significados. El primero lo asocia con Clement Greenberg, a la tradición de la teoría del arte, refiriéndose a *medio artístico*. Así, recoge:

Toda forma de arte debe hacerse pura, "y en su "pureza" encontrar la garantía de sus normas de calidad, así como de su independencia". Por ejemplo, en la pintura esto significa concentrarse en las características intrínsecas del medio pictórico: la planitud, la forma del lienzo y las propiedades del pigmento. (p. 29)

El segundo, a medio como medio de comunicación, que une a la figura del teórico de medios Marshall McLuhan. En los años 60, Greenberg señaló la importancia del medio como aquello que hace a cada arte único y le otorga característica intrínsecas. Tras sus aportaciones, esta visión fue asumida y radicalizada en posteriores discursos sobre el arte. Rosalind Krauss, aún habiendo intentado escapar del reduccionismo limitante al que sometería esta visión sobre el medio en el arte, analizando las convenciones que determinan “la especificidad medial en un trabajo”, sigue, comenta Quaranta, apoya esta visión del “medio” artístico.

En el mismo período y desde otro punto, McLuhan utilizaría la noción de medio como una extensión sensorial del ser humano, refiriéndose sobre todo a las formas electrónicas de comunicación y transmisión de la información. Quaranta repara en la frecuente confusión que han generado estos dos sentidos del término, una que, asegura ha engañado a “todo el mundo”. Sin embargo, a la hora de identificar cuál de estas nociones permite describir las creaciones de lo que se ha incluido en la etiqueta de NMA comenta:

Las acusaciones de formalismo que suelen hacerse al arte que utiliza las nuevas tecnologías son un ejemplo: ni la exploración entusiasta del potencial del medio, ni la comprobación crítica de sus límites, ni el examen de sus consecuencias sociales y culturales pueden atribuirse al formalismo de Greenberg. Cuando Nam June Paik distorsiona una señal de televisión, o Jodi remezcla el código de una página web, no se limitan a trabajar sobre las características inherentes del medio (el flujo de electrones en el tubo de

rayos catódicos, o HTML): están interfiriendo en un medio de comunicación para poner de relieve sus convenciones y su potencial, y explorar "el cambio de escala o ritmo o patrón que introduce en los asuntos humanos". (p. 30)

En síntesis, Quaranta (2013) expone al NMA como un aparato conceptual lleno de contradicciones:

Los críticos no parecen haber llegado a ningún tipo de acuerdo sobre los límites cronológicos, filosóficos o prácticos del fenómeno: algunos se centran en la última década, otros se remontan a los movimientos de vanguardia; algunos lo restringen a las artes visuales, otros lo extienden a todas las formas de arte e incluso a la historia de las propias tecnologías. Incluso la naturaleza exacta de estos "nuevos medios" es objeto de debate. En su estado actual, el arte de los nuevos medios recuerda al mitológico Fénix: "todo el mundo sabe que existe, nadie sabe dónde está". El término corresponde a una nube indistinta de significados que convierten todo debate sobre su verdadera naturaleza en una parodia cómica de sí mismo. (p. 31)

Algo en común es que el concepto hace referencia de forma explícita al medio utilizado y a sus características e implicaciones. Sin embargo, para los detractores del término, desde los años 60, el mundo habría entrado en una fase postmedial, que ya no habría hecho especial atención a las características del medio específico, sino que cuya principal característica sería el nomadismo medial. Para aquellos que apoyaban el término, la idea es que existía una especial atención a las nuevas tecnologías, dado su significativo impacto en la práctica artística. Una atención que en varios casos acude a realizar un llamamiento a escaparse de la categoría del arte contemporáneo para subsumirse en la de exploración tecnológico-cultural. El concepto de media art debe asociarse, por lo tanto, al menos en lo que respecta a los discursos teóricos, a los dos significados que se esbozan, medio como medio de expresión artística y medio como medio de comunicación que es utilizado con fines artísticos.

Ahora bien, Quaranta reluce una tesis de especial interés. A pesar de que muchos otros trabajos utilizaban nuevas tecnologías, nunca se les aplicaba esta categoría, afirma, y a pesar de ello, esta siguió en uso (tengamos en cuenta en todo momento que hablamos de 2013). Quaranta cita al artista inglés Charles Sandison (Quaranta, 2013):

(...) puede dar lugar a un gueto del arte, donde los artistas, cuyo único nexo común es que se enfrentan a las mismas críticas. Su aislamiento se refuerza cuando se ven obligados a crear una defensa universal. El hecho de que su defensa se base en una apreciación mal entendida de un medio emergente conduce inevitablemente a un 'círculo completo' que da lugar a una mayor sospecha y rechazo.

De esta forma, señala las duras críticas a este concepto y al mundo que representa desde una gran parte de actores implicados en la práctica y teoría del arte. Son muchas las voces que ven en este énfasis conceptual en el medio tecnológico un error, asegurando que solo debe hablarse de arte en general. Entre dudas pone Quaranta, sin embargo, estas apreciaciones. Refiriéndose al artista Steve Dietz, que tomó distancias hacia la adopción de este concepto, señala que nunca dejó de preguntarse por qué artistas identificados con el área de NMA nunca fueron incluidos en el contexto del mundo del arte de forma más general. Según Quaranta, una aproximación que intentó desmarcarse fue la de Beryl Graham y Sarah Cook (2010), quienes desplazaron el foco de los “medios” al “comportamiento” de/con ellos, como la interactividad, conectividad y computabilidad. Para Quaranta esta distinción no es válida dado que, según explica, en ella no se podrían incluir una serie de obras que, sin embargo, sí entrarían en la categoría más general de new media art.

3.2.2. Los estudios de nuevos medios de comunicación y su impacto en el discurso del media art

La producción teórica centrada en el MA aumentó significativamente en el marco del cambio al siglo XXI, contextualizada por el proceso que comenzaría la denominada revolución digital a nivel global. Es un momento en el que las conocidas como nuevas tecnologías de la información y la comunicación, a través de los avances computacionales y de redes y su generalización en el uso cotidiano, dan lugar a nuevos conceptos en el campo teórico de los estudios sobre los medios, que llevaban en marcha desde las primeras décadas del siglo XX en el ámbito teórico de varios países. Este significado del término “medio” (que hemos referido en el anterior apartado junto al sentido de medio como medio de expresión artística) y las teorías surgidas en torno a él aportaron patrones que han estado presentes en los discursos del media art (Dobriakov, 2022).

Los estudios sobre nuevos medios de comunicación surgieron como un elenco de aproximaciones interdisciplinares a objetos de estudios similares con más peso académico en el ámbito universitario de determinados países que en otros. Esto, junto

con la diferente disposición de las áreas artísticas dentro o fuera del ámbito universitario en cada contexto, generó distintas formas de aproximarse a las prácticas artísticas que se originaron en la intersección entre arte, ciencia y tecnología, ya fuese a nivel técnico, estético o reflexivo. La producción académica en este terreno no puede obviarse, pues ha influido notoriamente en los discursos del media art.

Desde el punto de vista de las teorías de medios es preciso subrayar la resonancia que han tenido hasta la actualidad las tesis planteadas por Manovich (2001). Su definición³², análisis sobre las características y comparación con las categorías de los medios anteriores ha servido como referencia para su discusión y aplicación en contribuciones posteriores. Con *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la nueva era digital*, el autor desarrolló un “lenguaje fundacional” que forma parte de una actitud de la primera etapa de internet que respondió críticamente y con una voz de rechazo ante los nuevos cambios. Freire (2017) apunta cómo su contribución pertenece a la respuesta que se produjo ante la burbuja económica ocasionada por la especulación con las posibilidades del mundo digital en el cambio de siglo. La obra, que ha sido profundamente discutida, no deja de haber constituido una fuente analítica sustancial para autores posteriores. Mark Hansen, por ejemplo, que ha abordado la cuestión de los cambios en la percepción humana, hablando de una “percepción posthumana” derivada de la familiarización con los nuevos medios, explica que, a lo largo de la historia teórica de esta cuestión, ha habido dos posiciones, una que alega la inminencia de múltiples cambios a distintos niveles ocasionados por la transformación tecnológica y otra que centra sus argumentos en cuestionar si de verdad todo ello implica algo “nuevo” (Hansen, 2004).

Al igual que Manovich, otros teóricos se dedicaron a realizar un análisis sobre los propios medios tratando de describir su naturaleza. Nicholas Negroponte³³ (1995), por ejemplo, estableció un paralelismo entre el universo informático y el mundo físico,

³² Manovich enunció los denominados principios de los nuevos medios (representación numérica, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación) y abordó conceptos posteriormente recurrentes como la “interfaz”.

³³ Negroponte (Nueva York, 1943), informático y arquitecto, fue el fundador del MIT Media Lab, un laboratorio dedicado al diseño y a los nuevos medios situado en el Instituto Tecnológico de Massachusetts.

situando al lenguaje binario como una especie de línea unificadora de disciplinas. Los estudios teóricos sobre nuevos medios se han abordado desde otras diversas perspectivas, la historia de los mismos (Paul, 2003), los efectos sociales que producen (Lovink, 2012)³⁴ o la reivindicación y la puesta en marcha de procesos de activismo político a través de conceptos como el *open access* (Hall, 2021).

Freire (2017) explica que, en su identificación de referencias teóricas en torno a los nuevos medios halló cómo numerosos autores habían señalado cierta emergencia por lo “nuevo” sin identificar realmente qué propiedades específicas en cuanto a diseño, características técnicas o modos de utilización los convertían en partícipes reales de tal innovación:

He observado que algunos autores identifican qué medios son nuevos, pero pocos textos describen propiedades específicas, como el diseño, las características técnicas o los modos de participación sin precedentes que ilustran la novedad que aportan. ¿Hasta qué punto se comprende realmente la naturaleza de lo nuevo? (p. 80)

La autora ha subrayado una importante característica fácilmente observable en la producción teórica que aborda los fenómenos desde la óptica del MA, y es una sobreutilización de lo que denominó “las retóricas de lo nuevo”, muchas veces expresadas por omisión a través de enumeraciones de aquello de lo que “sería necesario desprenderse”, haciendo referencia a formas y estructuras pertenecientes a las artes tradicionales. Su análisis, que admite por otro lado la existencia de un cambio de paradigma³⁵, plantea una crítica a un ecosistema teórico en el que el abuso de estos patrones discursivos puede ser relacionado desde la óptica de los intereses ideológicos de las estructuras orientadas a los fines de productividad del mercado. Desde una contribución que trató de establecer una arqueología de medios tecnológicos desde su origen, Zielinski (2006) propone un análisis de los principales procesos que han conllevado cambios sustanciales en las culturas de la humanidad a partir de ejes de

³⁴ El trabajo de Lovink se plantea desde una postura altamente crítica. Publicado en el momento de auge de la red social Facebook, aborda cuestiones como las estructuras de poder de los grandes propietarios de las industrias digitales.

³⁵ A pesar de su posición fuertemente crítica ante las ideas preconcebidas en los discursos teóricos sobre MA, Freire afirma y reconoce que la creación en el contexto de las nuevas tecnologías ha dado lugar a un ecosistema con necesidades y propiedades diferentes, tanto en lo que concierne a la práctica artística como a los recursos desarrollados en el ámbito educativo para habilitar a su práctica. Su crítica se dirige más bien hacia el uso de retóricas pertenecientes a décadas anteriores y a la falta de búsqueda de soluciones más actualizadas para hacer frente a los nuevos retos que se plantean.

transformación tecnológica clave. Sus reflexiones son especialmente interesantes, ya que articulan un equilibrio entre las posibilidades de los medios preexistentes y su conexión con los poderes hegemónicos en el mapa internacional. El autor insta a que los artistas conozcan los elementos ocultos en los discursos sobre los nuevos medios y sepan reconocer las convenciones y presuposiciones insertadas en ellos intencionalmente por sus distribuidores.

Los estudios teóricos sobre medios constituyen un área abordada desde distintas disciplinas que conforma un marco referencial desde el que se construyó el concepto de MA. Aunque, al igual que ocurre con él, se trata de un área en constante renovación y reconsideración, su peso en círculos institucionales y académicos hegemónicos en el espacio internacional sustenta la tendencia a fusionar las disciplinas artísticas con este campo, y aunque se trata de una relación no adoptada en determinadas comunidades teóricas académicas, supone un horizonte desde el que abordar conexiones y oportunidades sin precedentes en las artes.

3.3. Fundamentos teóricos del diseño curricular aplicables en la investigación

3.3.1. Concepciones en torno al currículum

El término "currículum" tiene una acepción polivalente, es decir, tiene múltiples significados. En el contexto educativo, el término "currículum" se refiere al conjunto de experiencias de aprendizaje que se ofrecen a los estudiantes. Sin embargo, el término también puede referirse a la trayectoria profesional de una persona, o a la suma de sus conocimientos y habilidades. El currículum ha ido evolucionando a lo largo de la historia, adaptándose a los cambios sociales, culturales y políticos. En la actualidad, el currículum se considera una herramienta fundamental para la formación de los estudiantes, ya que les permite adquirir los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para su desarrollo personal y profesional.

El currículum es un constructo que ha sido desarrollado por pedagogos modernos. Uno de los principales exponentes de este constructo en el contexto occidental es Gimeno Sacristán (Gimeno Sacristán et al., 1985). Arbós Arqué (2016, pp. 39-43) resume distintas concepciones teóricas sobre el currículum:

1) El currículum como estructura organizada de conocimiento:

La perspectiva del currículum como estructura organizada de conocimiento enfatiza la importancia de la transmisión de conocimientos. El currículum, en esta perspectiva, se concibe como un cuerpo organizado de conocimientos que la escuela tiene la responsabilidad de transmitir de forma sistemática.

2) El currículum como sistema tecnológico de producción:

La perspectiva del currículum como sistema tecnológico de producción concibe el currículum como un "diseño estructurado de los resultados pretendidos". En esta perspectiva, la escuela se centra en la transmisión de conocimientos y habilidades que permitan a los estudiantes desarrollar comportamientos específicos. Se trata de una perspectiva moderna que enfatiza la importancia de la eficacia y la eficiencia en la educación. Esta perspectiva ha sido criticada por su enfoque centrado en los resultados y por su falta de flexibilidad. Sin embargo, sigue siendo una perspectiva influyente en la educación contemporánea.

3) El currículum como plan de instrucción:

La perspectiva del currículum como plan de instrucción concibe el currículum como un plan para el aprendizaje. En esta perspectiva, la escuela se centra en la planificación y la organización de las experiencias de aprendizaje de los estudiantes. Se compone de objetivos de aprendizaje, contenidos y actividades. Además se divide en dos momentos, el de planificación y el de concreción.

4) El currículum como conjunto de experiencias de aprendizaje:

La perspectiva del currículum como conjunto de experiencias de aprendizaje concibe el currículum como todo lo que los estudiantes aprenden en la escuela, tanto lo que se enseña explícitamente como lo que se aprende de forma informal.

5) El currículum como solución de problemas:

La perspectiva del currículum como proyecto educativo concibe el currículum como un proyecto complejo y flexible que debe ser desarrollado y evaluado de forma continua. En esta perspectiva, el currículum se compone de los siguientes elementos:

- Principios: son los fundamentos teóricos y filosóficos que orientan el desarrollo del currículum.
- Contenidos: son los conocimientos, habilidades y actitudes que se pretenden desarrollar en los estudiantes.
- Métodos: son las estrategias que se utilizan para facilitar el aprendizaje de los contenidos.
- Recursos: son los medios y materiales que se utilizan para apoyar el aprendizaje.
- Características de los estudiantes: son las necesidades, intereses y capacidades de los estudiantes que deben ser tenidos en cuenta en el desarrollo del currículum.

La perspectiva del currículum como proyecto educativo enfatiza la importancia de la planificación, la evaluación y la justificación del currículum.

- Planificación: el currículum debe ser planificado de forma cuidadosa, teniendo en cuenta los principios, los contenidos, los métodos, los recursos y las características de los estudiantes.
- Evaluación: debe ser evaluado de forma continua para determinar si está logrando sus objetivos.
- Justificación: debe ser justificado ante la comunidad educativa, explicando sus intenciones y aspiraciones.

3.3.2. Las perspectivas posmodernas del currículo artístico

Desde la perspectiva educativa posmoderna el currículo educativo en las artes sufrió una crisis desde finales del siglo XX. El mundo se vio sacudido por una serie de crisis que pusieron en tela de juicio los grandes relatos que habían guiado a la humanidad durante siglos. El progreso, la democracia y el socialismo, que habían sido considerados como verdades universales, comenzaron a ser cuestionados. En este contexto surgiría un nuevo paradigma cultural, la condición posmoderna, caracterizado por: la pérdida de fe en los grandes relatos, la proliferación de estilos artísticos, la pérdida de prestigio del arte elevado, la mercantilización de la cultura. En el ámbito educativo, la condición posmoderna planteó un reto fundamental: ¿Cómo enseñar a los estudiantes en un mundo que ya no cree en verdades absolutas? Algunos educadores creen que la educación debe

ser flexible y abierta a nuevas perspectivas. Bajo esta visión, los educadores deben ayudar a los estudiantes a desarrollar su capacidad de pensar por sí mismos y a cuestionar el status quo. Otros educadores creen que la educación debe proporcionar a los estudiantes una base sólida en los grandes relatos, el profesorado debe ayudar a los estudiantes a comprender las ideas y valores que han dado forma a la civilización occidental. El debate sobre la educación en un mundo posmoderno está lejos de terminar. Sin embargo, es un debate que es fundamental para el futuro de la educación. Efland et al. (2003) han expuesto estas ideas y argumentan que los ejes característicos de esta condición posmoderna pueden ser aplicados en el currículo de artes:

- La pérdida de fe en los grandes relatos: la posmodernidad se caracteriza por la pérdida de fe en los grandes relatos o metarrelatos que habían guiado a la humanidad durante siglos, como el progreso, la democracia o el socialismo. Esto tiene implicaciones para la enseñanza del arte, ya que los relatos que fundamentaban la modernidad estética, como la identificación de la tendencia a la abstracción con el progreso del arte, pierden credibilidad.
- El poder ligado al saber: la posmodernidad cuestiona la objetividad y desinterés de las disciplinas del conocimiento, que se consideran ligadas al poder. Esto plantea la cuestión de si las decisiones sobre qué arte es elevado y cuál bajo deben ser transmitidas a las generaciones venideras a través de la educación.
- La deconstrucción: la deconstrucción es un método de crítica cultural y artística que ilumina las oposiciones que albergan formas culturales diversas. Esto cancela la posibilidad de dar una interpretación única, verdadera, de una obra de arte.
- La doble codificación: la doble codificación es una teoría que sostiene que los objetos, especialmente de la arquitectura, necesitan ser entendidos en términos semióticos como formas que comunican mensajes a sus espectadores a través de distintos códigos.

Los autores afirman que estas cuatro características pueden ser contradictorias entre sí, pero que un currículo posmoderno deberá compartir algunas, muchas o todas ellas. Lo que distingue al currículo posmoderno es, por lo tanto, su cuestionamiento de las interpretaciones establecidas, por lo que recurre a temas capaces de generar controversia.

3.3.3. La organización y la selección de contenidos en el plan de estudios

Los contenidos curriculares son el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes y valores que se pretenden desarrollar en los estudiantes. Se consideran los medios para lograr los objetivos educativos, ya que proporcionan a los estudiantes la información y las herramientas necesarias para alcanzarlos. Se seleccionan por su validez, significatividad y adecuación (Vila, 1999). La validez se refiere a que los contenidos deben estar relacionados con los objetivos educativos. La significatividad se refiere a que los contenidos deben ser relevantes y significativos para los estudiantes. La adecuación se refiere a que los contenidos deben ser adecuados a las características de los estudiantes y al contexto educativo. (Arbós Arque, 2016)

Vila (1999) resume en dos los principios generales de selección de contenidos que deben tenerse en cuenta:

- Principio de economía. Este principio sostiene que la educación debe ser selectiva y no abarcar todo el conocimiento. Esto se debe a que la realidad es una unidad compleja que no se puede entender si la fragmentamos. Por lo tanto, la educación debe buscar esquemas comprensivos integradores que permitan a los estudiantes entender la realidad en su totalidad.
- Principio de coherencia. Este principio sostiene que todo el proceso educativo debe tener un núcleo moral, social e intelectual que dé sentido y coherencia a los aprendizajes. La educación debe formar personas integrales, desarrollando sus conocimientos, habilidades, valores y capacidad de reflexión crítica.

La organización de los contenidos programáticos en un plan de estudios debe tener en cuenta tres aspectos fundamentales: la relación entre los ejes curriculares, las líneas curriculares y los contenidos programáticos; la interrelación entre los contenidos programáticos; la relación de la teoría con la práctica y con la realidad nacional. Los ejes curriculares son las grandes ideas que traducen la intencionalidad del proceso educativo tanto implícito como explícito en el plan de estudios. Orientan el desarrollo de las competencias de los estudiantes integrando la formación académica con la formación personal.

Las líneas curriculares o áreas curriculares tienen una función integradora, que permite la relación vertical y horizontal entre los contenidos curriculares. Los contenidos programáticos son el conjunto de unidades temáticas (teórico-prácticas) que se pretenden desarrollar en los distintos cursos que componen el plan de estudios. Los contenidos programáticos deben estar interrelacionados entre sí, de manera que se complementen y fortalezcan mutuamente. Además, la teoría debe estar vinculada con la práctica y con la realidad nacional. Esto se logra mediante la selección de contenidos programáticos relevantes y significativos para los estudiantes, y mediante la utilización de estrategias metodológicas que promuevan el aprendizaje activo y el desarrollo de competencias. (Mora Vargas, 2011)

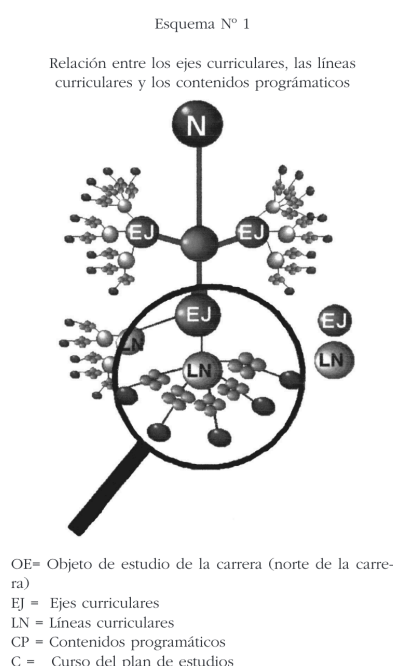


Figura 6. Relación entre los ejes curriculares, las líneas curriculares y los contenidos programáticos. Fuente: Mora Vargas (2011).

La interrelación entre los contenidos curriculares se organiza de forma deductiva, a partir de los niveles de conocimiento más generales hasta los más específicos. Para ello, se deben tener en cuenta criterios curriculares como la coherencia, la significatividad, la secuenciación, la pertinencia y la flexibilidad. (Mora Vargas, 2011)

Esquema N° 2

Relación entre los contenidos curriculares:
un proceso deductivo

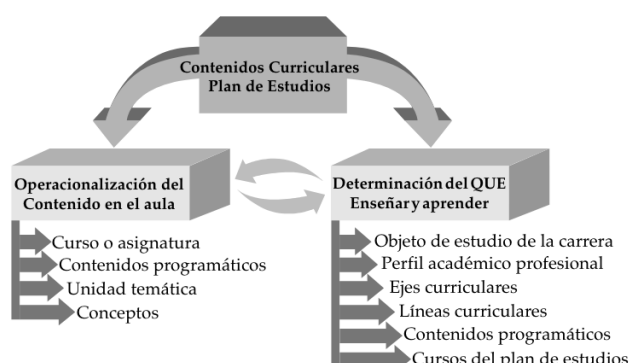


Figura 7. Relación entre los contenidos curriculares bajo un esquema deductivo. Fuente: Mora Vargas (2011).

Los modelos posmodernos del currículo se caracterizan por su estructura en red o entramado, en lugar de la estructura jerárquica tradicional. Esta estructura en red permite a los estudiantes explorar múltiples representaciones del fenómeno, evitando la organización lineal del conocimiento. Una objeción a los modelos tradicionales de currículo es que son difíciles de consensuar, ya que requieren el acuerdo de expertos en cada disciplina. Además, la ausencia de conflicto y riesgo puede trivializar la naturaleza de la investigación artística. Cuando el conocimiento se representa como un collage, una red o un entramado interconectado, la investigación es menos propensa a proceder de modo jerárquico. Adquiere, en cambio, la forma de un relato, o mejor aún, de una multiplicidad de pequeños relatos. Según los postulados posmodernos, el arte es una forma de producción sociocultural, todos los tipos de cultura visual deben ser incluidos en la educación artística, y deben entender que arte implica una comprensión del contexto en que el objeto artístico fue creado y apreciado. Según esta concepción, el progreso intelectual de los estudiantes depende del desarrollo de sus facultades analíticas y de su comprensión de los contextos de análisis. Por lo tanto, se hace fundamental tomar conciencia de la importancia de la cultura en la producción y apreciación artísticas. Los estudiantes deberían familiarizarse con distintas formas de preguntar y descubrir respuestas a fin de acceder a estos aspectos fundamentales del arte. Frente a los modelos anteriores de currículum, estos permiten a los estudiantes explorar el arte de manera más completa y reflexiva, teniendo en cuenta el contexto sociocultural en el que se crea y se aprecia.

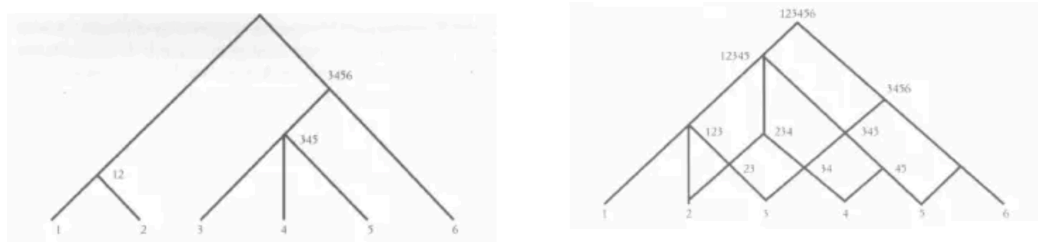


Figura 8. Comparación del modelo de vinculación de conceptos en el currículo moderno (izquierda) frente al posmoderno (derecha) a partir de Alexander, 1988. Fuente: Elaboración propia a partir de Efland et al. (2003).

La selección y secuenciación de contenidos educativos son dos procesos fundamentales en la planificación curricular. La selección consiste en identificar los contenidos que se consideran relevantes para el aprendizaje de los estudiantes, mientras que la secuenciación consiste en ordenarlos de manera que sean comprensibles y accesibles para ellos (Buffa, 2014). Peme y Alaniz Andrada (2010) identifican tres tipos de criterios que pueden guiar la selección y secuenciación de contenidos:

- Criterios lógicos: se basan en la estructura interna de la disciplina y se centran en los conceptos, principios y teorías fundamentales.
- Criterios psicológicos: se basan en las características de los estudiantes y se centran en sus conocimientos previos, sus capacidades cognitivas y sus intereses.
- Criterios socio culturales: se basan en el contexto en el que se desarrolla la educación y se centran en los valores, las creencias y las necesidades de la sociedad.

Estos autores señalan también que la selección y secuenciación de contenidos deben ser coherentes entre sí. Así, mencionan: criterios lógicos conforme a la disciplina, criterios socio-culturales y criterios psicológicos.

3.3.4. La figura del docente como actor fundamental en el diseño curricular de planes y programas de estudios

Como indica Jiménez Ríos (2002), el docente es un actor fundamental en la práctica educativa, por lo que su participación en el diseño curricular es esencial para mejorar la calidad de la enseñanza. Sin embargo, existe poca información sobre el perfil del docente que participa en el diseño curricular, así como de la forma de trabajo real del equipo que diseña el plan de estudios. En la literatura (Posner, 1998) se sugiere que el equipo de diseño curricular debe estar conformado por personas con diferentes perfiles, que representen los intereses de los diferentes actores involucrados en la educación. Estos perfiles incluyen:

- Expertos en psicología que entiendan la forma en que aprenden los estudiantes y sus necesidades.
- Personas que comprendan la asignatura.
- Representantes de los profesores que conozcan la complejidad del trabajo en el aula.
- Personas que perciban la realidad económica y política de la comunidad.
- Expertos en diseño curricular que comprendan el contexto en el cual se va a implantar el currículo.

Además de estos perfiles, es importante considerar la trayectoria de los actores en el campo del currículo. El ingreso al campo puede ocurrir por diferentes motivos, desde una participación muy temprana en procesos de intervención hasta un nombramiento como coordinador o encargado de una carrera. Para comprender la participación del docente en el diseño curricular es necesario recurrir a las personas que estuvieron involucradas. Sin embargo, identificar a los que dieron origen a un currículo y sus actividades en el diseño resulta un poco complicado. (Jiménez Ríos, 2002)

Desde el punto de vista de la metodología de la investigación, dada la importancia del docente en el desarrollo curricular, la aproximación al mismo constituye una fuente fundamental para comprender, especialmente cuando los procesos pertenecen al pasado, qué fenómenos se vieron implicados. La fenomenología hermenéutica (Sloan y Bowe,

2014), que sitúa la experiencia de los actores como algo central para obtener un acceso a información en torno al problema de investigación, engarza con esta perspectiva.

3.3.5. El concepto de la guía docente

La entrada en el Espacio Europeo de Educación Superior implicó el refuerzo de las estructuras y herramientas que aseguraban una adecuada planificación de la enseñanza universitaria. La planificación y ejecución de la oferta educativa debe ser fortalecida para garantizar un equilibrio entre los requisitos de las carreras, la organización del curso académico y los recursos de los estudiantes. La guía docente es una herramienta útil para planificar las asignaturas y enmarcarlas en el contexto de la carrera, poniendo de manifiesto su contribución al perfil profesional deseado. (Sánchez-Bascones, Ruiz-Esteban, y Pascual Gómez, 2011)

La programación docente está cambiando su enfoque, pasando de considerar a las asignaturas como unidades independientes a verlas como parte de un todo, el plan de estudios. Esto requiere un mayor trabajo de coordinación entre los docentes de una misma titulación. El primer paso es establecer las directrices generales del proyecto formativo de la titulación. Estas directrices deben incluir aspectos como la metodología docente, la evaluación y la disponibilidad de recursos. Una vez establecidas estas directrices, se pueden elaborar las guías docentes de las diferentes asignaturas. Estas guías deben informar y orientar a los estudiantes sobre los objetivos, contenidos, metodología y evaluación de la asignatura. Además, el papel del profesor ha cambiado. Ya no es el único depositario de los conocimientos, sino que se convierte en un mediador que orienta los aprendizajes de los estudiantes. La guía docente es una herramienta importante para el desarrollo de la docencia basada en el aprendizaje. La adopción de un formato común para todas las asignaturas de una misma titulación facilita la coordinación y el trabajo de los estudiantes. (Zabalza, 2007)

Las guías docentes son documentos que contienen información sobre una asignatura, como sus objetivos, contenidos, metodología y evaluación. Los elementos imprescindibles de una guía docente son los siguientes (Zabalza, 2007):

- Datos descriptivos de la materia y de su docencia: información básica sobre la asignatura, como el título, el número de créditos, el profesor responsable, etc.
- Sentido de la materia en el perfil de la titulación: relación de la asignatura con los objetivos generales de la titulación.
- Objetivos y competencias a desarrollar: los conocimientos, habilidades y actitudes que los estudiantes deben adquirir al finalizar la asignatura.
- Contenidos: los temas que se tratarán en la asignatura.
- Metodologías de trabajo: las actividades que se realizarán en la asignatura, tanto en el aula como fuera de ella.
- Distribución de la carga de ECTS: la distribución de los créditos de la asignatura entre los diferentes tipos de actividades.
- Evaluación: los criterios y procedimientos que se utilizarán para evaluar a los estudiantes.

Los métodos de enseñanza y los sistemas de evaluación deben definirse en función de las competencias a desarrollar. Por tanto, además de establecer los contenidos del programa de las materias, se debe precisar el procedimiento a utilizar en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje concretando las metodologías de trabajo más adecuadas, tanto del profesor como del estudiante, en función de los objetivos propuestos.

De acuerdo con Sánchez-Bascones, Ruiz-Esteban, y Pascual Gómez (2011) existen tres tipos de guías en el marco de las titulaciones de grado: la guía de titulación, la guía docente y la guía didáctica. Conforme a lo que se puede hallar en los documentos elaborados por las universidades que han formado parte de esta investigación, a menudo no se establece distinción entre el concepto de guía docente y guía didáctica.

La literatura muestra que ha habido una evolución en la concepción de estos documentos entre antes y después de la entrada en el EEES. Escanero Marcén (2019) expresa así este cambio:

La guía docente es la planificación detallada de una asignatura o módulo basada en los principios que rigen el proceso de convergencia en la creación del Espacio Europeo de Educación Superior, convirtiéndose así en una herramienta fundamental para alcanzar el objetivo de promover la cooperación europea con garantía de calidad. Esta guía no tiene nada que ver con la que se elaboraba hace unos años, no tantos, muchos de cuyos tics todavía perduran en la mayoría de ellas. (p. 43)

Según este autor, estas son las partes que deben formar una guía docente (Ibíd., 2019):

1. Coordinadas de la asignatura, personal docente y de la administración y servicios.
2. Contextualización.
3. Competencias.
4. Prerrequisitos.
5. Contenidos.
6. Metodología docente.
7. Plan de trabajo de los alumnos.
8. Bibliografía y recursos.
9. Evaluación de los aprendizajes.
10. Evaluación del proceso docente.

Sobre los contenidos de las guías docentes, comenta (p. 45): “Aparte de los contenidos conceptuales, debe incluir un apartado con la justificación de la secuencia”.

Para nuestra investigación, la guía docente se presenta como un documento fundamental en los procesos de planificación curricular que integra las directrices del plan de estudios elaborado por las facultades siguiendo las condiciones que se establecen para los procesos de seguimiento y verificación concebidos desde el marco legislativo y las agencias de evaluación de la calidad. Se trata de un documento fundamental en el que se plasman enunciados fundamentales desde la óptica del análisis del currículum como fuente discursiva.

3.4. Herramientas para el estudio crítico del media art en el currículum

3.4.1. Aportaciones de los reconceptualistas del currículum

Para situar conceptualmente esta investigación es necesario comenzar por delimitar la consideración del currículum educativo como discurso. Harb (2017) explica que dicha noción requiere revisar elementos desarrollados por los denominados reconceptualistas del currículo, por un lado, y de los teóricos críticos del discurso, por otro. En el caso de los reconceptualistas, hay que mencionar su atención a la necesidad de entender el currículo desde distintas perspectivas como forma de contribuir a desarrollar y enriquecer los modelos de desarrollo curricular. Para estos teóricos es necesario adentrarse en una comprensión profunda del currículo, mientras que para los críticos del discurso cobra importancia el lenguaje como elemento no neutral situado en el marco social.

Los reconceptualistas señalaron la importancia del contexto económico y político en el desarrollo del currículum (Apple, 1979), con la realidad social de los alumnos. Según Maclaren (2003) el conocimiento del currículum se divide en productivo y directivo. En el primer caso se proporciona al alumno la forma de obtener información en relación con una serie de objetivos con los que construye el conocimiento. El conocimiento directivo se edifica para llegar a unos objetivos a nivel macro, que dialogan con el contexto político y económico y genera en el alumno una capacidad crítica. Según Harb (2017), estos reconceptualistas entendieron la importancia del lenguaje en el currículo, sin embargo, no proporcionaron ningún método para analizar la forma en que lo orienta. Aunque el currículo fue visto como un acto político con la intención de transmitir unas ideologías, no se enfrentaron a la dimensión lingüística del mismo. El autor señala la importancia de la perspectiva del Análisis Crítico del Discurso (ACD) bajo las líneas de Van Dijk (1988), Wodak (1995, 2001) y Fairclough (1993, 1995, 2003), para aproximarse a los reconceptualistas.

La aproximación al currículo educativo como un discurso educativo por parte de los reconceptualistas tiene como eje la importancia de contextualizarlo en un marco

histórico, entender de dónde proceden las prácticas educativas como resultado de un proceso que ha sido legitimado por unas condiciones históricas (Kliebard, 1992). Según Goodson (1988), el relato de los docentes, sus perspectivas personales sobre el currículo y la actividad en el aula son fundamentales para una comprensión histórica del currículo, de modo que se tornan un elemento de análisis fundamental. En esta investigación, el testimonio de los docentes se ha situado como una parte central en torno a la que analizar una serie de categorías presentes e identificadas en los que hemos denominado “discursos del media art”.

Entre los reconceptualistas se utilizó la aproximación fenomenológica (Van Manen, 1982), es decir, la observación de lo expresado por los individuos en torno a determinadas vivencias o experiencias. La expresión de la subjetividad se consideró un aspecto fundamental a la hora de aproximarse al estudio del currículo, en lugar de limitarse a la organización del aprendizaje (Willis, 1991). El acto de comprensión que realizan los individuos en torno a una experiencia permite acercarse al objeto de estudio de otro modo, a través del conocimiento de dichos individuos y sus creencias, información que se puede comparar con otras experiencias subjetivas o perspectivas más objetivas en base a otros tipos de análisis del currículo (Boshoff, 2007). Con anterioridad a la consideración de este planteamiento existía una concepción más técnica de la educación, en la que los actores como los profesores o los alumnos desarrollaban simplemente un eje central que era el currículo, aquello que se había estructurado y conceptualizado. También menciona Harb (2017) a Grumet (1976) y Macdonald (1981) por su perspectiva del papel del currículo en la vida de estudiantes y profesores desde un enfoque existencialista, es decir, desde su capacidad para adquirir libertad. En esta línea, se consideró el relato biográfico de estos actores para acceder al currículo (Pinar et al., 1995), especialmente a través de materias como filosofía, artes o literatura, en las cuales la sensación de alienación y ansiedad se veía reducida en comparación con otras, que acentuaban el conflicto entre la realidad interna en el ámbito educativo y la realidad situada fuera, en la sociedad (Akoury, 2011). Asimismo es importante la noción de crítico educativo desarrollada por Eisner (1985, 1991) como aquel que “es capaz de describir cualidades que ha visto, interpretarlas contextualmente, emitir juicios y establecer temas y significados que podrían verse en otros entornos” (Harb, 2017, p. 62).

Como ha señalado Rifà Valls en su estudio sobre *Discurso, poder y subjetividad en el currículum* (1994), se le debe a Apple una profundización referente en el estudio del currículum desde la perspectiva ideológica. Estudió el concepto de hegemonía como “un conjunto organizado de significados y prácticas, el sistema central, efectivo y dominante de significados, valores y acciones que se viven” (Apple, 1979, p. 5). Ciertas ideas y prácticas son priorizadas respecto a otras según esta perspectiva, como instrumento de estabilización de determinados intereses de las élites. Este pensamiento centrado en la crítica ideológica ha sido contundentemente criticado, no obstante, por centrarse excesivamente en este punto.

Entre las diferentes aproximaciones al estudio del currículum se encuentra la del estudio del mismo como superficie discursiva. Bajo esta perspectiva, los currículums son vehículos de producción de saber, relaciones de poder e identidad. Son el resultado de una serie de políticas de conocimiento y prácticas discursivas erigidas por comunidades que operan en lo académico, ya sean profesores, investigadores u otro tipo de actores, en el marco de instituciones educativas. El comienzo de los estudios críticos del currículum puede situarse en torno a la década de los setenta del siglo XX. Aunque sus comienzos tuvieron lugar en distintos países, el foco de atención se sitúa en el contexto anglosajón. Las contribuciones de Eisner y Vallance (1974), Kliebard (1986) y Jackson (1992) son trabajos que ordenan y clasifican diversos conceptos teóricos e históricos en torno al estudio del currículum. Las aportaciones de estos autores supusieron una legitimación base para los estudios del currículum. Así, Philip W. Jackson, con su publicación *Handbook of Research on Curriculum. A Project of the American Educational Research Association*, de 1992, conectó los estudios de los representantes del discurso tradicional del currículum, pertenecientes a la Universidad de Chicago. En los años ochenta, Kliebard situó sus categorías en torno a grupos de interés que formaban los estudios del currículum durante la primera mitad del siglo XX en Norteamérica: humanistas, desarrollistas, eficientistas sociales y reconstruccionistas sociales. (Rifà Valls, 1994)

En cuanto al objeto de estudio tratado en esta investigación, partimos de la premisa de comprender el currículo como una forma de discurso. Los intereses y las fuerzas que

operan en la modulación de dicho discurso son múltiples y han sido estudiados desde distintos enfoques, como la perspectiva feminista. En nuestro caso, sirva esta premisa inicial como primer paso para ubicar conceptualmente la presencia del discurso del media art en el entramado curricular universitario de bellas artes en España.

El segundo bloque que Harb (2017) combina con los enfoques de los teóricos reconceptualistas del currículum es el Análisis Crítico del Discurso, un espacio de la lingüística que aplica la perspectiva crítica para estudiar el lenguaje para relacionarlo con las estructuras y fenómenos sociales.

3.4.2. Aspectos generales del Análisis Crítico del Discurso (ACD)

Pese a que no se puede establecer una vía rígida de conducción para todos los estudios realizados desde el Análisis Crítico del Discurso (ACD), un punto en común consiste en partir de una visión del mundo social desde la teoría crítica y en situar el foco de estudio en qué papel juegan las relaciones entre los discursos y el lenguaje a la hora de desarrollar una representación de dicho mundo. La labor del analista en este marco de investigación será la de analizar e interpretar estas relaciones. A diferencia de otras tipologías dentro del análisis del discurso, aquí se busca ofrecer, además de una descripción de los discursos, una interrelación y explicación del origen de los mismos y de cuáles son las posibles reglas de su puesta en marcha. El estudio de las relaciones de poder que subyace en esta área encuentra su punto de origen en la teoría crítica de la Escuela de Frankfurt, y supone un rechazo a las ideas de naturalismo o la idea de que la prácticas sociales representan la realidad, es decir, el racionalismo como aceptación de que la verdad es consecuencia de la ciencia y la lógica y la neutralidad, como asunción de que la verdad no esconde detrás determinados intereses. Para la investigación en el marco del ACD no existe un punto de partida neutral, de modo que las intenciones del investigador orientan el camino de la investigación, que se enfoca en descubrir posibles relaciones de poder a modo de estrategia disruptiva; quedan fuera, sin embargo, de la investigación, los pareceres o aseveraciones políticas o sociales en dicha línea. Existen diversas otras perspectivas con matices dentro de los estudios del ACD. Algunas se centran en describir la relación entre la forma del lenguaje y sus funciones, la unión entre la forma y el proceso de articular los discursos y las posiciones sociales que

esconden, un estudio de la ideología de manera explícita. Otras orientan la posición crítica hacia una posición que va más allá del análisis y llega a acciones sociales y políticas concretas en los ambientes sociales en los que se trabaja. (Wodak y Meyer, 2003)

Las distintas definiciones del ACD coinciden en situarlo como un estudio de las relaciones entre el lenguaje y la práctica social, en concreto, las relaciones de poder presentes en esta. Tres conceptos permanecen comunes a todo estudio bajo este espacio, el de poder, el de historia y el de ideología. El ACD encuentra sus primeros pasos en el marco institucional académico en la década de 1990, en el contexto de la Universidad de Ámsterdam, donde autores como Teun van Dijk, Norman Fairclough, Gunther Kress, Theo van Leeuwen y Ruth Wodak pudieron compartir y discutir distintos enfoques. Se trata, podríamos indicar inicialmente, de una actitud metodológica que ha sido adaptada a numerosas disciplinas y ha adquirido posiciones diferentes en varios contextos de estudio. La crítica que ha recibido comprende varios elementos, como el carácter interpretativo con el que se analizan los textos, la inadecuación en algunos casos del marco teórico a los datos o el posicionamiento político que lo caracteriza. (Wodak y Meyer, 2003)

El ACD no debe entenderse como un método, sino como enfoque que toma solidez en varias dimensiones de estudio. El punto en común en todas las aproximaciones es el carácter metódico, derivado de su condición científica. Esto permite registrar la información hallada y proporcionar informes a otros investigadores. Para el ACD, todos los discursos son históricos y deben comprenderse desde su contexto, algo que se entiende a partir de las nociones de cultura, sociedad e ideología a través de procedimientos interdisciplinarios. Presta atención a las categorías lingüísticas, que proporcionan un plano de análisis de la forma, y al procedimiento hermenéutico, como método para producir relaciones de significación en las que el contexto juega un papel crucial. En este proceso debe haber una continua reiteración del flujo análisis – recogida de datos. Para Van Dijk (2003), que subraya la interdisciplinariedad como propiedad fundamental:

El ACD es más bien una perspectiva, crítica, sobre la realización del saber: es, por así decirlo, un análisis del discurso efectuado «con una actitud». Se centra en los problemas sociales, y en especial en el papel del discurso en la producción y en la reproducción del abuso de poder o de la dominación.

Por otro lado, el ACD puede tomar varios aparatos teóricos como punto de fundamentación para el proceso, como las perspectivas microsociológicas, las teorías sobre la sociedad y el poder de la tradición de Michel Foucault y las teorías del conocimiento social. Desde el punto de vista de las herramientas metodológicas, la recogida de datos se realiza mediante diversas técnicas que permiten la observación, mientras que la transformación toma lugar en forma de procesos de inferencia e interpretación. En el ACD no existe, sin embargo, una forma única de obtener los datos; las posiciones y enfoques son diversos. Sí es generalizado el hecho en torno al apoyo en procesos hermenéuticos, más que en la tradición analítico-deductiva. (Wodak y Meyer, 2003) En el análisis del discurso, el enfoque crítico revela ideologías, normas y estructuras de poder presentes en las prácticas discursivas escritas u orales. Davis (2004) define las estructuras de poder como los mecanismos que determinan y conservan las percepciones, que se expresan en gran medida a través de la difusión de un discurso normativo. Las estructuras de poder, afirma, pueden ser tanto sutiles como evidentes, tanto ocultas como manifiestas, tanto subconscientes como conscientes, tanto fortuitas como intencionales (p. 142).

La noción de discurso se ha definido de distintas formas en este campo. De forma general, los autores coinciden en que no es posible una separación de las formas lingüísticas de las funciones que desempeñan en práctica social. El concepto de discurso encuentra sus raíces en la lingüística crítica y en la lingüística sistémica funcional, que realizan una aproximación más funcional a la noción del discurso y se centran en el uso y funciones del lenguaje (Fowler et al., 1979; Kress y Hodge, 1979, como se citó en Rogers, 2003). En este contexto se asume que el uso del lenguaje es siempre social; el análisis debe tomar lugar en una dimensión supraoracional. “El discurso refleja y construye el mundo social y es referido como constituyente, dialéctico y dialógico” (Rogers, 2003, p. 5). En lugar de ser una consecuencia, el discurso se convierte en un elemento que dialoga con el espacio social. La distinción que realiza Gee (1999) entre discurso con “d” y discurso con “D” es de utilidad para observar la dicotomía de dimensiones analíticas que se pueden aplicar al discurso. La primera hace referencia a los aspectos lingüísticos del discurso, la “langue” de Saussure (1959), mientras que la segunda se refiere al mismo como espacio de representación, participación, construcción de valor y creencias; la “parole”, en Saussure.

El concepto de ideología al que se refiere el ACD puede sintetizado como “las formas en que se construye y se transmite el significado mediante formas simbólicas de diversos tipos” (Thomson, 1990, como se citó en Wodak y Meyer, 2003).

Para nuestra investigación, el enfoque de la rama de ACD más relacionada con el pensamiento de Michel Foucault adquiere gran utilidad. Esta se pregunta por la definición del conocimiento, su validez determinada por el contexto, su evolución, transmisión y sus funciones, además del impacto que genera en el conjunto de la sociedad. Jäger (2003) explica que por conocimiento “deben entenderse todos los tipos de contenido que dan forma a la conciencia o todos los tipos de significados utilizados por diferentes personas históricas, con el fin de interpretar y moldear la realidad circundante”. Se parte del análisis del discurso para identificar el conocimiento y extenderlo al análisis de los dispositivos, que luego se someten a crítica. El análisis que se efectúa de los discursos abarca desde el ámbito de las comunicaciones cotidianas, transmitidas, por ejemplo, en los medios, hasta el conocimiento construido en las distintas ciencias. Jäger recurre a Jürgen Link para delimitar la noción de discurso (Link, 1983, p. 60, como se citó en Jäger, 2003), “un concepto de habla que se encontrará institucionalmente consolidado en la medida en que determine y consolide la acción y, de este modo, sirva ya para ejercer el poder”. A través del proceso de análisis se revelan contradicciones, ausencia de elementos que remiten a significados posibles cuya omisión se somete a crítica. Una crítica que procede, nos recuerda Jäger (2003), de otro conjunto de discursos históricos, y que supone otras líneas discursivas que el investigador emplea a través de una postura patente. Afirma que, a través del discurso, se regula y crea la conciencia; se enmascara en un fondo de flujo del conocimiento mientras prepara las condiciones para la “formación de sujetos y la estructuración y configuración de las sociedades”. No se trata, por otro lado, de un contenido estático, sino que se entremezcla y permanece en movimiento, algo que el análisis del discurso debe deshilvanar, por medio, por ejemplo, de la identificación de símbolos colectivos que actúan de repertorios en la representación de la realidad. La construcción de la realidad, de la imagen de un contexto político o social opera frecuentemente, según el autor, a través de las catacrexis, esto es, la creación de nexos entre las afirmaciones y las áreas de experiencia, de forma que se generan verosimilitudes y aceptaciones; los

discursos determinan la realidad a través de los sujetos que los activan. El discurso genera una realidad propia que dialoga con la realidad ajena -en Jäger, <<real>>-, se produce una conexión con discursos pasados y coetáneos. El autor sintetiza así la relación entre discurso, poder y acción:

Los discursos ejercen el poder porque transportan un saber con el que se nutre la conciencia colectiva e individual. Este conocimiento emergente es la base de la acción individual y colectiva, así como el fundamento de la acción formativa que moldea la realidad. (Jäger, 2003, p. 69)

Al conjunto de prácticas discursivas, no discursivas, en cuanto que manifestaciones y materializaciones, y relaciones entre las mismas, Foucault las denominó dispositivo, la red que generan estos elementos (Fanlo, 2011). El dispositivo tendría la función de responder a una urgencia en un contexto histórico específico. Acude ante la necesidad de un contexto, con la *urgencia*, con unos elementos cuyo vínculo interno, según el enfoque de Jäger, no fue evidenciado por Foucault. Se trata de un vínculo que existe en el margen de la sensorialidad humana, que actúa de mediadora, en su actividad de asignar significados a las cosas. Jäger reflexiona sobre la complicación para definir los elementos de un dispositivo. Sitúa el foco en la mediación entre el discurso, las prácticas no discursivas y las manifestaciones, como productos y objetos, y propone considerar, por un lado, las manifestaciones como actividades de saber, es decir, parte del discurso, y las prácticas no discursivas como una puesta en práctica del saber (Jäger, 2003). Apoyándose en la socióloga Hannelore Bublit, habla de una “compleja red de distintos elementos -muros, espacios, instituciones, normas, discursos-“ (Bublit, 1999, como se citó en Jäger, 2003).

El teórico holandés Van Dijk (1988) contribuyó especialmente en este campo a través de sus estudios de textos en medios de comunicación. Bajo su perspectiva teórica, la lengua opera en dos niveles, uno micro, relacionado con lo gramatical, la retórica y lo semántico, entre otros marcos, y otro macro, vinculado al contexto social. Los textos se producen como transmisión ideológica de instituciones y dan cuenta de una serie de relaciones de poder. El lenguaje deviene un vehículo para mantener y transmitir una ideología (Van Dijk, 2003), tanto a través de expresiones explícitas como de aquellas que omite. Por su parte, Wodak (2001) investigó relaciones entre el lenguaje y determinadas prácticas sociales. Para él, los discursos son dirigidos por unas ideologías, caracterizadas con unos valores y unas normas. Además, los discursos poseen una

naturaleza histórica fundamental en la que es posible observar sus conexiones con otras líneas discursivas. Las posibles interpretaciones del discurso para Wodak son múltiples, lo cual conduce a una hermenéutica amplia.

Uno de los principales teóricos, Fairclough, observó tres niveles de análisis en el discurso. El descriptivo habla de un sistema lingüístico formado por la sintaxis, la morfología y la semántica. En el nivel interpretativo, o de la práctica discursiva, los receptores de los discursos interpretan en relación con otros discursos que conocen, de lo que se deriva la noción de intertextualidad. El tercer nivel, el explicativo, analiza la manera en que el discurso modula el poder en la sociedad para asegurar la filtración de la ideología que quiere dominar. (Harb, 2017)

3.4.3. Introducción al Análisis de Contenido (AC)

En su explicación de los antecedentes históricos del análisis de contenido, Bardin (1996) menciona la hermenéutica, una práctica de interpretación de textos sagrados o misteriosos, la retórica y la lógica, en cuanto a los patrones analíticos de estas últimas, a nivel de la observación del discurso y de las reglas del razonamiento, respectivamente. Además de estas formas antiguas de abordar los textos, menciona algunos casos aislados que podrían emparentarse, como el estudio de la autenticidad de himnos religiosos en el contexto luterano sueco del siglo XVII o el análisis realizado por el francés B. Bourbon en el siglo XIX sobre lenguaje, emociones y determinados textos bíblicos. También menciona el caso, a principios del siglo XX, de Thomas y Zaniecki, que realizaron un estudio sociológico sobre la inserción de los emigrantes en América y Europa, en el que habrían realizado un estudio de varios documentos.

El comienzo del análisis de contenido, más propiamente como se conoce en la actualidad, no comenzaría sin embargo hasta su arranque en el contexto periodístico estadounidense de principios del XX, con la Escuela de Periodismo de Columbia encabezando este viaje. Desde este contexto se realizaron estudios cuantitativos de periódicos, analizando epígrafes, la presencia del sensacionalismo y comparando medios. Según Bardin, la primera figura de la historia del análisis de contenido que debe mencionarse es Harold Lasswell (1902-1978), figura destacada en este campo que

realizó análisis en torno a la propaganda. La búsqueda de modelos objetivos y con el mayor rigor científico posible en disciplinas como la psicología y la sociología convertirán al análisis de contenido en un vehículo fundamental para la investigación. Su aparición en el terreno de la lingüística tardará, sin embargo, a pesar de poseer en común el análisis del lenguaje como elemento fundamental. Tras la Segunda Guerra Mundial, las ciencias políticas experimentarán una demanda al alza del uso del análisis de contenido; su uso es requerido, por ejemplo, en investigaciones en torno a la presencia de propaganda nazi en diversas publicaciones. En esta época, los autores especializados en este método aumentan y también se diversifican las ramas de aplicación, apareciendo con frecuencia en los estudios literarios. A mediados de siglo, las pautas metodológicas estuvieron definidas por las reglas propuestas por Berelson y Lazarsfeld (1948). En las siguientes décadas, se extendió a múltiples disciplinas y con ello surgieron nuevas preguntas sobre la ruta metodológica. Se desarrollaron dos aproximaciones epistemológicas, una denominada representacional, que sitúa en el contenido de las unidades léxicas importantes y suficientes con independencia del contexto en el que se emiten, y otra denominada instrumental, que consideraba que el punto relevante se articulaba en torno a la manera en que las unidades se vinculaban a su contexto y circunstancias (Bardin, 1996). Además, en estas décadas surgen los inicios de la disputa entre los enfoques cualitativos y cuantitativos en el análisis de contenido, y se proponen nuevos procedimientos o el perfeccionamiento de los conocidos. En las últimas décadas del siglo, factores como la aparición de los mecanismos computacionales para el procesamiento de la información o la ingentemente afinada meticulosidad en el campo de los trabajos lingüísticos determinarán el avance de este método. Frente a una crisis motivada por la excesiva exigencia de la minuciosidad sobre el análisis estadístico y frecuencial. Bardin menciona cómo se pasa de comprender al análisis de contenido como de alcance únicamente descriptivo a la comprensión de que el objetivo del proceso debe ser la creación de inferencias, de reflexiones en torno a los datos hallados, la ausencia de ellos o las relaciones establecidas observadas.

El AC puede describirse y definirse a través de las siguientes características (Bardin, 1996):

- Se trata de un conjunto de técnicas para el análisis de los procesos de comunicación.

- Se pueden distinguir dos funciones básicas en el AC. La primera, enriquecer el proceso de exploración, facilitar el descubrimiento en torno a un problema planteado. La segunda, una forma de confirmar o invalidar una hipótesis a través de un proceso de análisis sistemático.
- Se guía a través de procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes.
- Su propósito es obtener inferencias en torno a las condiciones de producción a partir de indicadores, con medios cuantitativos o cualitativos.
- Se trata de establecer una correspondencia entre las estructuras semánticas o lingüísticas y las estructuras psicológicas o sociológicas (conductas, ideologías, actitudes) de los textos.

Este autor realiza una delimitación con otras disciplinas científicas que se han considerado de gran utilidad para la contextualización de la ruta de investigación de este estudio. Frente a la lingüística, que solo se ocuparía de las formas en el lenguaje y su distribución, en el análisis del contenido se tienen en cuenta las significaciones, es decir, el contenido. La forma en el AC solo se tiene en cuenta de manera eventual. Dice Bardin que “la lingüística es un estudio *de* la lengua, el análisis de contenido es una encuesta, *a través* de mensajes, de otras realidades” (Ibíd., p. 33).

La diferenciación entre el marco de los análisis sociolingüísticos y el AC son de especial importancia en cuanto a que, con frecuencia, puede encontrarse en el primero una posible vía para el estudio de problemas planteados que de igual manera podrían ser tratados en el AC. Bardin indica que la sociolingüística establece correlaciones entre estructuras lingüísticas y sociales, por lo que coincide en algunos aspectos con el AC, que también intenta hallar correspondencias entre el lenguaje y grupos sociales. Ahora, bien, como indica, mientras la primera selecciona un conjunto lingüístico y lo sitúa en paralelo con el conjunto social, el AC utiliza dicho lenguaje para seleccionar una muestra de mensajes que orientan en un proceso de construcción de indicadores o categorías y permiten un conocimiento en el orden psicológico, sociológico, histórico, etc. La diferenciación que establece con respecto al análisis del discurso, sin embargo, no es altamente precisa. Ambos, indica, actúan sobre enunciados, pero el análisis del discurso se aleja del AC cuando se centra en dimensiones puramente lingüísticas.

En relación con el análisis documental, Bardin explica que lo que lo diferencia del AC es la fase de creación de inferencias. El análisis categorial sería, por lo tanto, común. Sin embargo, afirma que las diferencias entre ambos son esenciales: el AC actúa sobre mensajes, no sobre documentos, el análisis categorial temático que se realiza en el análisis documental es una entre otras técnicas del AC y, además, como se ha referido inicialmente, en el AC el análisis debe conducir a inferencias que remitan a realidades diferentes o más amplias a las del mensaje.

Bardin sintetiza en tres las fases generales del AC:

1. El preanálisis. En esta etapa se escogen los documentos que se analizar, se procede a realizar una inmersión inicial en ellos, se formulan las hipótesis y los objetivos, además de los indicadores para la interpretación posterior. Es relevante señalar cómo el autor indica que se trata de fases que no tienen por qué seguir una sucesión cronológica rígida. Así, indica que la elección de los documentos puede estar ligada a objetivos preexistentes, o surgir estos de una exploración de los documentos, algo que también sucederá con las hipótesis. En este sentido, se trata de un proceso recurrente y no lineal en el que lo principal es la generación de reflexiones sobre el material. En relación con la selección del material, Bardin indica que se deben seguir las reglas de exhaustividad, en cuanto a que es preciso tener en cuenta todos los elementos del universo, la regla de representatividad, es decir, que la muestra sea una parte representativa del universo, la regla de homogeneidad entre los documentos y de pertinencia. En esta etapa, Bardin menciona también la señalización de índices (que actúan como el concepto de categoría que ya hemos manejado) y de indicadores, para indicar la frecuencia absoluta o relativa de aparición de aquellos.
2. La fase de explotación del material. El autor indica que se trata de administrar de forma sistemática las decisiones que se han tomado en la fase anterior, siguiendo los criterios expuestos en función de las categorías y la asignación de los materiales a estas.
3. La tercera fase incluye el proceso de interpretación de los resultados. En ellas, los datos se tratan de forma que sean significativos para la investigación, se establecen, por ejemplo, operaciones estadísticas simples o más complejas. Es el momento de

emplear cuadros de resultados, diagramas o figuras. El autor menciona asimismo el uso de pruebas estadísticas y tests de validez. En esta fase se generan inferencias y se confrontan con las reflexiones obtenidas anteriormente.

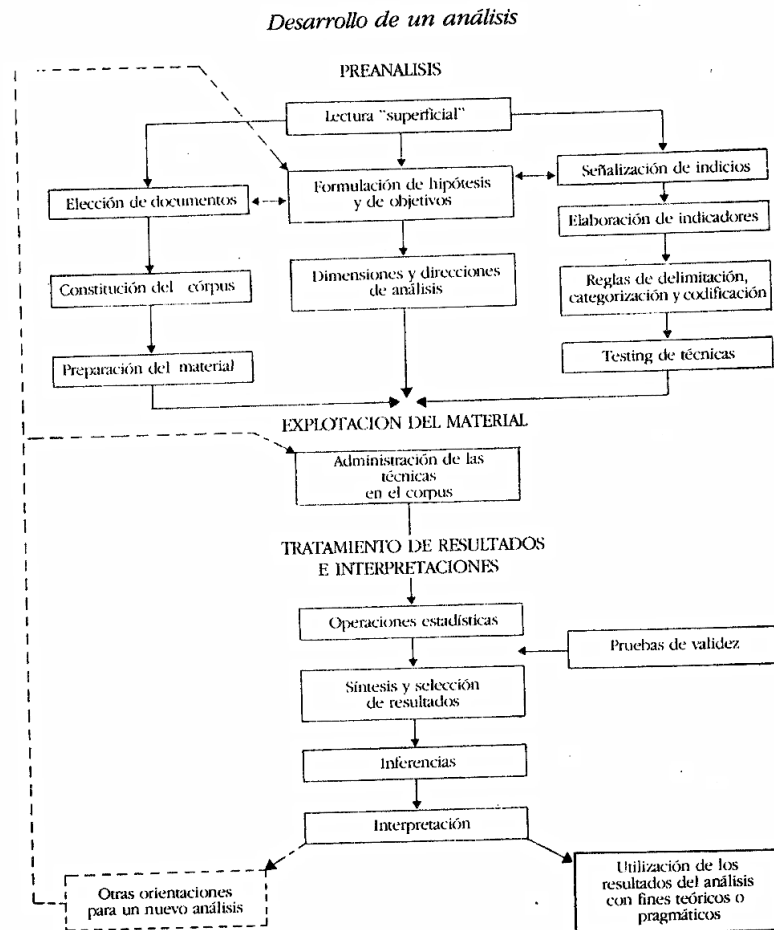


Figura 9. Cuadro resumen del proceso de análisis en el Análisis de Contenido. Fuente: Bardin (1996).

El proceso de tratamiento de los datos analizados, de análisis, aparece como proceso de **codificación** en Bardin (1996): “Transformación que por descomposición, agregación y enumeración permite desembocar en una representación del contenido, o de su expresión, susceptible de ilustrar al analista sobre las características del texto que pueden servir de índices (...)” (p. 78). Explica que se organiza en tres fases:

1. Descomposición: selección de los segmentos y unidades.
2. Enumeración: reglas y proceso de recuento.
3. Clasificación: selección de categorías y agrupación en ellas.

En la primera fase, la de descomposición (1), este autor diferencia lo que denomina unidad de registro de la unidad de contexto:

- La unidad de registro es el segmento del contenido que se tomará como unidad para realizar la categorización y el recuento frecuencial. A veces, la limitación se realiza a través de lo semántico, identificando temas, mientras que otras es el nivel lingüístico el que acota el material, utilizando las unidades de palabras o frases. Algunos tipos de unidades de registro que se mencionan son el objeto o referente, es decir, los ejes temáticos en torno a los cuales se articula el discurso, los personajes que intervienen, el acontecimiento al cual se hace referencia, el documento, como una unidad más general, o la conversación.
- La unidad de contexto. Con ella Bardin se refiere a una unidad superior a la unidad de registro en la que esta se encuentra contenida y contextualizada. El autor explica que el análisis del contexto en el que se sitúa la unidad de registro es altamente importante para el análisis evaluativo y de la pertinencia de su inclusión.

Asimismo, Bardin explica los procesos de enumeración (2), es decir, de conteo tras la obtención de las unidades de registro. Así, esta enumeración deberá tener en cuenta diferentes cuestiones:

- La presencia o ausencia de elementos o la frecuencia de aparición. Respecto a esta última, se deberá tener en cuenta que, en ocasiones, la aparición de algunos elementos tendrá un mayor peso significativo que la de otros. Para estos casos, se propone el uso de frecuencias ponderadas, es decir, que para la misma aparición de dos elementos diferentes, se atribuya un coeficiente mayor a uno de ellos, como forma de reflejar su importancia en el contexto analizado.
- En el proceso de enumeración, Bardin menciona que se debe tener en cuenta la intensidad en la aparición de un elemento. De este modo, se asigna un valor en relación con el peso significacional que tenga la aparición de un elemento, algo que se utiliza con frecuencia en el análisis de valores y actitudes. A la asignación de valores cualitativos, para ponderar la frecuencia, Bardin lo denomina *la dirección*. Estaríamos hablando de la atribución de atributos con criterios concretos a los casos que afloran en el análisis.
- Así, el proceso de codificación y evaluación de la frecuencia puede ser dispuesto en una escala con distintas dimensiones, algunas de naturaleza cuantitativa y otras con valores cualitativos. El orden de aparición de elementos

también jugará un papel importante en la codificación, por poseer un valor relevante.

- Además, el autor denomina contingencia a la presencia de dos o más unidades de registro en una unidad de contexto, cuya relación suele definirse por medio de modalidades cualitativas como: asociación, equivalencia u oposición.

Bardin señala que, a mediados del siglo XX, en el contexto estadounidense, tuvo lugar un intenso debate entre los procedimientos cuantitativos y los cualitativos en el marco del AC. Mientras los primeros se fundan en evidenciar la frecuencia de aparición de los elementos en los mensajes, los segundos busca indicadores no frecuenciales que permitan llegar a inferencias. En los análisis cuantitativos se utiliza un método estadístico y descriptivo que, a priori, suele relacionarse con una descomposición más precisa, objetiva y controlada. Su rigidez, sin embargo, conduce a recurrir a indicadores cualitativos que se basan más, según el autor, en la intuición, y funcionan con corpus reducidos. Comenta que esta aproximación cualitativa plantea algunos problemas como la idoneidad de los índices escogidos en relación con el sentido de los segmentos de material analizados. Dice Bardin que en el análisis cualitativo la inferencia se basa en la presencia de un índice y no en la frecuencia de su aparición. Las características del material, en todo caso, serán las que determinen la forma de medirlo. Así, las formas cuantitativas son más difíciles de llevar a cabo en materiales no normalizados entre sí, donde exista una singularidad específica que exija una aproximación cualitativa.

El tercer proceso, el de categorización (3) es definido por Bardin como un proceso de corte estructuralista, en el que se generan las clases en torno a las cuales se agrupan los elementos, por poseer caracteres comunes. Los criterios de clasificación pueden ser muy variados, siguiendo el semántico, sintáctico, léxico, o expresivo, entre otros. Posee, por tanto, dos etapas principales, una de identificación y aislamiento de los elementos y otras de clasificación, es decir, de organización. Se mencionan dos sentidos inversos posibles para realizar este proceso, uno que podríamos caracterizar como deductivo y que Bardin explica como un proceso de distribución de los elementos en función de un sistema de categorías preexistente, emanado frecuentemente de fundamentos teóricos hipotéticos, y otro de corte inductivo, en el que se parte de la clasificación progresiva de los datos generando “montones” que van agrupando.

Bardin (1996), en uno de los ejemplos que expone de aplicación del AC, indica que lo que denomina proposiciones de análisis, el procedimiento de distribución puede realizarse siguiendo dos direcciones. De lo general a lo particular, es decir, partiendo de los ejes clasificatorios y distribuyendo el contenido y después ubicando el material. O bien, de lo particular a lo general, buscando afinidad entre elementos. Bardin se refiere de este modo a lo que podemos identificar como un proceso deductivo e inductivo, respectivamente.

El análisis de contenido debe conducir a informaciones suplementarias cuya búsqueda puede apoyarse, como subraya el autor, en los elementos del mecanismo clásico de comunicación, produciendo así inferencias a partir de ellos. Estos comprenden vinculaciones del mensaje con el emisor, la significación del mensaje en cuanto a sus temas o al medio. Además del recuento frecuencial, Bardin explica como fundamental el análisis de las contingencias, es decir, de las relaciones entre los elementos. (Lo que podemos realizar mediante un mapa de relaciones en Atlas.ti).

El AC, resume, es un proceso de inducción para averiguar las causas (variables inferidas) a partir de los efectos (indicadores localizados en el texto).

3.4.4. Método de Análisis Crítico del Discurso en Fairclough

En *Lenguaje y poder*³⁶, Fairclough (1989) propone tres etapas (capítulos cinco, seis y siete):

1. Descripción de los textos.
2. Interpretación de la relación entre el texto y su propósito a través de la retórica predominante.
3. Explicación de la relación entre el discurso y el contexto social.

³⁶ La fuente manejada es la original en lengua inglesa. Aquí se propone una traducción de dicho texto.

En la primera etapa, la de descripción, Fairclough asigna a los rasgos, propiedades o aspectos formales del lenguaje observados en el texto varios posibles valores (p. 112):

1. **Experiencial.** Un rasgo formal con valor experiencial es una huella y una pista sobre la forma en que la experiencia del autor del texto con el mundo natural o social es representado.
2. **Relacional.** Un rasgo formal con valor relacional es una huella y una pista sobre las relaciones sociales que se llevan a cabo a través del texto en el discurso. El valor relacional es (transparentemente) lo que tiene que ver con las relaciones y las relaciones sociales.
3. **Expresivo.** Un rasgo formal con valor expresivo es una huella y una pista sobre la evaluación del productor (en el sentido más amplio) del fragmento de la realidad al que se relaciona. El valor expresivo tiene que ver con el sujeto y las identidades sociales, aunque solo una dimensión de estos conceptos se relaciona con los valores subjetivos.

Además, los rasgos formales pueden tener un valor conectivo entre elementos.

Etapas de descripción

Fairclough explica que cada rasgo formal puede tener dos o tres de estos valores señalados.

Valor de los rasgos formales	Dimensión del significado	Efectos estructurales	
Experiencial	Contenidos	Conocimientos/creencias	
Relacional	Relaciones	Relaciones sociales	
Expresivo	Sujetos	Identidades sociales	

Tabla 5. Relación entre el valor de los rasgos formales, la dimensión del significado y los efectos estructurales a partir de síntesis realizada por Fairclough (1989, p. 112).

Fuente: elaboración propia.

Estos aspectos formales son divididos en tres dimensiones o grupos (vocabulario, gramática, estructuras textuales) en los cuales, a su vez, se puede realizar una asignación de los valores propuestos. En torno a estos grupos, Fairclough propone varios interrogantes:

A. Vocabulario

1. ¿Qué valores experienciales tienen las palabras?
¿Qué esquemas de clasificación se utilizan?
¿Existen palabras que sean ideológicamente controvertidas?
¿Hay reformulación o redundancia?
¿Qué relaciones de significado ideológicamente significativas (sinonimia, hiponimia, antonimia) existen entre las palabras?
2. ¿Qué valores relacionales tienen las palabras?
¿Existen expresiones eufemísticas?
¿Hay palabras notablemente formales o informales?
3. ¿Qué valores expresivos tienen las palabras?
4. ¿Qué metáforas se utilizan?

B. Gramática

5. ¿Qué valores experienciales tienen las características gramaticales? ¿Qué tipos de procesos y participantes predominan?
¿La agencia es clara?
¿Los procesos son lo que parecen?
¿Se utilizan nominalizaciones?
¿Las oraciones son activas o pasivas?
¿Las oraciones son positivas o negativas?
6. ¿Qué valores relacionales tienen las características gramaticales?
¿Qué modos (declarativo, pregunta gramatical, imperativo) se utilizan? ¿Existen características importantes de modalidad relacional?
¿Se utilizan los pronombres "we" y "you" y, de ser así, cómo se usan?
7. ¿Qué valores expresivos tienen las características gramaticales? ¿Existen características importantes de modalidad expresiva?
8. ¿Cómo se vinculan las oraciones (simples)?
¿Qué conectores lógicos se utilizan?

¿Las oraciones complejas se caracterizan por coordinación o subordinación?

¿Qué medios se utilizan para referirse dentro y fuera del texto?

C. Estructuras textuales

9. ¿Qué convenciones interactivas se utilizan? ¿Existen formas en las que un participante controla los turnos de otros?

10. ¿Qué estructuras a gran escala tiene el texto?

Etapas de interpretación

Fairclough utiliza el término interpretación para referirse a la segunda etapa propuesta y al proceso de interpretación que realizan los participantes. A través de esta doble referencia deja entrever la cercanía entre la labor del analista y la de los participantes. La interpretación es resultado de una combinación entre lo que hay en el texto y lo que hay en el intérprete, explica. Es un proceso dialéctico en el que intervienen una serie de procedimientos interpretativos. Identifica dos grupos, uno de interpretación del contexto (en el gráfico, parte superior) y otro de interpretación en el texto (parte inferior):

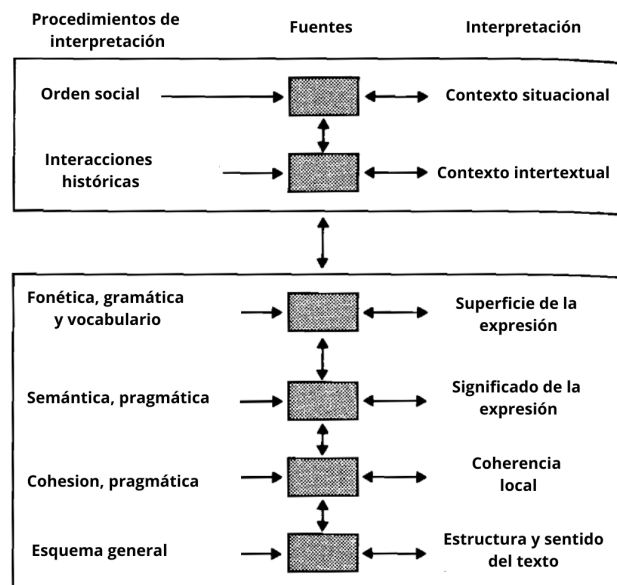


Figura 10. Esquema de los procesos de interpretación. Traducción a partir de Fairclough (1989). Fuente: Fairclough (1989).

Las cuatro fases de interpretación distinguidas por Fairclough se dirigen de lo específico hacia el sentido global del texto.

1. La superficie de expresión alude al reconocimiento de palabras y oraciones, al reconocimiento lingüístico a través de la fonética, gramática y el vocabulario.
2. El significado de la expresión es un segundo nivel en el que se asignan significados a partes del texto. A veces pueden ser oraciones o proposiciones. En este plano se introduce la pragmática como parte del proceso interpretativo y se presta atención a los “speech acts” o actos del habla.
3. La coherencia local establece conexiones entre las expresiones y genera interpretaciones coherentes de grupos de frases. Establece un sentido en pequeños fragmentos de texto, de modo que comienza a alcanzarse una cohesión que culminará con el siguiente nivel interpretativo.
4. Estructura y sentido del texto. En esta etapa se evalúa la coherencia del texto en conjunto, su sentido. Aquí se identifica el texto con una representación de los patrones de organización del discurso o “schemata” (que hemos traducido como “esquema general”. El sentido es una síntesis general del texto; el aspecto experiencial del sentido es un tema general, comenta Fairclough.

Para la interpretación del contexto situacional y el tipo de discurso (parte superior de la figura 3) establece varios aspectos a determinar: orden social societal, orden social institucional y orden situacional. En cuando a este último, varias preguntas intervienen para el análisis:

- ¿Qué está ocurriendo (actividad, tema, propósito) – Contenido, tipo de actividad que describe la operación discursiva.
- ¿Quién participa? – Posiciones de los sujetos en el sentido del tipo de actividad (entrevista...), posiciones dentro de un entorno institucional, etc.
- ¿Qué relaciones tienen los participantes? – Relaciones de poder, distancia social...etc.
- ¿Qué papel tiene el lenguaje con lo que está sucediendo? – Qué objetivos se persigue con el proceso discursivo.

En el proceso de interpretación, Fairclough menciona la importancia del contexto intertextual y de la presuposición. Los discursos, afirma, forman parte de entramados históricos que generan un contexto a partir del cual se pueden realizar determinadas presuposiciones sobre el texto. Las presuposiciones pueden apelar a un texto concreto

pero también a una serie de verdad o conocimiento que actúa de fondo o se da por garantizado en el discurso. En el caso del media art, esta investigación ha detectado en este elemento de análisis un importante valor para el objeto de estudio. Fairclough (1989, p. 154) comenta:

Así que las presuposiciones pueden ser, digamos, sinceras o manipuladoras. Pero las presuposiciones pueden tener también funciones ideológicas, cuando lo que asumen tiene el carácter de un 'sentido común al servicio del poder' (...)

Señalamos como de especial relevancia esta idea para volver a ella en el capítulo de resultados del análisis.

Los actos de habla también constituyen un elemento importante en la interpretación. Así, Fairclough anota que se trata de un aspecto central de la pragmática, un aspecto fundamental en los procesos interpretativos. Caracterizar un texto como un acto de habla es describir lo que el productor está haciendo por valor de producirlo, es decir: realizar una aseveración, prometer, amenazar, advertir, preguntar, ordenar...etc. Estos actos de habla pueden realizarse de manera más o menos indirecta.

Asimismo, Fairclough habla de los conceptos de esquema (*schema*), marco (*frame*) y guion (*script*). El esquema es una representación en términos de una secuencia predecible, una representación mental de estructuras textuales a gran escala. El marco y el guion son conceptos muy interrelacionados. El marco representa una entidad (persona, ser, objeto o proceso..) a la que se hace referencia en las actividades situadas en el esquema. El guion se refiere a los sujetos que participan en estas actividades, a las conductas y relaciones que tienen. El teórico explica que los tres conceptos abarcan un amplio espectro de conceptos que pueden solaparse y que están interconectados. Sin embargo, recalca, son independientes, por lo que tiene sentido su diferenciación para el análisis. (Fairclough, 1989, p. 159).

El autor ofrece una síntesis útil para aunar los elementos que intervienen en el proceso de interpretación descrito a través de tres preguntas:

1. Contexto. ¿Qué interpretación dan los participantes a los contextos situacional e intertextual?

2. Tipo de discurso. ¿Qué tipos de discursos se utilizan (qué normas, sistemas o principios de fonética, gramática, cohesión oracional, vocabulario, semántica y pragmática; y qué esquemas, marcos y guiones hay)?
3. Diferencia y cambio. ¿Las respuestas a las dos preguntas anteriores son diferentes en función de los participantes? ¿Cambian durante el curso de la interacción?

Etapas de explicación

Fairclough (1989, p. 163) explica que el objetivo de la etapa de explicación es localizar un discurso como parte de un proceso social, dando cuenta de cómo está determinado por estructuras sociales y qué efectos de reproducción pueden tener dichos discursos en esas estructuras sociales, manteniéndolas o generando un cambio en ellas. Las estructuras y fenómenos sociales condicionan los procedimientos interpretativos, y estos modulan los discursos. Los discursos mantienen o provocan cambios en los procesos interpretativos, lo cual mantiene o cambia las estructuras. De modo que la explicación consiste en ver el discurso como parte de un proceso social, dentro de una red de relaciones de poder. En este proceso de explicación, el autor establece tres preguntas que sintetizan el análisis (p. 166):

1. Determinantes sociales. ¿Qué relaciones de poder a nivel situacional, institucional y social ayudan a moldear el discurso?
2. Ideologías. ¿Qué elementos de los procesos interpretativos que se utilizan tienen un carácter ideológico?
3. Efectos. ¿Cómo está posicionado el discurso en relación con conflictos en los planos situacional, institucional y social? ¿El discurso es normativo o creativo con respecto a los procesos interpretativos? ¿Contribuye a mantener relaciones de poder existentes o contribuye a su transformación?

En relación con el modelo propuesto por Fairclough debemos matizar el significado que concedemos al adjetivo “metadiscursivo” a lo largo del estudio, que procede del aparato conceptual del autor. Así, según Fairclough (1992, p. 122): el metadiscurso es el lenguaje utilizado en un texto "cuando el hablante/escritor está situado por encima y fuera de su propio discurso y está en una posición de controlarlo y manipularlo".

Una vez situado conceptualmente el ACD y revisado diferentes modelos para llevarlo a cabo, el siguiente paso que se ha realizado es su aplicación al estudio del currículum y a diversos elementos relacionados con el mismo.

3.4.5. Análisis Crítico del Discurso para el estudio del currículum

El Análisis Crítico del Discurso (ACD) es ampliamente utilizado en el área de las ciencias sociales. En el contexto de este trabajo es de central importancia la utilidad que ha demostrado en el área de la investigación educativa, como espacio de disseminación de eventos comunicacionales y discursos (Rogers, 2003). El ACD analiza los discursos para descubrir valores e ideologías que subyacen en el texto. Su enfoque crítico entra en juego cuando su principal objetivo es identificar esa superficie oculta de referencialidad y omisiones que dialogan con determinados marcos de valores e ideologías. Numerosos investigadores educativos han utilizado el ACD como espacio teórico y conjunto de métodos para sus trabajos.

Especial relevancia en la utilización del ACD en el área educativa toma el trabajo de Rogers (2003): *An introduction to critical discourse analysis in education*. La autora combina las teorías del aprendizaje con el estudio de la forma y función del lenguaje en escenarios educativos y muestra ejemplos de investigación etnográfica y e interpretativa crítica en educación (Harb, 2017). El análisis del lenguaje, en el que cobra gran importancia la intencionalidad, lenguaje permite observar ideas y valores presentes en un entorno educativo.

Como señala Harb (2017), Herbel-Eisenmann y Wanger estudiaron el discurso de los profesores en aulas de matemáticas. Observaron que “su lenguaje declarativo los convierte en propietarios opresivos de la información que proporcionan” (Harb, 2017). De esta forma, a la atención subrayada por los reconceptualistas del currículum a los docentes como actores participantes, se une la de los estudios del ACD en educación. Es esta la perspectiva que se ha aplicado en esta investigación a la hora de situar como

foco central, a través de una aproximación fenomenológica, el testimonio o experiencia de los docentes.

Según Harb, el ACD permite reducir el exceso de abstracción de los supuestos de los reconceptualistas, orientando sus teorías a una mayor utilidad social. Por otro lado, permite un análisis de documentos curriculares y de la vida en el aula de forma concreta. Aunque los reconceptualistas rechazaron las metodologías cuantitativas, según Harb, buena parte de la crítica que se les ha impuesto se podría reducir al proveer a su espíritu crítico de una metodología acorde (Harb, 2017):

Dado que consideraban el currículo como un discurso, los reconceptualistas pueden salvar esta brecha integrando sus ideas con las del (ACD). El currículo, tal y como se expresa en los documentos escritos, en las interacciones verbales dentro del aula o en las prácticas sociales, podría analizarse críticamente. Este análisis crítico es lo que permite comprender realmente el currículo. (p. 66)

Desde esta perspectiva se plantea en este trabajo el enfoque del ACD para aproximarse al estudio de los discursos del media art en el espacio educativo de Bellas Artes en la muestra de universidades seleccionada. Las distintas categorías que conforman el constructo de lo que aquí se distingue como “discurso del media art” han sido abordadas por varios autores desde estas tradiciones conceptuales y metodológicas.

3.4.6. Revisión de estudios que aplicaron el ACD para el estudio de los discursos del media art

A través de su trabajo doctoral *What is new in media art education?* (2017), Manuelle Freire brindó un ejemplo de aproximación desde el Análisis Crítico del Discurso (ACD) a diferentes ideas presentes en los discursos académicos del campo de la educación del new media art. La autora afirmó que el discurso educativo de diversas comunidades que observó se caracterizó por una constante referencia a lo nuevo y a la necesidad de aplicar cambios. Su análisis, que contempla textos académicos publicados entre 1980 y 2015 en el contexto anglosajón, observa una retórica presente en el ámbito educativo superior artístico, presente tanto en documentos de políticas educativas como en textos teóricos sobre educación artística, que llaman a una actualización del currículum, a la

integración de conceptos como media art, la alfabetización en medios o el uso competencias interdisciplinarias.

A pesar de que este trabajo ha constituido una referencia fundamental para el nuestro, tanto por su aproximación metodológica como por su conceptualización, el propio discurso de Freire a lo largo del documento presenta dos problemas que conviene subrayar. El primero guarda relación con el contexto temporal en el que se desarrolla su trabajo (2017). En los años posteriores a los hallazgos de la autora, y como se desarrolla más adelante, las críticas al concepto de media art, como categoría y como discurso dentro del área de arte y tecnología crecieron considerablemente. Aunque su estudio pone en cuestión que numerosas ideas presentes en estos discursos sean realmente “nuevas”, el trabajo pertenece a una etapa y conjunto de discursos que podemos catalogar como normalizadores del concepto de media art. La autora admite la dificultad para definirlo y su proclividad a generar confusiones, pero no duda en afirmar las siguientes ideas (Freire, 2017):

El media art es un campo de estudio y práctica establecido, con comunidades de académicos que son prolíficas productoras de teoría y contribuciones materiales. Contrariamente a lo que afirmaron varios autores (Ascott, 2008; Schnapp y Shanks, 2009), el arte ya no está recluido en un rincón aislado de la academia. El media art es un campo vibrante y en expansión, en diálogo con otros campos de estudio establecidos y recientes. Además de la polinización cruzada con múltiples disciplinas, el media art examina sus propias historias y especula sobre su futura evolución como disciplina, con congresos y publicaciones dedicadas a ello. Sin embargo, los teóricos y practicantes que lideran el campo rara vez reflexionan (o al menos escriben y difunden investigaciones) sobre su papel como educadores. Debido al limitado análisis crítico de sus pedagogías y enfoques, los viejos modelos y filosofías de la educación tienden a permanecer en su lugar. (p. 2)

Por lo tanto, aunque se trata de una fuente de referencia en cuanto a la aplicación metodológica del análisis crítico del discurso en el estudio de los discursos del media art en el área de educación superior artística, esta postura lo aleja de ser un trabajo que aborde críticamente de manera central el problema que aquí observamos, que es el propio concepto de media art dentro del arte y las ideas que lo han acompañado. Su análisis de lo que denomina “el papel del new media art” en el contexto de la universidad contemporánea es igualmente relevante para situar el contexto en el que se desarrollan los discursos que tratamos (Freire, 2017, p. 188).

No obstante, como se ha referido, conviene explicar algunos de los conceptos que Freire utiliza para su composición metodológica. Aunque su estudio se ciñe al análisis crítico del discurso aplicado a producción académica escrita, numerosos aspectos teóricos que aplica en su metodología han sido de gran utilidad en esta investigación.

En primer lugar conviene especificar la contribución al conocimiento y el propósito específico que describe en su investigación:

El análisis crítico de los discursos predominantes en la educación en arte de los nuevos medios que se presenta a continuación pretende ser amplio y descubrir las múltiples teorías, tendencias discursivas y suposiciones establecidas que influyen en los discursos y la praxis de las comunidades académicas preocupadas por la enseñanza y el aprendizaje del media art. También toma en consideración las condiciones institucionales y los intereses que dan forma a estos discursos y que obstaculizan los intercambios entre estos grupos. Con esta tesis, mi deseo es interrumpir las mitologías adquiridas, incuestionadas y los límites institucionales que son immanentes a las culturas y las interacciones (o la falta de ellas) entre estas comunidades en la academia. (p. 8)

A lo largo de su investigación, por un problema de falta de distanciamiento explícito crítico respecto a esta categoría, llega a resultar complejo distinguir en qué medida se están analizando discursos del total de lo que podría denominarse área educativa sobre arte y tecnología, o si se están teniendo en cuenta exclusivamente aquellos textos que reconocen este concepto y se adhieren a él, formando parte de un corpus o tradición en torno al mismo. En cualquier caso, una observación de las categorías que extrae a lo largo de su disertación, la autora aborda textos y definiciones explícitas del media art, llegando a deparar de forma detenida en su compleja y confusa definición según diferentes voces de referencia³⁷.

El uso del ACD en su investigación es presentado “como un enfoque constructivista que se basa en la arqueología y genealogía foucaultiana de las condiciones y relaciones de poder para que las formaciones discursivas se formen y se mantengan en contextos institucionales específicos y/o períodos históricos” (Freire, 2017, p. 13). Asimismo emplea las teorías de Kittler (1999) en torno al papel de los medios tecnológicos y los procesos que desencadenan como parte relevante en la formación de las redes discursivas. En términos metodológicos, su proceso abarca la realización de un muestreo intencional de literatura seleccionada, un proceso de análisis de contenido y, finalmente,

³⁷ Véase como ejemplo el apartado 3.4. ‘New media art’ as an arena for discursive struggle (p. 74).

un análisis del discurso a partir de teorías y de la puesta relación con el contexto socioeconómico.

Apoyada en Rogers (2003), Freire toma la idea de la enseñanza y el aprendizaje como actos comunicativos susceptibles de ser analizados desde el ACD. Lo que la autora extrae son fundamentalmente temas, ideas y valores mantenidos por los actores que forman los discursos o en los textos analizados. A partir de Phillips y Hardy (2002), habla del estudio de constructos, aseveraciones, ideologías, argumentos y retóricas.

A partir de Fairclough (2011), Freire explica que, en vez de considerar el discurso como una mera representación de las relaciones sociales, se ve como algo que las refleja y las afecta, son constituidas y constituyen las ideologías. La retórica presente en los discursos lleva consigo valores y creencias motivadas por intenciones; aunque estas pueden no ser explícitas en el discurso, tienen consecuencias en las acciones de las relaciones sociales en los procesos de intercambio. La tesis resultante es que, en la medida en que los discursos se perpetúan y repiten en una comunidad a lo largo del tiempo, sus efectos también persisten (Freire, 2017, p. 14).

El ACD permite su uso para el análisis de estructuras y fenómenos cambiantes en organizaciones o instituciones. Freire sostiene que la cultura en las disciplinas universitarias se mantiene generalmente estable (a pesar de que en los discursos que analiza se insta permanentemente a una serie de adaptaciones a cambios rápidos y constantes), incide en la importancia de factores socioeconómicos y tecnológicos que inciden en el desarrollo del currículum en el área del media art.

La autora comenta que el campo de análisis del discurso debe en gran medida su perspectiva y metodologías a los desarrollos de Michel Foucault. Así, en *La arqueología del saber* (1972) establece su aproximación a la hora de desarrollar un método que permitiese analizar fragmentos del discurso para observar dinámicas de poder en el contexto donde dicho discurso es generado. Las unidades básicas del análisis foucauldiano son el constructo y el enunciado que se refiere a dicho constructo. Los fragmentos del lenguaje, articulados según reglas sintácticas y estructuras semánticas, conectados en patrones y puestos en relación con sus contextos permiten observar los

argumentos e ideologías que reflejan, según estas premisas, el mundo social en el que operan estos discursos. Para Foucault, el significado de los enunciados en un contexto espaciotemporal depende de diferentes condiciones históricas, socioeconómicas o institucionales y de relaciones de poder. En el momento en que se identifica un enunciado cuyo significado ha cambiado en el tiempo se debe tratar como un cambio discursivo (Foucault, 1972). Es el caso del concepto de “media art” desde su surgimiento en los años 80 hasta las primeras décadas del siglo XX.

Freire comenta que el proceso de estabilización e institucionalización de los discursos es fundamental para el desarrollo del currículum en la educación superior, algo que se conecta con las ideas de Rogers (2003) y Rifà Valls (1994) en cuanto a la justificación del ACD para el análisis de distintos elementos que contribuyen a la generación del currículum como un discurso. Las influencias que afectan a los discursos proceden de diversos orígenes, frecuentemente no explícitos. El momento en que pasan a formar enunciados y conceptos es difícil de identificar y a menudo puede ser solo observado retrospectivamente (Foucault, 1980; como se citó en Freire, 2017). Freire resume así el funcionamiento de los patrones discursivos:

Los patrones de enunciados, o formaciones discursivas, son manifestaciones de la agencia individual dentro de los grupos: se adoptan y repiten hasta que se vuelven recurrentes en las prácticas discursivas de comunidades enteras y, a veces, se arraigan profundamente en el nexo social de un grupo. (p. 18)

La formación de estos patrones de enunciados ha sido definida por McWilliam, Hearn y Haseman (2008) como “culturas disciplinares”. Este concepto abarca los paradigmas de investigación, métodos y epistemologías de un área de estudio. Estas culturas son mantenidas por investigadores, científicos, historiadores y docentes. Los estudiantes, con el objetivo de integrarse en las comunidades, tienden a repetir las ideas y constructos que se dan en estos contextos, y ello contempla tanto aspectos teóricos como las creencias compartidas. (Freire, 2017) Para una comprensión del contexto en el que las formaciones discursivas en torno al media art se han difundido y han permeado en el contexto curricular que estudiamos, se puede recurrir al concepto de “mitología de una cultura” acuñado por Bruno Latour (Latour y Woolgar, 1986). Se refiere a las revoluciones, distorsiones y mitos que se han acumulado durante el desarrollo de una disciplina. Estas mitologías se suelen dar por sentado a modo de axiomas y rara vez se plantea un cuestionamiento en la práctica diaria.

Freire advierte de la dificultad de tener en cuenta todas las variables y fuerzas que intervienen en las formaciones discursivas. Las inferencias se realizan a través de una observación de aquello que está presente en el texto y aquello que se omite. La posibilidad de considerar nuevos aspectos de relevancia en el contexto convierte a todo estudio de análisis del discurso en una aproximación con numerosas limitaciones. La tipología del análisis se conectará siempre con los objetivos del problema de investigación, desarrollando sus propios métodos aplicables. Por otro lado, el discurso se infiltra en más estructuras a parte de las textuales. El discurso está moldeado por las estructuras institucionales, el contexto histórico, los medios, las actitudes y creencias que forman parte de otros textos que aparecen en relación con la muestra estudiada. Se trata, en síntesis, de un acceso limitado a la realidad de las prácticas sociales, vinculado a la porción y tipología del discurso estudiado. (Freire, 2017)

Freire se basó en una combinación de procedimientos de estudios anteriormente realizados para desarrollar su aplicación del ACD. En primer lugar, utilizando análisis de contenido (AC), seleccionó las unidades de contexto, que en su caso fue una selección de textos académicos en torno a la cuestión estudiada. Las bases de datos consultadas fueron el Education Resource Information Center (ERIC), Journal Storage (JSTOR), Project Muse y Academic Search (EBSCO). Su muestreo fue intencional, basándose en los objetivos de su investigación. Una vez seleccionados los textos procedió a generar cuatro categorías previas al proceso de análisis, basándose en el modelo de análisis del discurso de Foucault (1972). Estas categorías, explica, deben relacionarse con el discurso analizado y con la pregunta de investigación. Posteriormente, nuevas categorías o niveles de análisis surgen a medida que se analizan los datos. En la búsqueda en las bases de datos empleó combinaciones de términos que contuvieron la expresión “media art” y “higher education”. Entre las fuentes manejadas destaca su comentario en torno a la revista *Leonardo* que, durante los años 80 fue la revista académica con mayor número de artículos en el área de media art. Además, explica, contenía un listado de términos al final de cada número mediante el cual fue posible identificar las expresiones más utilizadas en el terreno de la intersección arte, ciencia y tecnología.

Siguiendo a Bloor Bloor (2007), Freire realizó un análisis de la intertextualidad, es decir, de las categorías o ideas repetidas en los textos a lo largo del tiempo, proceso que daría lugar a revelar las ideologías dominantes. Para el análisis de contenido, en el proceso de categorización, Freire clasificó los fragmentos de textos en los niveles grupos o categorías iniciales (que denominó niveles analíticos). A través de dos fichas de análisis se centró, en una primera etapa, en el análisis temático (aunque señala que también incluyó algunas anotaciones discursivas) y, en la segunda, se centró exclusivamente en el discurso. Para cada fragmento estableció unas preguntas generales de identificación en función de lo que pretendió analizar. Durante el proceso las categorías preexistentes mutaron y surgieron otras nuevas.

Para identificar los temas predominantes expresados en la información, en cada nivel de análisis, la autora expresa que utilizó cuatro pasos sugeridos por Wildemuth (2009) para el análisis de información. Estos procesos son:

1. Identificar los niveles de análisis expresados en los textos.
2. Definir categorías dentro de cada nivel.
3. Asociar fragmentos de los textos a esas categorías.
4. Establecer relaciones entre las categorías.

Repartidas en los grupos mencionados, las unidades de análisis, es decir, los fragmentos de textos dieron lugar a la organización de los siguientes temas o categorías en el trabajo de Freire (2017, pp. 47-50):

Nivel de análisis 1:

- Currículo y pedagogía.
- Valores e ideas asociadas tradicionalmente a la educación artística.
- Nuevas pedagogías (Expresiones de lo nuevo).
- Educación artística es lenta en adoptar cambios.
- Competencias transferibles o meta competencias.
- Análisis crítico e investigación.
- Nuevas alfabetizaciones (Expresiones de lo nuevo).
- Creatividad.

- Colaboración entre estudiantes y educadores en disciplinas relacionadas y diferentes, dentro o entre instituciones.
- Competencias específicas en medios.
- Competencias vocacionales.
- Colaboración con industrias o sectores culturales fuera de la universidad.
- Aprendizaje interdisciplinar.
- Pedagogías de la ciencia vs. pedagogías en el arte.
- La autoridad de la ciencia.
- Enseñar y comprender los retos asociados a las nuevas pedagogías.

Nivel de análisis 2:

- Estructura del sistema, política y directrices para la educación en media art en la universidad.
- Política institucional y tramitaciones.
- Estructura y burocracia de la institución en su lugar.
- Status/lugar de la disciplina o del programa.
- Reticencia a la adopción de cambios y énfasis en lo precedente.
- Recursos.
- Nuevas tecnologías disponibles.
- Disponibilidad, facultad competente.
- Cursos ofrecidos/currículo actualizado.
- Intereses estratégicos de la institución.
- Interdisciplinariedad.
- Colaboración con otros sectores (fuera de la universidad).
- Evidencia de ideologías neoliberales.

Nivel de análisis 3:

- Factores externos.
- Evolución tecnocientífica (Expresiones de lo nuevo).
- Aseveraciones en torno a la innovación, progreso y cambio.
- Innovación en relación al arte, la ciencia y la tecnología.
- Innovación en relación a otras configuraciones o interdisciplinariedad.

- Teorías de las complejidad.
- Factores socioeconómicos.
- Convergencia de sectores-incluidas las industrias culturales.

Nivel de análisis 4:

- Definiciones del arte de los nuevos medios/media art y papeles de los artistas en relación con la educación o instrucción de los artistas de nuevos medios.
- La definición de “new media art” (Expresiones de lo nuevo).
- Medios digitales y computacionales.
- Interactividad e hipertextualidad.
- Medios materiales/Post-pantalla (robótica, máquinas y biomateriales).
- El constructo tradicional del artista.
- Roles del artista de nuevos medios (Expresiones de lo nuevo).
- Colaboración.

En el contexto del ACD no existe un modelo de procedimientos generalizable para todas las investigaciones. Es necesario adaptar y extraer aquello que mejor se adapte a los objetivos y a las características del material estudiado (Rogers, 2003). Guiada por su especial atención a la relación entre los discursos, las ideologías y las instituciones, Freire utilizó la aproximación de Fairclough (2015). Como se expone en el apartado 2.3.5., Harb (2017) pone de manifiesto la adecuación de las ideas de este teórico del ACD para su combinación con las conclusiones de los reconceptualistas del currículum.

Freire utilizó en su metodología una combinación de métodos y aproximaciones extraídas de Fairclough (1989) y de Foucault (1972). Así, utiliza las tres etapas de descripción, interpretación y explicación enunciadas (apartado 2.3.4.) por el primero y distintos conceptos de la genealogía de las formaciones discursivas del segundo. En su estudio de los discursos del new media art, la autora identificó los conceptos más importantes y repetidos en cada uno de los grupos en torno a los que clasificó los fragmentos textuales.

Freire señala varios aspectos importantes específicos del estudio del discurso del media art en el contexto académico universitario durante el ACD:

- Durante el análisis, detectó que muchos conceptos predominantes eran enmarcados en perspectivas diferentes, a menudo en conflicto entre sí.
- Determinadas ideas o discursos obstaculizaban o anulaban otras perspectivas.
- El análisis debe tomar como importantes también aquellas ideas que se manifiestan de manera superficial, frecuentemente carentes de precisión. Aunque en Teoría Fundamentada estos datos no cobrarían tal relevancia para la elaboración de la teoría, en ACD, explica Freire, estas formaciones discursivas podrían mostrar discursos marginales o en controversia con los discursos predominantes, quedando silenciados.
- También estas ideas expresadas de manera superficial o sin precisión podrían mostrar conceptos o ideas asumidas como evidentes e integradas, engranadas en el discurso de las comunidades y, por lo tanto, rara vez criticadas o puestas en cuestión. Freire recurre aquí al concepto de “mitologías de una cultura” señalado por Latour y Woolgar (1986).

En su estudio del desarrollo de los discursos del new media art en Lituania desde finales de la década de 1990 hasta la de 2000, Dobriakov (2022) utilizó el modelo de ACD de Fairclough. Al igual que explicó Freire, el autor señaló que la ausencia de ideas genera inferencias fundamentales, tanto como su presencia. El autor adaptó el análisis discursivo al contexto de los mundos artísticos (concepto extraído de Howard Becker) y señaló determinados fundamentales de aplicación en nuestra investigación (Dobriakov, 2022, p. 18):

Se parte de la base de que los campos artísticos o los mundos del arte se caracterizan por un constante (re)trazado de sus límites con el fin de lograr tanto la legitimación como la autonomía, y que a veces estos dos objetivos pueden entrar en conflicto entre sí. Es importante observar cómo, en distintas situaciones, los mismos actores discursivos que se dirigen a distintos públicos articulan unas cosas y ocultan otras, en función de los objetivos comunicativos de que se trate. Esto requiere un análisis de los discursos públicos, no sólo en relación con el texto, sino también contra el texto, buscando no sólo conexiones y repeticiones, sino también incoherencias.

Dobriakov señala que el discurso del new media art en Lituania fue determinado, por un lado, por las prácticas artísticas, en determinados eventos (exposiciones, etc.) y, por otro, por la afirmación discursiva de sus conceptos y valor por parte de diferentes actores

pertenecientes al contexto de la cultura de medios, activismo sociopolítico, tecno-optimismo y tecno-pesimismo. Dobriakov realiza un trabajo de revisión crítica en torno a los conceptos y a la retórica manejada en instituciones y comunidades, su justificación. La aproximación del autor es a un contexto global en el que estudia publicaciones académicas, divulgativas, entrevistas, artículos, reseñas, programas de televisión, o webs. (pp. 18-19)

3.4.1. Fenomenología hermenéutica para el estudio del currículum a través de la experiencia de los docentes

De acuerdo con Cohen et al. (2007), la fenomenología es una perspectiva teórica que indaga en la experiencia de los individuos desde la concepción de que el comportamiento humano viene originado desde la experiencia y no desde una realidad externa supuestamente objetiva. Se habla de metodología hermenéutica cuando se buscan significados que los individuos asignan a las experiencias vividas a través del análisis del lenguaje. Así, como metodología, la fenomenología se enmarca en el paradigma cualitativo de la investigación y se centra en comprender las experiencias subjetivas de las personas. Se enfoca en la percepción de las personas del mundo y la esencia de los fenómenos que experimentan. Los investigadores fenomenológicos recopilan datos, los analizan y presentan los resultados en forma de descripciones de significados para individuos de sus experiencias vividas. La fenomenología busca dar voz a las experiencias subjetivas de las personas y comprender el significado que otorgan a sus experiencias.

Sloan y Bowe (2014) resumen varias tipologías de metodologías fenomenológicas: descriptiva, hermenéutica, análisis interpretativo fenomenológico y análisis a partir de plantilla. Respecto a esta investigación, se quiere mencionar determinados aspectos de relevancia en la investigación fenomenológica.

En primer lugar, el papel que ocupan las entrevistas como método de investigación. Concebido de manera dialógica, Cresswell (2007) recoge este método como el principal en la investigación fenomenológica, donde a partir de una muestra de participantes se

accede a la explicación de un fenómeno a través de sus experiencias. En segundo lugar, la importancia de la concepción del conocimiento como coconstruido. Las decisiones realizadas por el investigador a la hora de determinar las preguntas, el orden y la manera de reconducir las entrevistas, además de las reflexiones que lleva a cabo llevan a considerar los conocimientos del investigador como una serie de marco que condiciona la construcción de las interpretaciones y los resultados (Sloan y Bowe, 2014).

Sloan y Bowe (2014) llevaron a cabo una investigación sobre el diseño del currículum utilizando metodología fenomenológica. A continuación se presenta un ejemplo de los propuestos por los autores como ejemplo del tipo de reflexiones que realizaron (p. 1300):

Ejemplo 2 A un participante se le preguntó por qué no había utilizado un diseño de módulo preexistente como base para el diseño de su módulo y describió la situación así: "(El diseño anterior) era un buen diseño, pero lo escribió una persona que no conocía a los estudiantes como grupo, por lo que es muy difícil escribir un documento de curso abstracto sin tener en cuenta a los estudiantes. Así que era un buen documento de curso, pero no era realmente adecuado para (mi) grupo particular de estudiantes".

Se trata de la experiencia de un profesor con el diseño de un módulo, aunque el diseño lo haya hecho otro profesor, pero aquí sólo hay un rastro de experiencia. Esta afirmación se describe correctamente como la opinión del participante de que el diseño curricular preexistente no estaba centrado en el estudiante. La fenomenología no trata de opiniones, o rara vez trata de opiniones. Éste no es un ejemplo de buenos datos para la investigación fenomenológica.

Aunque la concepción de estos diseños sobre la importancia de la experiencia de los individuos como vía de acceso al conocimiento y descripción de un fenómeno se ha considerado clave en nuestro estudio, las herramientas que proporciona el Análisis Crítico del Discurso, en concreto los pasos que propone Fairclough (1989) generan un mayor rango de posibilidades adaptables al objeto de estudio, además de ajustarse en mayor medida a las características del mismo.

3.5. Marco contextual y regulatorio de las titulaciones de Bellas Artes en la universidad entre 2019 y 2023

3.5.1. Antecedentes históricos y bifurcación de la educación superior artística en España

A partir de la entrada de bellas artes en las universidades en la década de los 70 del siglo XX y como consecuencia de un cambio de concepción de las artes en el conjunto del panorama social y cultural, el posicionamiento de las bellas artes en el conjunto del paisaje cultural cambió. El posicionamiento de estos estudios artísticos como parte del entramado intelectual en el país no fue así en tiempos anteriores. Arañó Gisbert (1989) realizó una aproximación a la formación artística de las bellas artes como “ideología cultural” y analizó la institucionalización de la enseñanza artística en Europa, centrándose en España. El autor indicó que las Academias de Bellas Artes, fundadas en el siglo XVII, fueron las primeras formas institucionalizadas de enseñanza artística en Europa. Sin embargo, sería en el siglo XVIII cuando se desarrollaría un movimiento dirigido a fijar institucionalmente al Estado como una unidad homogeneizadora de la enseñanza artística. Este movimiento llevó a la creación de escuelas de arte estatales, que se encargaron de la formación de artistas y diseñadores. Además, sostiene que la institucionalización de la enseñanza artística tuvo un impacto significativo en la concepción del arte. En primer lugar, condujo a la distinción entre las artes liberales y las artes mecánicas. Las artes liberales, como la pintura y la escultura se consideraban actividades intelectuales, mientras que las artes mecánicas, como la artesanía y la decoración, se consideraban actividades manuales. Según Arañó Gisbert (1989), la institucionalización de la enseñanza artística condujo a la jerarquización de las artes. Las artes liberales se consideraban superiores a las artes mecánicas, y se les otorgaba un mayor prestigio social y cultural. El autor afirmó (debemos tener en cuenta de que sus consideraciones se sitúan en el contexto de la década de los 80-90) que la institucionalización de la enseñanza artística aún tenía consecuencias en su presente. La concepción del arte como una actividad intelectual, superior a las actividades manuales, seguía permaneciendo como idea predominante.

La educación superior artística española en la actualidad se encuentra bifurcada entre dos modalidades de enseñanza con modelos organizativos muy diferentes. Estos grupos son las Enseñanzas Artísticas Superiores y las Enseñanzas Universitarias. (Hernández Revuelta, 2012) Esta situación deriva de diferentes procesos que se forjaron desde las últimas décadas del siglo XX. Así, en 1970, la Ley General de Educación (LGE) estableció que las enseñanzas artísticas superiores, incluidas las de arte dramático, danza, diseño, música y conservación y restauración de bienes culturales, se incorporarían a la universidad en sus tres ciclos. Sin embargo, esta incorporación no se produjo, por razones no explicadas. Vieites (2014) alude a los siguientes obstáculos: una visión negativa de la universidad por parte de los centros superiores de enseñanzas artísticas y la falta de interés de las administraciones educativas en el cumplimiento de las normas.

Solo Bellas Artes entró, por lo tanto, en el sistema universitario. Sin embargo, esta incorporación no se produjo de forma inmediata, sino que se retrasó cinco años, hasta 1975. Además, la incorporación no se acompañó de una reforma de los planes de estudio, que siguieron siendo muy parecidos a los anteriores. Arañó Gisbert (1989) ha criticado la arbitrariedad y la incompetencia de quienes redactaron los nuevos planes de estudio de Bellas Artes. Considera que se perdió una oportunidad de experimentar soluciones a los problemas curriculares históricos de las Escuelas de Bellas Artes. Algunos profesores han realizado reflexiones comparativas sobre la situación actual de las Escuelas de Bellas Artes, llegando a la conclusión de que estas instituciones están condicionadas tanto por su propia peculiaridad social como por el marco legislativo o administrativo en el que se inscriben. Por lo tanto, los problemas que enfrentan tienen su origen tanto en su propia naturaleza como en el contexto en el que se encuentran.

En 1990, la Ley de Ordenación General del Sistema Educativo (LOGSE) estableció la equivalencia de las titulaciones de las enseñanzas artísticas superiores a las licenciaturas y diplomaturas universitarias. Además, para las enseñanzas superiores de arte dramático, danza y música, la LOGSE contemplaba la posibilidad de organizar estudios de tercer ciclo mediante convenio con las universidades. En 2006, la Ley Orgánica de Educación (LOE) equiparó las titulaciones de las enseñanzas artísticas superiores al título universitario de grado, manteniendo abierta la posibilidad de la organización de

estudios de doctorado. En 2009, el Real Decreto 1614/2009 reguló como títulos de "grado" en artísticas superiores los que la LOE definía como "títulos superiores", equivalentes al grado universitario. Además, explicitaba la necesaria integración de los estudios en el Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). En 2010, se publicaron una serie de reales decretos que regulaban aspectos básicos del currículo de los estudios superiores de arte dramático, música, danza, diseño, vidrio y cerámica, y conservación y restauración de bienes culturales, y otras cuestiones vinculadas con el EEES. (Vieites, 2014)

La bifurcación de la educación superior artística en España en dos grupos, uno en el sistema universitario y otro en las inmediaciones de las llamadas Enseñanzas Artísticas Superiores ha provocado la existencia de dos mundos educativos con experiencia organizativas y educativas diferentes. Los debates en torno a las formas de unión de las otras áreas artísticas además de bellas artes en las estructuras universitarias han sido amplios y continúan en el momento de esta investigación ocupando un lugar central de discusión³⁸.

Aunque nuestro objeto de estudio se ciñe al entorno universitario, en el cual se sitúan los estudios de Bellas Artes, no queremos dejar de dar testigo de algunas dimensiones o cuestiones que se plantean en esta discusión. De acuerdo con Pliego Andrés (2014, pp. 109-110), esta situación de separación de las enseñanzas artísticas de las estructuras universitarias han generado una serie de “constantes disfunciones” que se resumen en:

- Vacíos legales: las enseñanzas artísticas operan en ausencia de un sistema normativo propio y completo, lo que genera confusión y inseguridad jurídica.
- Ausencia de impulso: la gestión de las enseñanzas artísticas es deficitaria y de muy baja calidad, debido a la falta de estructuras y equipos humanos específicos.

³⁸ Europa Press (2023, abril 11). El Gobierno aprueba la ley que regula las Enseñanzas Artísticas y pedirá que se tramite por la vía de urgencia. Europa Press. <https://www.europapress.es/sociedad/educacion-00468/noticia-gobierno-aprueba-ley-regula-ensenanzas-artisticas-pedira-tramite-via-urgencia-20230411131743.html>

- Inercias: la fuerza de la inercia tiende a mantener las viejas estructuras, cada vez más obsoletas.
- Distanciamiento de Europa: mientras que los centros superiores de enseñanzas artísticas europeos se están incorporando progresivamente a las universidades, en España se mantienen fuera, incrementándose el desajuste con el contexto europeo.
- Demagogia y amnesia: las promesas de los sucesivos gobiernos sobre las ventajas de la permanencia fuera de la universidad no se han cumplido.
- Falta de autonomía: las enseñanzas “no universitarias” no pueden disponer de la autonomía que la Constitución concede a las universidades.

3.5.2. Aspectos del marco legislativo aplicables a la investigación

Los procesos de concreción curricular que determinan la presencia de determinados discursos, unidades terminológicas y conceptos forman parte de un proceso condicionado por el marco regulatorio de las enseñanzas universitarias. En la medida en que los documentos analizados y las titulaciones que forman parte de la muestra son resultado de dicho proceso, es preciso referirse a algunas referencias legislativas importantes que permiten comprender ciertas características de las unidades de análisis y los casos de estudio.

En primer lugar, cabe referirse a la fuente principal de información desde la que se ha articulado la búsqueda de titulaciones y las modificaciones realizadas en los planes de estudios. A través del Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT) es posible acceder a la información de las universidades, centros y titulaciones presentes en el sistema universitario español. Fue constituido mediante el Real Decreto 1509/2008, de 12 de septiembre (RD 1509/2008, de 12 de septiembre).

Durante el marco temporal al que se adscribe esta investigación son de aplicación, principalmente, las siguientes referencias legislativas:

1. Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades. Boletín Oficial del Estado, 24 de diciembre de 2001, núm. 307.

La Ley Orgánica de Universidades (LOU) reformó la estructura y el funcionamiento de la educación universitaria en España. Fue aprobada en 2001. (LO 6/2001, de 21 de diciembre) Esta LO no aplica al período en el que se centra la investigación, sin embargo, puesto que la legislación posterior hace continuas referencias a ella, se ha incluido en este conjunto.

2. Ley Orgánica 4/2007, de 12 de abril, por la que se modifica la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades.

En su modificación de la LO 6/2001, de 21 de diciembre, del título IV, artículo 37, determina la estructura de las enseñanzas universitarias en tres ciclos: Grado, Máster y Doctorado.

En su artículo 87 se menciona que las Comunidades Autónomas y las universidades adoptarán las medidas necesarias para completar la integración en el Espacio Europeo de Educación Superior.

3. Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales.

A través de este RD se desarrolló la estructura de las enseñanzas universitarias oficiales, de acuerdo con el EEES y siguiendo lo previsto por el artículo 37 de la LO 6/2001, de 21 de diciembre y la nueva redacción y modificaciones de la misma realizada en la LO 4/2007 de 12 de abril.

En su artículo 3.3. se menciona (RD 1393/2007, de 29 de octubre):

Las enseñanzas universitarias oficiales se concretarán en planes de estudios que serán elaborados por las universidades, con sujeción a las normas y condiciones que les sean de aplicación en cada caso. Dichos planes de estudios habrán de ser verificados por el Consejo de Universidades y autorizados en su implantación por la correspondiente Comunidad Autónoma, de acuerdo con lo establecido en el artículo 35.2 de la Ley Orgánica 6/2001, modificada por la Ley 4/2007, de Universidades. Los títulos a cuya obtención conduzcan, deberán ser inscritos en el RUCT y acreditados, todo ello de acuerdo con las previsiones contenidas en este real decreto.

Los planes de estudios son elaborados por las universidades, y deberán pasar, según se menciona, por la verificación del Consejo de Universidades, la autorización de las Comunidades Autónomas y los procesos de acreditación.

La ponderación del cumplimiento de objetivos previstos en los planes de estudios se menciona en el artículo 5.1 (Ibíd.):

El haber académico que representa el cumplimiento de los objetivos previstos en los planes de estudios conducentes a la obtención de títulos universitarios oficiales se medirá en créditos europeos (ECTS) tal y como se definen en el real decreto 1125/2003, de 5 de septiembre, por el que se establece el sistema europeo de créditos y el sistema de calificaciones en las titulaciones universitarias de carácter oficial y validez en todo el territorio nacional.

La estructura de las enseñanzas de grado viene explicitada en el capítulo II, artículo 9 (Ibíd.). En él también se extraen directrices para los títulos de los grados:

1. Las enseñanzas de Grado tienen como finalidad la obtención por parte del estudiante de una formación general, en una o varias disciplinas, orientada a la preparación para el ejercicio de actividades de carácter profesional.
2. La superación de las enseñanzas previstas en el apartado anterior dará derecho a la obtención del título de Graduado o Graduada, con la denominación específica que, en cada caso, figure en el RUCT.
3. La denominación de los títulos de Graduado será: Graduado o Graduada en T por la Universidad U, siendo T el nombre del Título y U la denominación de la Universidad que expide el título. En el Suplemento Europeo al Título, de acuerdo con las normas que lo regulen, se hará referencia a la rama de conocimiento en la que se incardine el título. En todo caso, las Administraciones Públicas velarán por que la denominación del título sea acorde con su contenido, y en su caso, con la normativa específica de aplicación, coherente con su disciplina y no conduzca a error sobre su nivel o efectos académicos ni a confusión sobre su contenido y, en su caso, efectos profesionales.

En el capítulo III, artículo 12, se indican más directrices para el diseño de los grados. Así, se mencionan algunas categorías de sus contenidos (art. 12.2.):

Los planes de estudios tendrán 240 créditos, que contendrán toda la formación teórica y práctica que el estudiante deba adquirir: aspectos básicos de la rama de conocimiento, materias obligatorias u optativas, seminarios, prácticas externas, trabajos dirigidos, trabajo de fin de Grado u otras actividades formativas.

Además, se indica que la universidad debe proponer la adscripción de cada título a una de las cinco ramas de conocimiento que se indican: artes y humanidades, ciencias, ciencias de la salud, ciencias sociales y jurídicas e ingeniería y arquitectura. En caso de

que la titulación esté relacionada con más de una disciplina se realizará igualmente dicha adscripción, atendiendo a la que más se adecúe. Es fácilmente observable desde este nivel las dificultades que existían en el sistema para las titulaciones que pretendían poseer un carácter interdisciplinar. Este conjunto de ramas se ampliará con el RD 822/2021, de 28 de septiembre, que derogó este RD.

En el capítulo VI se detallan los procesos de verificación y acreditación de los títulos. Los títulos deben someterse a un proceso de evaluación cada seis años. Esto permite observar el período máximo de revisión que se permite a las universidades, aunque estas pueden realizar modificaciones cuando lo consideren oportuno. Así (art. 24, *Ibíd.*):

1. Una vez elaborados los planes de estudios conducentes a la obtención de títulos oficiales, deberán ser verificados por el Consejo de Universidades de acuerdo con las normas establecidas en el presente Capítulo.
2. Los títulos universitarios oficiales deberán someterse a un procedimiento de evaluación cada 6 años a contar desde la fecha de su registro en el RUCT, con el fin de mantener su acreditación.
3. A estos efectos la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y Acreditación (ANECA), establecerá los protocolos de verificación y acreditación necesarios conforme a lo dispuesto en este real decreto.

El Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, fue derogado por el Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, que modificó y actualizó algunos elementos. Constituye el marco legislativo que condicionó las titulaciones que forman parte del estudio.

4. Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad.

Este RD es el que rige las titulaciones que forman parte de la muestra estudiada. En él se pueden observar cambios en la concepción de la enseñanza universitaria motivados como consecuencia del marco del EEES. Este texto legislativo permite observar el proceso de adaptación de la educación universitaria española a un mercado europeo y global. Así, se expresa en él (RD 822/2021, de 28 de septiembre):

Junto con una nueva estructuración de los estudios y la incorporación de un enfoque formativo centrado en las competencias del estudiantado, cabe reseñar dos principios más que sustentan el gran acuerdo que es el EEES. El primero estriba en asumir la necesidad de impulsar una docencia más activa, basada en una metodología de enseñanza–aprendizaje, en la cual la clase magistral debe compartir protagonismo con otras estrategias y formas de enseñar y aprender, que buscan reforzar la capacidad de trabajo

autónomo del estudiantado, y que tiene en el uso de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación uno de sus principales pilares. El segundo radica en promover y facilitar la movilidad internacional de nuestro estudiantado hacia su estancia en otras universidades en el extranjero, especialmente en otros países europeos. Para conseguir este objetivo se adoptó el modelo común de cómputo del tiempo de dedicación académica en créditos del Sistema Europeo de Transferencia y Acumulación de Créditos (ECTS, en su acrónimo en inglés).

Además, cabe destacar la mención que se hace a la “revolución tecnológica” y “la innovación de los sistemas de información y comunicación”.

Estos cambios en la actividad docente de las universidades se han producido en medio de importantes transformaciones de las estructuras económicas, sociales, políticas y culturales que han afectado, de una u otra forma, a la globalidad de las sociedades, y que, entre otros, han tenido como gran vehículo la revolución tecnológica que ha traído la innovación de los sistemas de información y comunicación a través de su digitalización. Estos procesos complejos han acabado afectando directa e indirectamente al mundo educativo y, especialmente, al universitario –abriendo oportunidades, como también generando nuevas problemáticas o agudizando algunas preexistentes–.

Sobre la forma de alcanzar los objetivos propuestos en el plan de estudios, se explicita (art. 4):

Estos valores y objetivos deberán incorporarse como contenidos o competencias de carácter transversal, en el formato que el centro o la universidad decida, en las diferentes enseñanzas oficiales que se oferten, según proceda y siempre atendiendo a su naturaleza académica específica y a los objetivos formativos de cada título.

Respecto a los objetivos y organización de las enseñanzas universitarias de grado, en las que se centra la muestra de esta investigación, se ha estimado oportuno indicar parte del contenido del artículo 13, dado que explica la visión de los mismos, los procesos de aseguramiento de la calidad y la existencia de las menciones, que permiten una especialización en el itinerario formativo de las titulaciones:

1. Las enseñanzas oficiales de Grado, como ciclo inicial de las enseñanzas universitarias, tienen como objetivo fundamental la formación básica y generalista del y la estudiante en las diversas disciplinas del saber científico, tecnológico, humanístico y artístico, a través de la transmisión ordenada de conocimientos, competencias y habilidades que son propias de la disciplina respectiva –o de las disciplinas implicadas–, y que los prepara para el desarrollo de actividades de carácter profesional y garantiza su formación integral como ciudadanos y ciudadanas.
2. Las agencias de aseguramiento de la calidad y las Administraciones públicas, en el ejercicio de sus respectivas competencias, deberán garantizar la coherencia académica entre la denominación del título universitario oficial de Grado y los objetivos formativos, así como la estructura y contenidos fundamentales del plan de estudios. Asimismo, deberán velar por que dicha denominación no induzca a confusión con relación al ciclo universitario en el que se encuentra ni a los objetivos formativos que lo definen, sus efectos académicos ni, en su caso, profesionales.

3. Las enseñanzas oficiales de Grado pueden complementarse con la incorporación de menciones. En este sentido, la mención o las menciones que puede o pueden incluir los títulos de Grado suponen una intensificación curricular o itinerario específico en torno a un aspecto formativo determinado del conjunto de conocimientos, competencias y habilidades que conforman el plan de estudios de dicho título, y que complementan el proyecto formativo general del Grado. Una mención tendrá como mínimo el equivalente al 20 por ciento de la carga de créditos total de un título de Grado. En todo caso, será condición esencial para su desarrollo el que la mención o las menciones hayan sido incluidas en la memoria del plan de estudios.

En cuanto a la implantación de nuevos planes de estudio, se contempla que puede realizarse de forma progresiva o simultánea (art.7). En su artículo 14 se detallan las directrices para el diseño de planes de estudios de los grados. La autonomía reconocida a las universidades es amplia y se concreta a través de la capacidad que se les reconoce en este RD para incorporar estructuras curriculares específicas en sus planes de estudios, la denominada “mención dual”, es decir, la realización de un proyecto formativo en colaboración con una entidad colaboradora, o la existencia de programas con itinerario académico abierto, es decir, programas con asignaturas de dos o más títulos universitarios.

El proceso de evaluación de la calidad de los títulos universitarios que se recoge en este RD guarda especial importancia debido a su papel como condicionante del resultado de los documentos que se analizan aquí, que forman parte de un currículum. Los planes de estudios deben ser aprobados y revisados de forma periódica y, en el nivel de concreción curricular en el que se procede a la elaboración de las guías docentes, debe guardarse una coherencia con los objetivos y directrices marcados en dichos planes de estudios.

Por otro lado, en las entrevistas realizadas a los docentes que imparten las asignaturas de la muestra se realizaron varias referencias al sistema de verificación y a la ANECA, la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad. En su capítulo VII, se recogen los procedimientos de aseguramiento de la calidad de las enseñanzas universitarias oficiales. Los títulos, se indica, deben someterse a procedimientos de evaluación externa de la calidad conforme a los Criterios y Directrices de Aseguramiento de Calidad en el EEES. En el texto se hace referencia a la LO 6/2001, de 21 de diciembre a este respecto. Respecto a los órganos encargados de esta evaluación externa, se menciona (art. 25.2. RD 822/2021, de 28 de septiembre):

2. Los órganos de evaluación externa responsables de tramitar los procedimientos de aseguramiento de la calidad del sistema universitario español son la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad y

Acreditación (ANECA) y, para su correspondiente ámbito territorial, las agencias de calidad de las Comunidades Autónomas inscritas en el Registro Europeo de Agencias de Aseguramiento de la Calidad en la Educación Superior (The European Quality Assurance Register for Higher Education, EQAR), tras haber superado con éxito una evaluación externa de acuerdo con los ESG.

Además, se menciona que los procedimientos principales son tres: verificación, seguimiento y modificación, además de la renovación de la acreditación. Se menciona asimismo la existencia de un Sistema Integrado de Información Universitaria (SIIU) engranado en el Ministerio de Universidades cuyo objetivo es la cobertura de necesidades de información al respecto, así como la elaboración de “estadísticas e informaciones recopiladas, de observación, análisis y prospectiva, en colaboración con las universidades y las agencias de calidad”. (art. 25.4. RD 822/2021, de 28 de septiembre)

Esta verificación consiste en una comprobación de que los planes de estudios “se ajustan a las directrices y condiciones establecidas por este real decreto y resto de normativas que sean de aplicación”. (Ibíd.) Se trata de un proceso que combina la participación del Consejo de Universidades, la Secretaría General de Universidades, las agencias de calidad de las comunidades autónomas y la ANECA. Una vez verificado el plan de estudios (art. 27), se establece el carácter oficial del título por acuerdo del Consejo de Ministros a propuesta del titular del Ministerio de Universidades y se publica en el Boletín Oficial del Estado. Posteriormente se procede a su inscripción en el RUCT, que garantiza el acceso a la información en torno a este título por el conjunto de la ciudadanía. (Ibíd.) Además del proceso de verificación, los títulos son sometidos a un proceso de seguimiento a partir de informes basados en indicadores de resultados académicos de los títulos.

En su sección 3ª se contemplan los procesos de modificación de los planes de estudios, que pueden ser sustanciales o no sustanciales. Este procedimiento es el que las universidades deben solicitar para realizar actualizaciones en sus planes de estudios, lo cual se relaciona directamente con la inserción de cambios originados por, por ejemplo, cambios tecnológicos y entronca con lo referido en el apartado teórico 2.6.3. sobre la selección de contenidos en el currículum.

El artículo 34 establece un plazo máximo de renovación de la acreditación de los títulos de seis años para los grados de 240 créditos y de ocho para aquellos que tengan 200 o 260.

En su anexo II, el RD 822/2021, de 28 de septiembre expone un modelo de memoria para la solicitud de verificación del plan de estudios de un título universitario oficial. Al respecto se quiere reparar en varios puntos. El primero, concerniente a la necesidad de dar acceso público a estos documentos, guarda relación con las limitaciones de acceso a la información que se han encontrado en esta investigación:

Estos documentos oficiales podrán referirse a aspectos comunes a un conjunto de planes de estudios de la universidad, y deberán estar accesibles públicamente, sin necesidad de incorporarlos en su literalidad en cada memoria del plan de estudios. Todo ello sin perjuicio de que en el plan de estudios se puedan establecer desarrollos particulares de estos aspectos comunes, si se considera imprescindible y sin exceder el límite de extensión.

En particular, si el centro universitario responsable del plan de estudios está acreditado institucionalmente, no será necesario aportar evidencias que afecten al plan de estudios que se propone verificar y que ya hayan sido objeto de evaluación en el procedimiento de acreditación institucional.

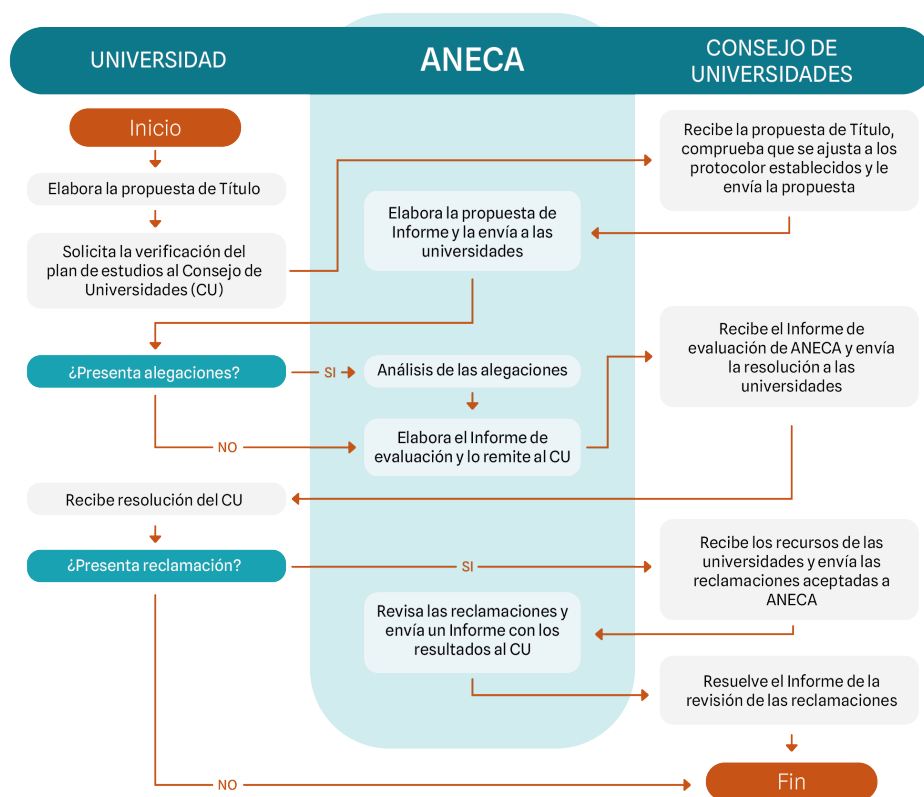


Figura 11. Esquema del proceso de evaluación de títulos por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad (ANECA). Fuente: ANECA, 2023.

La información que se demanda en este segundo anexo constituye un primer nivel de explicitación de terminologías y conceptos en torno a los conocimientos impartidos. En el punto 4.1. *Planificación de las enseñanzas*, se mencionan la denominación y los resultados básicos del aprendizaje. “En caso de articularse el plan de estudios en módulos, aportar la distribución de materias o de asignaturas que comprenden con su respectivo número de créditos ECTS”. (Ibíd.) La concreción terminológica y conceptual exigida no es, sin embargo, suficientemente específica como para poder realizar valoraciones determinantes en torno a nuestras preguntas de investigación. Algunas universidades ponen a disposición pública los informes de acreditación de la calidad en las titulaciones.

Finalmente, se quiere hacer referencia al artículo 9.3., donde se hace referencia a la “guía docente” como instrumento de contabilización y calificación del trabajo académico del estudiantado. Así, se señala:

3. La guía docente de cada materia o asignatura que forma parte del plan de estudios de un título universitario oficial de Grado o de Máster Universitario, de acuerdo con la normativa de cada universidad, recogerá las actividades académicas teóricas y prácticas y el sistema de evaluación del aprendizaje programado. Estas guías docentes deberán ser accesibles para el estudiantado previamente al período oficial de matrícula, en la forma en la que se establezca en las normativas académicas del centro o de la universidad.

Las guías docentes constituyen un espacio de registro sobre los contenidos teóricos y prácticos sujeto a una actualización anual, según estas directrices legislativas. Por lo tanto, esto justifica la elección de los mismos como superficie o registro discursivo. Las guías docentes se basan en las memorias verificadas de cada título aprobadas por la ANECA, por lo tanto, existe una relación directa entre estos procesos de concreción curricular contemplados en la estructura reguladora y los contenidos seleccionados en niveles posteriores del proceso, más cercanos al aula.

En los procesos de evaluación y seguimiento de la actividad docente, cada universidad designa sus comisiones y dispone las herramientas necesarias para la consecución de los objetivos planteados desde la legislación y las concreciones expuestas por las agencias de evaluación de la calidad.

5. Ley Orgánica 2/2023, de 22 de marzo, del Sistema Universitario.

Esta es la LO más reciente en cuanto a la regulación del marco universitario en el momento de finalización de esta investigación. Sin embargo, dado que su fecha de entrada en vigor se estipuló para el 12 de abril de 2023, no es de aplicación para el último curso que se toma en consideración en el estudio, el 2022/23.

3.5.3. El contexto de evolución de las facultades de bellas artes desde su entrada en la universidad como marco contextual de investigación

En el marco de esta investigación, los anteriores apartados de este capítulo tienen el objetivo de describir el marco específico del ambiente de estudio, es decir, de las titulaciones de Bellas Artes que forman parte de la muestra. En última instancia, el objetivo es extraer una serie de conclusiones tras el análisis aplicado a las fuentes discursivas que se han seleccionado. Sin embargo, y siguiendo el modelo de Fairclough (1989) para el ACD, es necesario establecer una descripción del contexto en el que los discursos se forman.

Según la información a la que se ha podido acceder, los estudios sobre las facultades de Bellas Artes en España, que comenzaron su andadura en la universidad a partir de 1978, se han centrado en aspectos históricos legislativos. Arañó Gisbert realizó con su tesis doctoral un análisis de los estudios de Bellas Artes en España atendiendo a distintos aspectos para el período que va de 1844 a 1980, aunque se centró en el plano legislativo (Arañó Gisbert, 1987). También abordó la entrada de estas enseñanzas en la universidad desde el punto de vista de los cambios ideológicos sobre el artista y las artes que supuso este cambio (Arañó, 1989), como se ha tratado en el apartado 2.5.1. Sin embargo, el número de estudios que permite conocer a fondo la situación de las facultades desde su llegada a la universidad, entendiéndolas como contextos de conflictos, transformaciones y obedeciendo a los distintos actores que han participado de ellos, hasta donde se ha podido hallar, son muy escasos.

Debemos destacar la tesis doctoral de Rubio Simón (2019), *Recordar las facultades de arte*, en la que su autor realiza un estudio sobre la evolución de la Facultad de Bellas

Artes de la Universidad Complutense comenzando con las transformaciones derivadas del paso de la Real Escuela de Bellas Artes de San Fernando a la Facultad. En ella relata la que denominó la crisis del modelo de bellas artes universitario y la huelga que tuvo lugar en 1990. Fue un momento de reivindicación en varias universidades españolas como efecto de contagio tras las protestas en Francia contra la ley de Devaquet (Rubio Simón, 2019, p. 245). En Madrid, una de las causas de protesta guardó relación con la falta de actualización de los programas, que no contenían las innovaciones tecnológicas que estaban enmarcando el momento.

En los resultados de esta investigación se recoge un conjunto de datos de cada facultad de Bellas Artes que conforma la muestra con el fin de establecer un contexto para el discurso de los docentes entrevistados.

CAPÍTULO IV. ANÁLISIS Y RESULTADOS

En todos los asuntos, es algo saludable de vez en cuando poner un signo de interrogación en las cosas que has dado por sentado durante mucho tiempo.

Bertrand Russell

4.1. Categorización a partir de literatura previa seleccionada

La definición y descripción del discurso del media art que se ha utilizado en esta investigación parte de los análisis llevados a cabo en investigaciones previas que han abordado el estudio de estos discursos desde una perspectiva crítica. Sus resultados sacaron a la luz numerosos aspectos que han formado parte de la retórica de estos discursos en el contexto internacional en el que se ha desarrollado. Sin embargo, la información se expone de manera que es difícil utilizarla para contrastar sus hallazgos con el estudio de otros contextos o utilizarlos como punto de partida para el análisis de fuentes discursivas concretas. Para este último propósito se planteó un proceso de categorización y codificación de esta información que permitiese manejar la información y catalogar los resultados de estas investigaciones de una forma sistemática. La descripción del procedimiento llevado a cabo para la generación del listado de categorías se recoge en el apartado 2.3.

Con el fin de contribuir a su manejabilidad se realizó una agrupación en función de afinidades temáticas. El resultado fue un conjunto de seis grupos temáticos que se utilizaron en varios procesos analíticos.

A continuación se recogen todas las categorías que resultaron de este proceso, agrupadas y acompañadas de sus códigos (Ej.: C56), es decir, las etiquetas que las identifican en la exposición de los procesos analíticos de este capítulo.

		LISTADO DE CATEGORÍAS EXTRAÍDAS DE LA REVISIÓN DE LA LITERATURA	
GT	C	GRUPO TEMÁTICO 1: Ideas en torno a la terminología y a la construcción del concepto media art.	
1	29	La unidad terminológica "new media art" es un término adecuado para designar un complejo heterogéneo de prácticas artística que utilizar las nuevas tecnologías.	
1	32	Existe una confusión en torno a la terminología y la definición del arte de los nuevos medios.	
1	34	Diferenciación entre "media art" y "new media art" (matizaciones históricas, de medios, momentos históricos).	
1	35	Categorías o etiquetas diferentes: arte electrónico, arte digital, digital media art, electronic art.	
1	48	Pugna por rechazar las categorías por su tendencia a la división y abogar por la indeterminación y la aceptación de la dispersión del medio digital.	
1	77	Crítica a la categoría media art por la excesiva atención / determinismo en torno al medio.	
1	125	Denominación o identificación del arte postinternet como arte posmoderno.	
1	127	A partir de 2018 se produjo una tendencia a evitar las etiquetas y las categorías cerradas.	
1	140	Contexto local lituano: en este ámbito local hubo instituciones, laboratorios y redes que respaldaron el concepto de media art.	
1	153	Contexto local lituano: la categoría media art se utilizó frecuentemente de forma muy genérica para referirse a cualquier práctica relacionada con nuevos medios tecnológicos en la segunda década del siglo XXI, lo cual vino acompañado de una pérdida del valor contracultural original de estos discursos y se presentó como un "significante vacío formalista".	
GT	C	GRUPO TEMÁTICO 2: Ideas en torno a la historia del media art.	
2	2	En la etapa postdigital, en la segunda década del siglo XXI, asimilación y normalización de las tecnologías, sin que esto represente algo excesivamente particular entre otros factores o elementos.	
2	30	Distinción de periodizaciones en el discurso general del media art a lo largo de las décadas.	
2	31	Concepción de que la historia del arte de los nuevos medios puede enriquecer y ser positiva en el discurso de la historia del arte contemporáneo.	
2	38	Consideración de que el net art no puede verse como un antecedente del arte postinternet debido a las diferencias de enfoque entre ambos.	
2	49	Contexto local lituano: este ámbito local presentó algunas particularidades en la periodización relacionadas con sus características locales.	
2	50	En los 90 tuvo lugar un cambio en el arte de los nuevos medios, desde una excesiva atención a lo tecnológico, hacia la preocupación por su impacto en lo social	
2	51	Existen varias etapas en el proceso de adaptación a los nuevos medios.	
2	53	Las etapas de adaptación a los nuevos medios son: 1 Unificación de los antiguos medios en uno solo, el ordenador; 2 Exploración de nuevas formas de arte con el ordenador; 3 Integración de antiguos medios y nuevos de forma que hay una coexistencia.	
2	96	En el discurso sobre la historia del media art, justificación de su origen o genealogía en las vanguardias.	
2	102	Descanto hacia las tecnologías y la cultura digital en la era postdigital.	
2	106	El new media art comienza como fenómeno global a inicios de los 90, aproximadamente.	
2	114	Importancia del campo de la arqueología del media art, intentos de conectarlo a antecedentes históricos y reflexionar en torno a él.	
2	122	El discurso del media art comienza en la revista Leonardo (1968) y se intensifica a lo largo de los 90.	
2	135	Intentos de unir el discurso y la historia del arte conceptual con el del mundo del arte y la tecnología.	

GT	C	GRUPO TEMÁTICO 3: Ideas sobre estética y teoría del media art.
3	4	Asignación de roles o preconcepción en torno a los artistas del arte de los nuevos medios.
3	5	Percepción de que los nuevos medios tecnológicos son fuentes de efectos negativos.
3	7	El artista de medios tradicionales presenta dificultades para afrontar el cambio, sin embargo, el artista del arte de los nuevos medios, no.
3	8	El artista es un visionario de su tiempo.
3	9	El artista es un intermediario entre la tecnología y el mundo social.
3	10	Discursos de un nuevo paradigma cultural ante la disolución de fronteras entre el artista, el diseñador y el inventor.
3	36	Cuestión de la referencialidad explícita al medio, la denominada "especificidad del medio" como algo central en las reflexiones.
3	41	Distintas concepciones de "medialidad": medio como forma de expresión (escultura, pintura, vídeo).
3	42	Cuestionamiento de la pertinencia de seguir planteando la cuestión de la especificidad medial.
3	43	Concepción de la medialidad desde la teoría de medios de comunicación (el medio afecta al mensaje) en contraste con la concepción postmedial (que asume que el medio ya no importa, por "superarlos").
3	44	Concepto de etapa postmedial en el contexto del arte contemporáneo (desmaterialización, instalaciones...etc.). aceptación de distintos medios.
3	45	La interacción con las tecnologías ha conducido a una autoconciencia sobre el medio.
3	46	En la etapa postmedial se produjo una democratización del arte, un respaldo de lo amateur.
3	47	Idea de que la "autonomía del arte" permanece en peligro debido a una excesiva atención a los nuevos medios.
3	54	Discurso del media art como "el arte del futuro".
3	55	Actitud crítica respecto a la tecnología y sentido activista (referido al media art en su etapa inicial).
3	57	Concepción del arte como una herramienta o estrategia disruptiva.
3	60	Concepción de que el arte electrónico desafía y expande las nociones tradicionales del arte.
3	61	Crítica hacia el tecnodeterminismo y a la apropiación de fenómenos que ya estaban presentes antes del arte electrónico, como las instalaciones o el concepto de interactividad.
3	62	Idea de la existencia de unos medios estables y otros inestables.
3	66	Crítica a la falta de diversidad, igualitarismo y pluralismo en el media art, a pesar de sus discursos.
3	68	Defensa de la importancia de las posturas críticas y activistas como elemento constitutivo del media art.
3	71	Intentos discursivos de separar el mundo del arte contemporáneo y conceptual del mundo del media art o de arte y tecnología debido a criterios de reconocimiento de objeto opuestos.
3	72	Crítica a los festivales que se concentran exclusivamente en un área tecnológica sin tener en cuenta a agentes o prácticas del mundo del arte contemporáneo.
3	73	Establecimiento de una separación / diferenciación entre el arte digital y del diseño.

3	74	Pugna por la necesidad de huir de un excesivo enfoque en el factor tecnológico y añadir un componente cultural adicional.
3	75	Intento de separación entre el arte contemporáneo y conceptual y el arte digital.
3	81	Tendencia en el discurso del media art con autorrelacionarse con las artes visuales, a pesar de sus vínculos estrechos con el mundo del arte sonoro.
3	82	Crítica hacia la excesiva tendencia a buscar o detenerse en lo novedoso, algo que lo sitúa en museos educativos dedicados a las ciencias.
3	83	Crítica al discurso del media art por presentarse como transformador pero al mismo tiempo concentrarse excesivamente en la cuestión del medio, y no en cuestiones como la representación.
3	84	Crítica hacia el media art por basarse en la ciencia y la tecnología de un modo que resulta de difícil comprensión para el público en general.
3	85	Crítica por presentar la incoherencia de querer formar parte de la cultura popular mientras, al mismo tiempo, ubicarse en torno a la experimentación.
3	86	Crítica por querer autopresentarse como parte de los mundos de la ingeniería y las ciencias exactas cuando, en realidad, no forma parte de estos y es visto en ellos como un espacio amateur desde el punto de vista técnico.
3	90	Crítica por su falta de compromiso con la conciencia de los problemas postcoloniales.
3	98	Vinculación del discurso en el arte de los nuevos medios con las ideas postestructuralistas de autor y lector.
3	110	Crítica hacia una feichización formalista del factor tecnológico; frente a ello, pugna por un concepto de digitalidad que replantee la noción de la percepción humana.
3	111	Idea de que el arte contemporáneo teme a la desestabilización de sus estructuras por la rápida evolución de las tecnologías.
3	112	Idea de que en el new media art existe un temor hacia que este sea asimilado por el arte contemporáneo y pierda su discurso crítico, como había ocurrido en la fotografía.
3	116	A partir del 2000 se produce un cambio de actitud respecto a la tecnología, se rechaza detenerse de forma exacerbada en la especificidad del medio y sus características.
3	117	Con la asimilación de lo digital se produce una desaparición de la retórica de un arte político
3	123	Con la llegada de internet, debido a una mayor atención en el objeto artístico, en vez de en los factores que intervienen en la interacción con el arte, es más difícil diferenciar entre las intenciones o posturas críticas la feichización tecnocapitalista.
3	129	En la etapa postinternet han aparecido temáticas como investigación artística, educación artística, posthumanismo, postantropoceno, migración e hibridación entre naturaleza y cultura.
3	131	Contexto local linuano: la cuestión de lo novedoso sirvió como motor para la generación de un discurso diferenciado del resto del contexto artístico.
3	132	Contexto local linuano: se produjo una reacción contra el pensamiento utópico en torno a las posibilidades de las nuevas tecnologías.
3	136	Contexto local linuano: en los años 90 se generaron retóricas con una actitud reaccionaria o pesimista debido a la falta de recursos tecnológicos.
3	143	Contexto local linuano: el concepto de "medios" fue mayormente asociado al ámbito de los estudios de comunicación de masas y eso generó dificultad para su asentamiento en el ámbito artístico.
3	146	Contexto local linuano: predominio de referencias a teóricos de la comunicación frente a referencias de teóricos del área discursiva del media art.

GT	C	GRUPO TEMÁTICO 4: Ideas sobre el media art como comunidad, mundo artístico o sobre su localización disciplinar.
4	33	Identificación de dos categorías (o mundos) diferenciados, el media art, por un lado, y el arte contemporáneo, por otro.
4	37	Intención de desligarse de diferenciaciones e integrar las distintas categorías bajo la categoría general de "arte".
4	39	Propuesta de considerar todas las manifestaciones desde el concepto de nuevos medios, y no entrar en el concepto de arte.
4	40	Ámbito local lituano: consideración de que el media art es una alternativa progresista frente al arte contemporáneo postconceptual.
4	58	Miedo a que el arte en red subvirtiese las reglas tradicionales del mercado y el sistema del arte.
4	63	En los 2000 hubo una dicotomía entre discursos que abogaban por una singularización del media art y otros por la contextualización del mismo junto al resto del contexto artístico.
4	64	El arte se ha expandido fuera de sus fronteras anteriores y se encuentra diluido en distintas disciplinas y territorios de actividad cultural.
4	69	Crítica hacia un activismo en red en el media art que en realidad revela comunidades desconectadas.
4	76	Dicotomía a inicios del siglo XXI: por un lado, aislacionismo e intento de autonomía, por otro, aumento de presencia en las instituciones.
4	78	Concepción de que el media art es más una identidad y afiliación a determinadas comunidades e instituciones más que un fenómeno artístico en sí.
4	79	Visión del media art como un fenómeno cultural marginalizado.
4	87	Referencia a los problemas del media art para su estabilidad respecto a la financiación y la sostenibilidad.
4	88	Crítica a un aislacionismo que se concentra en el sector académico y educativo y que no enfrenta un debate activo sobre la financiación y la posición institucional.
4	91	Crítica al media art por falta de estrategia para alcanzar nuevos públicos.
4	93	Crítica por su concentración exclusiva en determinados nodos institucionales
4	94	Crítica por no conectar con los contextos y fenómenos artísticos locales (visión de esta categoría desde el conjunto de mundos artísticos, sociología, sistemas).
4	95	Pugna por fomentar que el media art dialogue con otros mundos artísticos, contextos culturales y artísticos.
4	97	Pugna por una ruptura del aislamiento en el media art y de su cronología y territorio autoestablecido.
4	99	Crítica a las publicaciones del contexto del media art por tender a una situación de guetto y no tener en cuenta a actores del mundo del arte contemporáneo y sus posiciones.
4	100	Visión de que el arte contemporáneo se resiste a una colaboración con el mundo del arte de los nuevos medios.
4	103	Intentos de superar el aislamiento en el mundo del media art hacia la segunda década del siglo XXI.
4	105	Concepción de la inexistencia de diferencias reales entre el mundo del arte de los medios y el arte contemporáneo, pugna por el fin del aislacionismo y la separación a través del lenguaje y propuesta de integrar la diversidad de ambos.

4	107	Idea de que el constructo del arte de los nuevos medios se ha generado a partir de la atracción y/o la repulsión respecto al mundo del arte contemporáneo.
4	108	Cuestionamiento del valor de la tendencia a la búsqueda de una autonomía en el media art.
4	109	Escisión entre una visión que considera que la diferencia entre el mundo del arte contemporáneo y el del arte de los nuevos medios es imaginaria y otra que considera que existe y está asociada a cuestiones ideológicas.
4	113	Concepción de que la separación y la existencia de una autonomía e infraestructura propia para el arte de los nuevos medios es positiva, sin embargo, crítica por su excesiva atención a los medios y pugna por una mayor diversidad de contextos, formatos y concepciones (Shanken).
4	115	Pugna hacia una reconsideración de las relaciones de poder entre el mundo del arte contemporáneo y el del media art, respaldo de la necesidad de una comprensión mutua y un discurso híbrido.
4	118	Con la asimilación de lo digital se comienza un cambio de estrategias.
4	119	Con la asimilación de lo digital se produce una asimilación en la cultura popular.
4	120	Concepción del "mundo artístico" a partir de la teoría del sociólogo Samuel Becker para aproximarse a la comprensión del media art y del arte postdigital.
4	121	Diferenciación y separación discursiva entre el mundo del media art y el mundo del arte postinternet.
4	124	El arte postinternet surge con una mayor tendencia a integrarse en el sistema general del arte tiene mayor afinidad con los espacios físicos del arte y con el mercado online.
4	126	En la etapa del arte postinternet han desaparecido las asincronías entre los fenómenos de los contextos locales y los del contexto global.
4	128	Referencia a la importancia de la COVID-19 en la relación entre el arte y la tecnología y a cómo esta es percibida.
4	133	Contexto local lituano: en los años 90 había ausencia de profesionales especializados en el entorno cultural capaces de realizar una crítica y análisis de los fenómenos del área de arte y tecnología.
4	134	Contexto local lituano: en los años 90 se produjo una falta de dirección y fuerza en la escena local de arte y tecnología.
4	137	Contexto local lituano: entre 2002 y 2010 se produjo un declive de la escena del media art en el contexto internacional, pero en este ámbito local aumentó el carácter y el discurso se diseminó en el contexto académico, teórico y en el currículo de los programas educativos.
4	141	Contexto local lituano: se produjo una mayor reflexión teórica en el ámbito de la fotografía.
4	145	Contexto local lituano: la producción teórica en torno al media art se bifurcó en dos espacios, por un lado aquellas contribuciones realizadas desde las ciencias de la comunicación, el estudio de medios o la filosofía, y por otro la realizadas desde la perspectiva de medio como forma de expresión artística, en el área de arte e interdisciplinariedad.
4	148	Contexto local lituano: desde los años 90, el arte electrónico se tiende a integrar como un campo dentro del arte contemporáneo.
4	149	Contexto local lituano: se realizaron intentos de integrar el discurso del arte sonoro, muy activo en Lituania, en el discurso del media art.
4	154	Contexto local lituano: con anterioridad al año 2000, el concepto media art guardó una fuerte relación con la idea de comunidades interconectadas dentro del movimiento, idea que después se disolvió o minimizó.
4	156	Contexto local lituano: hubo ausencia de una comunidad crítica a inicios del siglo XXI que prestase atención a los eventos que tuvieron lugar en este momento.

GT	C	GRUPO TEMÁTICO 5: Ideas en torno a la educación artística en el media art y su localización disciplinar en la universidad.
5	12	Crítica hacia las limitaciones de la educación artística de los medios tradicionales.
5	13	En el ámbito educativo artístico hacia reticencias a adoptar cambios en el aula.
5	15	Llamamiento a la desespecialización de los perfiles profesionales y a la inclusión de competencias transversales en el currículo.
5	16	Existe una llamada a la necesidad de formar un pensamiento crítico en el alumnado, pero se realiza a partir de un estudio demasiado teórico y sin un ejercitar su aplicación a la profesión artística.
5	17	Pugna por una educación multidisciplinar e interdisciplinar.
5	18	La institución universitaria presenta numerosas limitaciones para afrontar cambios.
5	19	La universidad no está preparada para asimilar la interdisciplinariedad.
5	20	El personal docente está excesivamente especializado en un área, de forma que tiene cierta dificultad para acercarse a los enfoques interdisciplinares.
5	21	El alumnado es reticente al ejercicio del pensamiento crítico y busca, sin embargo, la adquisición de destrezas prácticas efectivas en la industria.
5	26	Existen diferentes temporalidades en la asimilación de los cambios según los distintos agentes/actores y estructuras institucionales.
5	27	Propuesta del uso de las teorías de la complejidad para su aplicación a la educación en arte de los nuevos medios.
5	28	En la universidad no hay estrategias adecuadas para el trabajo disciplinar, ni por sus estructuras ni por la ideología imperante.
5	138	Contexto local lituano: en la primera década del siglo XXI se establecen nuevos programas educativos que respaldan el concepto de arte de los nuevos medios o se renombran programas ya existentes.
5	139	Contexto local lituano: después de 2010 se siguieron estableciendo algunos programas de estudios relacionados con el discurso del media art.

GT	C	GRUPO TEMÁTICO 6: Reflexiones metadiscursivas en torno al media art.
6	1	Retóricas en torno a lo "nuevo".
6	3	Aunque se habla repetidamente de "lo nuevo" (nuevas tecnologías, nuevas formas de afrontar la educación, el arte), no hay tanta novedad, sino ideas recurrentes y cíclicas de tiempos anteriores.
6	6	Ideas sobre los formadores del discurso del arte de los nuevos medios (genealogías discursivas).
6	11	Ideas sobre los conceptos de innovación, creatividad e industrias culturales presentes en los discursos del media art.
6	22	Tanto el concepto de interdisciplinariedad como el de creatividad forman parte de la agenda neoliberal del emprendimiento.
6	23	El arte de los nuevos medios ha encontrado un espacio en la universidad actual por su atractivo potencial para las industrias tecnológicas.
6	24	El artista es visto como un emprendedor.
6	25	Las retóricas sobre el papel de la tecnología son cíclicas y, por lo tanto, presentan elementos reiterativos que no son, en realidad, novedad.
6	52	Crítica a las contradicciones en el seno de los discursos del new media art, por su reiteratividad sin una evolución acorde a los cambios contextuales.
6	56	Crítica a la automitificación y guetificación que se ha dado en el discurso y comunidades del media art.
6	59	Críticas a la tendencia a la autonomía y exclusividad en los discursos del media art.
6	65	Crítica al aislacionismo y a la reiteración de discursos anteriores.
6	67	Crítica hacia el discurso del media art por atribuirse una retórica sociopolítica activista que no es tan rigurosa en la práctica.
6	70	Crítica hacia la reiteración y no renovación del discurso en el media art.
6	80	Proceso de automarginalización en el seno discursivo del media art debido a un sentimiento de inferioridad (en referencia al discurso).
6	89	Crítica al media art por su excesiva autorreferencialidad.
6	92	Crítica por un discurso herético.
6	101	Crítica al estancamiento del discurso en la segunda década del siglo XXI en el mundo del media art.
6	104	Transformación en la segunda década del siglo XXI de un discurso concentrado en las características de los medios hacia un discurso centrado en la importancia del comportamiento con el medio.
6	130	Contexto local lituano: los discursos del media art se encuentran mayormente localizados en el contexto académico de los estudios de comunicación y sociología en lugar de en el área disciplinar académica de las artes.
6	142	Contexto local lituano: el discurso del media art se concentró en eventos aislados al no haber infraestructuras institucionales permanentes.
6	144	Contexto local lituano: se produjo la dicotomía entre una búsqueda de espacios propios y autónomos, una diseminación discursiva y un rechazo reaccionario hacia los nuevos medios tecnológicos en muchos sectores.
6	147	Contexto local lituano: no se produjo una unificación coherente del discurso del media art entre las comunidades de los distintos núcleos urbanos.
6	150	Contexto local lituano: existe una diferencia entre el discurso del media art presente en las publicaciones académicas y el discurso mantenido en instituciones educativas.
6	151	Contexto local lituano: el respaldo del discurso del media art se realizó mediante acciones individuales, proyectos o eventos de actores diversos (docentes, investigadores, estudiantes) del contexto educativo (agentes del discurso).
6	152	Contexto local lituano: las generaciones que accedieron al espacio profesional en torno a 2010 no tuvieron necesidad de adscribirse al discurso del media art, sino a un espectro más amplio en el marco más general del arte contemporáneo.
6	155	Contexto local lituano: enunciación de factores y causas de la desaparición del (discurso) del media art en Lituania (excesiva tendencia a la aceleración tras la coyuntura postsoviética, bajo apoyo institucional frente al brindado al cine y a las bellas artes, falta de investigadores que respaldasen estos discursos y prácticas, orientación de las nuevas generaciones de artistas hacia otros discursos internacionales (como el arte postintem).

4.2. Los discursos del media art en el contexto académico español

Esta investigación se concentra en el estudio de un conjunto de fuentes discursivas relacionadas con el currículum universitario de Bellas Artes. El objetivo es determinar en qué medida se ha filtrado el discurso del media art en este ambiente. Estas fuentes forman parte de un contexto territorial que ha establecido una serie de relaciones a lo largo de un proceso histórico. Las características de su escena cultural y artística, el estado de las condiciones materiales de desarrollo tecnológico o los acontecimientos históricos que han modulado las estructuras de sus instituciones son algunos de los factores que condicionan la diseminación de un discurso como el del media art. En España, el estudio pormenorizado de los rasgos locales que han intervenido en la evolución de este discurso no se ha llevado a cabo, ni desde un enfoque de análisis discursivo ni desde ningún otro.

Un estudio profundo y sistemático desde la perspectiva del Análisis Crítico del Discurso, tal y como lo abordó Dobriakov está aún por desarrollar. Nuestra investigación proporciona información sobre estos discursos en un contexto muy concreto al que se acotó el estudio. Pero queremos contribuir a proporcionar información relevante que pueda facilitar futuras investigaciones en esta línea. Como señaló Álvarez-Fernández en la entrevista que se le realizó (D22), la existencia de investigaciones que aborden la historia de los discursos del media art en España desde el análisis crítico del discurso son fundamentales para obtener información a la que en un futuro no se podrá acceder por la distancia temporal.

Con el objetivo de proporcionar una contextualización sobre los discursos del media art en España, hemos recogido distintos datos de fuentes diversas para realizar una aproximación de la escena de media art en el país. En primer lugar, mencionamos varios rasgos que Dobriakov (2022) observó en el contexto de la escena local Lituania para establecer una comparativa de algunos de ellos a partir de las fuentes recopiladas. Al igual que España, este país ocupó una posición periférica con respecto a los núcleos de mayor actividad discursiva en Europa que, durante varias décadas, según observó el investigador, habían conformado estos discursos y protagonizado los acontecimientos

de referencia que supuestamente tuvieron una relevancia en la escena. Sus observaciones, que enumeramos a continuación, explicaron aspectos concretos del contexto local diferentes al internacional (Dobriakov, 2022).

La década de los 90 fue un momento de ausencia de profesionales del ámbito cultural y científico capaces de comentar estos temas desde un enfoque profesional y generando autoridad en la materia. En esta etapa hubo una mayor atención al potencial de atracción y espectacularidad que brindaba la tecnología. En los últimos años de la misma década, los discursos internacionales pasaron a un segundo plano para las escenas locales, que comenzaron a desarrollarse y cobrar mayor peso. En contraste, en el mismo período, se criticó la falta de dirección en la escena, y se rechazaron los posicionamientos comprometidos ideológicamente en la práctica artística, hecho que, aunque en la esfera internacional, afirma Dobriakov, era sin embargo bien visto en Lituania, que no tenía una tradición de discursos en torno al arte y la tecnología, resultó un problema, ya que “se prefirió una actitud de expresión no comprometida y más formalista para con la tecnología”.

Entre 2002 y 2010 se experimentó una fase de maduración del discurso. Durante estos años, según Quaranta (2013), comenzó un declive de este paradigma artístico en la escena internacional. Fue un momento donde se dio más valor a trabajos que reflejaban elementos del contexto local, y no solo la imitación de los modelos internacionales. En este tiempo, las prácticas y el contexto teórico del media art aparecieron en el currículo de estudios de fotografía, artes audiovisuales y artes mediales de la Academia de Artes de Vilna. También surgieron festivales y laboratorios que adoptaron estos discursos, y nuevas revistas. Según Dobriakov, la escena electrónica de los clubs permitió integrar discursos más académicos con aquellos más *underground* y la galería *Intro* de Vilna permitió reunir en un ámbito más informal a diferentes sectores de la comunidad discursiva. A pesar de la heterogeneidad de los eventos y las prácticas, según Dobriakov, existía una misma en cuanto a la concepción de los medios. Así afirma:

La afinidad con el diseño interactivo y la industria de los videojuegos, la cultura de club y el flujo de información audiovisual digitalmente en red acercaron este discurso a las audiencias en sus veinte y treinta años en ese momento, al mismo tiempo que esta diversidad de expresiones creativas y sociales comenzó a ser estudiada de manera más consistente por **historiadores del arte y otros investigadores en humanidades y ciencias sociales**, con una proliferación de trabajos académicos y conferencias

dedicadas a la cultura multifacética de los medios, aunque las prácticas artísticas no eran el enfoque principal.

Desde 2002, las infraestructuras de la escena aumentaron. Surgieron festivales dedicados al media art o a especialidades dentro del mismo, publicaciones teóricas, revistas online temáticas y blogs, comunidades de artistas, comisarios y activistas. También aparecieron formas híbridas que mezclaban media art y ocio, como en la cultura de clubs, que ofrecía música electrónica y de otros estilos, exposiciones, performances audiovisuales *live sessions* y proyectos alternativos. Entre la comunidad académica, los principales formadores del discurso fueron historiadores del arte, filósofos e investigadores del ámbito de la comunicación.

Dobriakov comenta que en los 90 y en los últimos años de la primera década del siglo XXI se produjo abundante literatura en torno a los medios en el contexto académico de las humanidades, de la cual muy poca compartió la misma definición de media art que el investigador. Las contribuciones académicas en torno al media art en Lituania se repartieron entre dos enfoques diferentes:

- Producción académica relacionada con los medios que se acercó a ellos desde el prisma de las ciencias de la comunicación y la filosofía de medios.
- Producción académica centrada en los medios como formas de expresión artística, desde la perspectiva de los estudios de artes interdisciplinares.

A inicios del siglo XXI, en Lituania no había una comunidad crítica conectada a los nuevos desarrollos y actividades en el contexto del discurso (a pesar de que, por ejemplo, en 2018, comenta, tuvo lugar una exposición del Zentre für Kunst und Medien en Vilna). Ante esto, Dobriakov ofrece una explicación:

Esta situación se puede explicar por el hecho de que, a medida que la novedad formal del arte de medios y las tecnologías digitales en sí mismas perdieron relevancia, las demás cualidades de este arte no fueron suficientes para que tuviera significado y relevancia en el contexto cultural local.

En el contexto español, como hemos indicado, no se han encontrado estudios que describan el desarrollo de los discursos del media art en relación con las particularidades del contexto local. Por esta razón hemos recogido aquí un conjunto de datos y referencias en los que es posible inferir algunos de los rasgos que han formado parte del

contexto español, específicamente en el ámbito académico. Quaranta (2013) se refirió al contexto español en su libro *Beyond New Media Art* en varias ocasiones:

Sin embargo, a finales de los 90, la red y las instituciones de los Nuevos Medios, tecnológicamente más avanzadas y culturalmente más concienciadas, abrieron el camino con las iniciativas más significativas. (...) el MECAD (Media Center d'Art i Disseny) de Barcelona, España (comisariado por Claudia Giannetti).(pp. 136-137)

En este fragmento se menciona el MECAD, un centro de creación, producción y difusión de arte y diseño digital ubicado en Barcelona. El centro fue fundado en 2008 por el Ayuntamiento de Barcelona y la Universidad Pompeu Fabra. MECAD también cuenta con un espacio dedicado a la investigación y la innovación en arte digital y diseño digital. El centro alberga el Laboratorio de Investigación en Arte y Tecnología (LIAT), que trabaja en el desarrollo de nuevas tecnologías para el arte y el diseño.

Quaranta también recogió otras instituciones españolas que desarrollaron proyectos o iniciativas en aras de desarrollar el media art, a través de la compra de colecciones en el MEIAC de Extremadura, o de pequeñas iniciativas como la de la Fundación Telefónica que se menciona:

Algunas propuestas más pequeñas y marginales mostraron resultados más consistentes: un ejemplo es el del MEIAC (Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo) de Badajoz (España). A partir de 2000, gracias al conservador Antonio Cerveira Pinto, el museo adquirió varias obras de New Media Art, coleccionando a actores internacionales como Alexei Shulgin, Olia Lialina, Peter Luining, Vuk Cosic, Young-hae Cheng Heavy Industries y 0100101110101101.ORG, junto con varios artistas locales.

En España también se están creando interesantes colecciones corporativas, como la vinculada al Premio Arco Beep, que se suma a la colección de BEEP, uno de los principales distribuidores de informática del país, o el Concurso Vida, organizado por la Fundación Telefónica: empresas de alta tecnología que, a diferencia de lo que ocurría hace unos años, han decidido invertir su dinero no en patrocinar eventos temporales, sino en crear una colección. (pp. 167-168)

En 2015, la Universidad de Murcia organizó el Festival Internacional Media Art Futures. En él se desarrollaron unas jornadas en las que se trataron distintos temas en torno al “media art en España”. A ellas acudieron teóricos e investigadores de referencia. En su sitio web, se describió de este modo (mediaartfutures, s.f.):

La creación artística con nuevas tecnologías es un terreno en continua evolución. Su desarrollo lo podemos analizar en relación a la Historia del Arte, a la historia de la tecnología en general y, en las

últimas décadas, a las tecnologías digitales y a Internet. Sin embargo, un análisis del Media Art no puede pasar por alto las cuestiones críticas y de carácter estético que implica la tecnología y tampoco las nuevas relaciones que establece con el espectador así como el surgimiento de nuevas plataformas de creación y difusión. Las conferencias Media Art Futures pretenden trazar un análisis del arte tecnológico partiendo de su evolución histórica para dibujar líneas de acción hacia nuevos escenarios y desarrollos futuros.

Como parte del Festival Internacional Media Art Futures desde el 15 al 17 de abril destacados artistas, historiadores, teóricos e investigadores del arte contemporáneo y los nuevos medios se darán cita en el Centro Párraga de Murcia para ofrecernos su visión sobre la historia, desarrollo y complejidades del Media Art .

Entre ellos podemos destacar a los reconocidos profesores Oliver Grau y Jose Ramón Alcalá, la artista pionera en arte y vida artificial Christa Sommerer, el director de innovación y desarrollo del Ars Electrónica Futurelab Christopher Lindinger y los comisarios especializados en nuevos medios Pau Waelder, Dominique Moulon y Daphne Dragona.

En el festival se utilizó el concepto Media Art para referirse al área de arte y tecnología. Se puede considerar un difusor del discurso del media art en España. Durante las jornadas, el catedrático español José Ramón Alcalá realizó una ponencia en la que analizó la situación del media art en España. No se realizó con un enfoque crítico metadiscursivo, pero la información permite extraer conclusiones desde esta perspectiva. Hemos recogido algunos de los aspectos que Alcalá (2015) mencionó a través de la transcripción de la ponencia. El investigador comenzó así:

En España han sido numerosos los intentos de crear espacios para la producción, investigación, difusión y divulgación de estas formas artísticas, sin embargo, la mayoría de ellos no han gozado de continuidad y su desarrollo se ha visto truncado por diferentes factores, entre los que podría destacarse la falta de inversión, bien por falta de interés o por falta de fondos (aunque este es un elemento susceptible de ser estudiado y en este sentido cualquier afirmación debe tomarse con cautela).

A continuación recogemos algunos de los datos y conclusiones que expuso:

- Muy pocos artistas españoles han tenido eco en la esfera internacional. El investigador planteó que este hecho es problemático.
- Citó la exposición de Claudia Gianetti, *El discreto encanto de la tecnología*. Señaló que Giannetti había dejado fuera a muchos artistas y propuestas. Señaló también que la clasificación propuesta por ella fue “caprichosa”. A pesar de ello, fue un intento de recopilar el media art español.
- Mencionó otras propuestas taxonómicas, como la de Karin Ohlenschläger y Luis Rico para Banquete – *Nodos y redes*. Laboral (ZKM 2009), y la realizada por el propio autor para el ordenamiento eficaz de los fondos de las CAAAC de Cuenca (1990-2010): “No hemos tenido pocos espacios para el media art, pero los hemos gestionado muy mal.”

- Propuso una historización del media art en España. No la exponemos desarrollada aquí porque no obedece solamente a lo que consideramos el discurso del media art como constructo, sino que se realiza una cronología general del área de arte y tecnología en España. Recogemos, sin embargo, aquellos hitos mencionados por el autor que guardan relación con las titulaciones de Bellas Artes:
 - 1983. José Ramón Alcalá y Fernando Canales introducirán de forma metodológica el uso de las máquina electrofotográficas de generación y reproducción de imágenes dentro de la asignatura de Procedimientos Gráficos de Expresión (del profesor Rafael Calduch) en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Politécnica de Valencia. Y también en la asignatura de Diseño Gráfico (del profesor Rafael Contreras).
 - 1989. Primeras asignaturas en la universidad española de Electrografía y Nuevas Tecnologías en la Facultad de BBA de Cuenca. Alcalá / Sarmiento / Cano / Brea / Oliva. “Comienzan los programas que podemos llamar media art”, señala; “en aquel entonces teníamos una avanzadilla, un cierto posicionamiento”.
 - 1990. Creación del MIDE de Cuenca (UCLM – Facultad de Bellas Artes). J.R. Alcalá.
- También elaboró un listado de espacios del media art en España:
 - Espacio P en Madrid (1981-1997).
 - Arteleku de San Sebastián.
 - MIDECIANT de Cuenca.
 - MECAD (Media Centre d’Art I Disseny) de Sabadell.
 - Media Lab Madrid (2002-2007) / Medialab Prado (2008 – vigente), en Madrid.
 - Institut de l’Audiovisual, en Barcelona.
 - Laboratorio de Luz, en Valencia.
 - Hangar, en Barcelona.
 - Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial, en Gijón.
- Proporcionó asimismo un listado de centros dedicados exclusivamente a la difusión y promoción de media art:
 - Fundación Arte y Tecnología de Telefónica, en Madrid (1991-vigente).
 - Galería L’Angelot, en Barcelona (1993-2004?).
 - Sala Parpalló, en Valencia (1997-2012).

- Mediateca de la Fundación La Caixa, en Barcelona (1994-2013).
 - Asociación Plutón, en Valencia.
 - Artechmedia, en Canarias (Tenerife).
 - Colecciones y Archivos de Arte Contemporáneo (CAAC) de Cuenca.
 - MEIAC, en Badajoz (1999-2014).
 - Centro Montehermoso, en Vitoria (1997-vigente).
 - CCCB, en Barcelona.
 - Centre Santra Mónica, en Barcelona.
 - Galería Metropolitana, en Barcelona.
 - Galería H2O, en Barcelona.
 - MACBA. Net.art: “Conexión remota” (11 proyectos de net.art).
- Por otro lado mencionó un conjunto de exposiciones relevantes de media art:
 - 2006: META.morfosis (Antonio Cerveira-Pinto).
 - 2006: IP Poetry. Gustavo Romano (Eugeni Bonet).
 - 2008: Netart-Latino-Database (Brian Mackern y Nilo Casares).
 - 2008 Sintopías (Antonio Franco).
 - 2008: El discreto Encanto de la tecnología. Artes en España (Claudia Gianetti, Antonio Franco y Peter Weibel).
 - 2008: Los desastres de Ivan Marino (Antonio Franco).
 - 2009: LBA (Antonio Cerveira-Pinto).
 - 2011: La Máquina Podrida Aka la Desdentada: 1999-2004; todo el net-art es un portátil de Brian Mackern (Nilo Casares).
 - 2012: desmontajes, Reapropiaciones e intrusiones; Tácticas del Arte en la Red (Gustavo Romano).
 - 2012: Emergencias 2012, Exposição de arte contemporânea experimental (Marta de Menezes).
 - 2013: Red(e).ib. (Nilo Casares y Gustavo Romano).
 - 2014: Digital Drifts / Derivas Digitatis (Antonio Franco).
 - También se refirió a festivales, bienales y ferias de media art en España:
 - ARCO. Madrid.
 - Zemos 98. Sevilla.

- Observatori. Valencia.
 - Art Futura. Barcelona (y otras sedes itinerantes).
 - Sónar. Barcelona.
 - Cuber@art. Valencia / Alicante / Bilbao.
 - OOH. (Observatorio Orbital Humano de Artes Electrónicas). Gijón.
 - Technarte. Bilbao.
 - MADATAC. Madrid.
 - Festival de video (hasta 1998). Festival de Creación Audiovisual de Navarra (1999 – vigente).
 - Muestra de arte de INJUVE.
- En cuanto a medios de difusión españoles especializados en media art, mencionó:
 - Revistas (offline y online):
 - Revista a.Mínima. Oviedo.
 - Separata Cultural CiberPaís (Periódico El País).
 - Art Nodes.
 - De Forma Online (repositorio online).
 - Sitios web online:
 - Connect-Arte (Yoonah Kim y Zush) (1996).
 - Aleph-Arts.org (Ricardo Echvarría + José Luis Fernández + José Luis Brea) 1997 – 2002.
 - El transmisor (Laura Baigorri) (2000-2008).
 - Red(e).ib. MEIAC Badajoz 2013-vigente.
 - Net.Art latino. Database. MEIAC. Badajoz (2008-vigente).
 - Virtual Museum.
- Además, Alcalá expuso un listado de reflexiones personales sobre el media art:
 1. El arte *de* los medios no existe.
 2. Existen artistas con necesidad o interés por contar algo o reflexionar sobre algo.
 3. Existen medios (instrumentos, procesos, tecnología) que interactúan con los artistas.
 4. Algunos de estos medios se hacen accesibles a los artistas

5. Entonces, los artistas los usan para tratar de ser lo más eficaces posible para contar las experiencias vividas o elaborar las reflexiones generadas.
 6. Otras veces, simplemente se refieren a ellos para hacerlo (ni tan siquiera los usan)
 7. También, a veces, esas reflexiones son precisamente en torno a las experiencias que han tenido con esos medios o a las reflexiones que estos les han provocado.
 8. Pero, a partir de ahora -y para hacer más sencillo nuestro propósito durante estas Jornadas- me limitaré a hablar de MediaArt -MA-, o New Media Art -NMA-
- Asimismo realizó una distinción entre Media Art (MA) vs New Media Art (NMA). Esta distinción conecta con la propuesta por Jana y Tribe (2009), explicada anteriormente en este documento.
 - También definió qué entendía por media art español a través de una serie de condiciones:
 - MA producido por españoles (Artistas, diseñadores, arquitectos, *tecnoi*.)
 - MA producido por equipo interdisciplinarios españoles.
 - MA producido por extranjeros residentes en España
 - MA producido en centros españoles.
 - MA practicado e investigado en los programas docentes españoles.
 - MA financiado en España.
 - MA exhibido en España.
 - MA premiado en España.
 - El investigador mencionó la existencia de cuatro programas académicos de media art en España (las universidades mencionadas forman parte de la muestra de nuestro estudio):
 - UCLM-Cuenca (MIDECIANT – CAAC), desde 1989.
 - UPV-Valencia (Laboratorio de Luz), desde 1990.
 - UPF-Barcelona (Institut de L’Audiovisual), desde 1993.
 - Universidad Ramón Llull _ESDI-Sabadell (MECAD), desde 1993.

Tras las conferencias se celebró una mesa redonda entre varios participantes expertos en historia del arte y las nuevas tecnologías desde varios enfoques. La discusión abarcó

una amplia gama de temas, desde la preservación y la infraestructura hasta la integración del media art en el discurso contemporáneo y su potencial impacto educativo global.

Estos expertos abordaron diversas cuestiones cruciales en el ámbito de la preservación, promoción y comprensión del arte mediático. Se discutió la necesidad de infraestructuras museísticas actualizadas que puedan abordar la sostenibilidad y conservación del media art. Se hizo énfasis en la importancia de estructuras internacionales y colaboración entre museos para garantizar la visibilidad global del arte español. Los participantes también reflexionaron sobre la integración del media art en contextos más amplios del arte contemporáneo, destacando la falta de mitología y narrativa en torno a estas obras. Se abordaron problemas de financiación, la relación entre media art y bienales, y la necesidad de construir narrativas y discursos en torno a este medio. Se mencionaron desafíos específicos, como la falta de formación para comisarios y la necesidad de educar en la cultura artística, así como la importancia de repensar las estructuras museísticas y la conservación del software. Además, se planteó la idea de que el media art puede desempeñar un papel crucial en la educación poliética en una ciudadanía global, particularmente en contextos menos desarrollados.

En la mesa redonda que exponemos se identifican cuestiones que han sido abordadas como temas frecuentes en los discursos del media art, como su relación con el arte contemporáneo o el problema de la falta de infraestructuras, que ha sido señalado por Dobriakov (2022).

La transcripción de esta mesa redonda se ha incorporado al **Anexo III** de este documento con el objetivo de registrarla documentalmente, ya que solo está accesible en vídeo a través de una web³⁹.

³⁹ Para acceder al vídeo que registró la mesa redonda: <https://tv.um.es/video?id=71401>.

4.3. Análisis del Libro Blanco para el Diseño de Titulaciones de Bellas Artes de 2004 de la ANECA

El Libro Blanco para el Diseño de Titulaciones de Bellas Artes de 2004 de la ANECA es un documento que estableció las directrices para el diseño de las nuevas titulaciones de grado en bellas artes en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior (EEES). El documento fue elaborado por una comisión de expertos de la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad (ANECA), con el objetivo de proporcionar un marco común para la renovación de las enseñanzas artísticas superiores en España. Los principales objetivos del Libro Blanco fueron:

1. Adaptar las enseñanzas artísticas superiores a los principios del EEES.
2. Mejorar la calidad de las enseñanzas artísticas superiores.
3. Formar profesionales cualificados para el ejercicio de las bellas artes.

En el documento se conciben los estudios de Bellas Artes desde un amplio espectro. El documento definió las bellas artes como "el conjunto de disciplinas artísticas que tienen como objetivo la creación de formas expresivas que comunican emociones, ideas o valores". Según esta definición, las bellas artes incluyen las disciplinas tradicionales de la pintura, la escultura, la arquitectura, la música y la danza, así como otras disciplinas más recientes, como el diseño, la fotografía o el arte digital. El Libro Blanco ha sido un documento de referencia para el diseño de las nuevas titulaciones de grado en bellas artes en España, que se empezaron a implantar en el curso 2009-2010. A lo largo del mismo se expusieron los resultados de un proceso de investigación sobre las titulaciones superiores artísticas en el marco de la Unión Europea. Por ello, se hizo mención del término media art, que ya estaba muy presente en otros países europeos. Podemos extraer información relevante del documento tanto por la información que aporta, que permite observar cómo el media art formaba parte del currículo de varios países y era una denominación normalizada en las titulaciones, como por la manera en la que incluye el término.

A continuación, ofrecemos los resultados del análisis de contenido aplicado a este documento, realizado con el objetivo de determinar de qué manera se utilizó el término y con qué significado. Posteriormente, presentamos la información a la que se accedió

a través de las dos entrevistas realizadas a los técnicos que participaron en su elaboración.

En primer lugar, se analizó la identificación y se hizo el conteo frecuencial del término. Respecto al aspecto terminológico, se observó la presencia de tres formas no traducidas del inglés con ínfimas diferencias entre sí: “Media Art”, “Media Arts” y “Media-Art”. Desconocemos la razón por la que no se utilizó una misma forma. **El término apareció un total de sesenta y nueve veces.**

El análisis de contenido de este documento se abordó atendiendo a distintas unidades de registro en las cuales se incluía el término, que apareció en diferentes tipos de enunciados. Así, se identifican los tipos de unidades de registro que se observó:

- a) Epígrafe del índice de contenidos (Ej.: p. 6).
- b) Cuerpo del texto (Ej.: p. 77).
- c) Contenido de tablas (Ej.: p. 82).
- d) Pies descriptivos de tablas (Ej.: p. 83).
- e) Parte del nombre de titulaciones (Ej.: p. 101).
- f) Parte del nombre de instituciones (Ej.: p. 485).

A lo largo del documento el término se enmarca en contextos diferentes que indican distintos significados. Recogemos un conjunto de ejemplos en los que se incluye el uso de este término, que aparece resaltado en cada fragmento.

a)

Tabla 1.2.1.a). Mapa europeo de las titulaciones en las disciplinas impartidas en España por las Facultades de Bellas Artes conceptuadas en Europa como Enseñanzas artísticas. Son Bellas Artes, **Artes Visuales o Media Arts**, Diseño en todas sus modalidades especializadas, y Restauración y Conservación de Bienes Culturales. (p. 81)

b)

En efecto, la denominación debe ser una titulación aceptada para todo el país visto que como tal, “ArtiVisiveeDisciplinedelloSpettacolo” ha sido adoptada sin más por el IstitutoUniversitariodiArchitettura de Venecia, que lo utiliza para los cursos de **MediaArts** y para los de Teatro. (p. 77)

c)

Las artes visuales, audiovisuales y las artes de la imagen en Alemania, así como en el Reino Unido, tienen diferentes títulos, entre otros, el **Media Art**, **Media-Art** y Kunst-undMedienwissenschaften, Ciencias del arte y de los media (Kunsthochschule für Medien, Köln); la Visuelle Kommunikation, Comunicación visual y la ExperimentelleMediengestaltung, Diseño experimental para media (UdK, Berlin).

d)

Los planes de estudio de las artes visuales y **media** son muy variados y presentan diferentes denominaciones como Time-BasedMedia, Medios basados en tiempo (FacultyofArt,MediaandDesign, Bristol); Electronic Arts, Artes electrónicas (School of Art, Design and Electronic Arts, University of Middlessex); **VisualArts&MediaArts**, Artes Visuales y **Media-Art** (PlymouthUniversity); CreativeDigitalArts, Creación de Arte Digital (PlymouthUniversity) o FineArtMediaque incluye medios electrónicos, filme y vídeo, fotografía e impresión digital (SladeSchoolofFineArts,UniversityofLondon).

e)

Vale la pena poner también de relieve que, en ambas opciones, raramente cambia la denominación de las titulaciones al pasar de BA a MA. Dado que se trata de perfiles profesionales claros, la misma denominación (Bellas Artes, **MediaArts**, Diseño Gráfico, Diseño de producto...) designa ambos grados. Eso ocurre especialmente en Inglaterra pero también se da en Holanda y en Suecia. (p. 105)

f)

Con la ley de reforma y las directrices de revisar los planes de estudio con una orientación más dirigida hacia la profesión, algunas han revisado los planes de estudio abriendo cursos con un plan coherente de formación en sentido profesional. Así por ejemplo, en la Accademia di Belle Arti di Brera, Milán, sin estar reconocido como una titulación específica, el diseño se ha convertido en un Corso Sperimentale con un plan de estudios coherente de principio a fin junto con otros cursos dedicados a las **Artes visuales y media arts**, a la Educación artística y a la Restauración. Son presentados como Itinerarios dentro del Diploma más que como Lauree o Diplomas específicos. (p. 510)

g)

Alemania: Listado de titulaciones de grado y postgrado reconocidas en Alemania (F: Barcelona 2003: 23-24)			
Centros académicos	Especialidades ofrecidas, Catálogo de títulos	Equivalente en español	Equivalente en inglés
UNIVERSITÄT	Grafik und Malerei	Grabado y pintura	
	Graphische Technik	Técnicas Gráficas (Grabado)	
	Industrial Design	Diseño industrial	
	Kommunikationsdesign	Diseño gráfico	
	Kunst und Designwissenschaft	Ciencias del Arte y del Diseño	Art History, Art Studies Design Studies, Design History Design Science
	Mediengestaltung	Artes Visuales, Media Arts	Visual Arts, Media Arts
	Produkt Design	Diseño de producto	Product Design
	Visuelle Kommunikation	Diseño gráfico, Diseño para la comunicación visual	Graphic Design

h)

ITALIA: Listado de titulaciones de grado y postgrado reconocidas			
Centros académicos	Especialidades ofrecidas, Catálogo de títulos	Equivalente en español	Equivalente en inglés
ACCADEMIE DI BELLE ARTI Corsi Sperimentali (Itinerarios)	Arti Visive e Discipline dello Spettacolo: Pittura	Artes visuales y disciplinas del espectáculo: Pintura	Visuals Arts: Painting
	Arti Visive e Discipline dello Spettacolo: Escultura	Artes Visuales y disciplinas del espectáculo: Escultura	Visual Arts: Escultura
	Arte e comunicazione multimediale	Arte y comunicación multimedia	Media Arts and Communication
	Progettazione artistica per l'impresa (Design)	Diseño artístico para la empresa	Design
	Restauro dell'arte contemporanea	Restauración del arte contemporáneo	Contemporary art Restoration

i) (p. 575)

Hochschule Köln

Miembro de ICSID

3 titulaciones en Diseño: Diseño, Diseño audiovisual y Media art

Ha sido un centro de investigación sobre los media y la tecnología de referencia todo el mundo en los últimos años.

UDK Berlin Antigua academia de Bellas Artes (HbK) reconvertido en Universidad

j)

8) Específicos de Imagen y Audiovisuales: Diseño y gestión audiovisual: –Fotografía. –Animación. –**Media art**. –Creativo visual, audiovisual y/o multimedia. –Videoarte, videocreación. Realización videográfica y televisiva. –Diseño y realización de interactivos. –Investigador de y sobre la imagen visual y/o audiovisual. –Investigador de y sobre Media art. Puntos de encuentro con el Diseño. –Personal creativo en empresas de diseño. –Aspectos del diseño gráfico. –Diseño textil y de moda. –Diseño de páginas web, interactivos y multimedia. (p. 230)

k)

Perfiles profesionales que coinciden con los estudios de postgrado:

Específicos de Imagen y Audiovisuales: Diseño y gestión audiovisual: –Fotografía. –Animación. –**Media art**. –Creativo visual, audiovisual y/o multimedia. –Videoarte, videocreación. - Realización videográfica y televisiva. –Diseño y realización de interactivos. –Investigador de y sobre la imagen visual y/o audiovisual. –Investigador de y sobre Media art. Experto audiovisual en proyectos de diseño. (p. 244)

l)

Finalmente, aunque sea como un detalle secundario, hay que mencionar también un último nivel de la escala. Sobre los aspectos más técnicos y de oficio del diseño existen también en Alemania estudios con un carácter comparable a los ciclos formativos españoles en formación profesional dedicados al diseño gráfico, programas informáticos, **media arts**, etc. cuyos cuya duración oscila entre los 2 y los 6 semestres.

Muchas son oferta privada de estudios en la propuesta de part-time. Expiden algún tipo de título, a veces un diploma aunque puede ser también un certificado. (p. 512)

m)

Si el diseño audiovisual y las artes visuales constituyen a veces titulaciones de grado, el concepto más amplio de artes visuales, **media arts** se vislumbra claramente en el horizonte de los MA y postgrados dado la cantidad de investigación básica y aplicada que aún precisan. (p. 514)

n)

La aparición y consolidación progresiva de estudios y departamentos dedicados al estudio de los **Media-Art** y las nuevas tecnologías ha tendido un puente importante entre los departamentos de diseño y los de Bellas Artes en muchos de estos centros organizando un nuevo ámbito de conocimientos y habilidades cuyo dominio es una necesidad compartida por ambos. (p. 514)

Estas son las categorías que se han identificado en relación con el uso del término media art en cada texto:

a	El término aparece como sinónimo de Artes Visuales.
b	El término hace referencia a una temática de formación.
c	El término describe la forma en que determinadas áreas son denominadas en Alemania y Reino Unido
d	El término se refiere a una tipología de artes.
e	El término hace referencia al título de una titulación.
f	El término se refiere a una tipología de artes diferente a las "Artes visuales".
g	El término se utiliza como forma utilizada en la traducción al español del título de una titulación
h	El término se utiliza como parte del título de la titulación italiana "Media Arts and Communication", y se traduce al español como "Arte y comunicación multimedia".
i	El término se refiere al título de una titulación que se incluye en el conjunto de "Diseño".
j	El término se refiere a una salida profesional de los títulos de grado en Bellas Artes.
k	El término se refiere a un perfil profesional de salida de los títulos de máster.
l	El término se refiere a unos estudios ofertados en Alemania comparados a los ciclos formativos españoles
m	El término se presenta como un sinónimo de Artes visuales.
n	El término se refiere a un objeto de estudio; aparece relacionado a las nuevas tecnologías. Se habla de consolidación progresiva de estudios y departamentos dedicados a él.

Tabla 6. Listado de categorías identificadas sobre el uso del término media art en los fragmentos textuales escogidos. Fuente: elaboración propia.

A partir de las categorías que hemos identificado, hemos realizado un análisis sobre el uso del término media art en el Libro Blanco:

1. En primer lugar, no se explicita por qué se utilizan variaciones del término.
2. En los fragmentos a) y m) se presenta el término como equivalente a Artes visuales. Sin embargo, en el f) aparece identificado como algo diferente a estas.
3. Se utiliza el término con distintos significados: el nombre de varias titulaciones (e), una tipología o área de práctica artística (d), un área de investigación (n), un conjunto de contenidos formativos (b) y una salida profesional (j, k).
4. Se presenta el mismo término como traducción al español, pero en realidad se respeta la forma en lengua inglesa.

5. Se afirma el hecho de “la consolidación” de estudios y departamentos que se dedican al media art.

Si observamos el uso que se realiza de este término en este documento en relación con su contexto podemos inferir que, en 2004, año de su publicación, se trataba de un término relevante en el contexto de la educación superior artística en la Unión Europea, considerado por el comité de elaboración como área con un crecimiento al alza.

La forma en que se presenta a nivel terminológico, sin realizar una traducción, sugiere que el término se incluye como consecuencia de la observación de su papel en el contexto europeo, pero no se usa a través de una forma estandarizada o consensuada, en su lugar, parece que se utilizan las formas terminológicas encontradas en cada contexto de estudio. Por otro lado, queda completamente difuso el área artística al que se refiere este término, ya que se produce una incoherencia entre las ocasiones donde se usa de forma indistinta con artes visuales y donde se introduce como un conjunto diferenciado aparte.

Según José Ramón Alcalá, docente autoidentificado y considerado como experto en el área de “media art” al que se realizó una entrevista, el origen del Libro Blanco de 2004 se remonta a una reunión de expertos celebrada en el Laboral Centro de Gijón, donde “se plantó la semilla del Libro Blanco de 2004”. Uno de los técnicos entrevistados (**E23**) que participaron en la elaboración del documento mencionó que “todo resultaba muy vago y genérico con respecto a este tema en particular”. Este término, mencionó, no se utilizaba en España, pero se introdujo en el documento porque “se consideró la introducción de materias, asignaturas y actividades relacionadas con las nuevas tecnologías que estaban en boga en ese momento”. En el momento de la realización de la entrevista, el participante consideraba que la categoría media art seguía siendo adecuada para referirse prácticas artísticas y nuevas tecnologías.

Según el segundo técnico entrevistado (**E24**), la incorporación de estas tecnologías tras la llegada del Proceso de Bolonia se realizó de manera lenta y tímida.

4.4. Análisis de la presencia del discurso del media art en las guías docentes

Durante el proceso de análisis de las guías docentes del estudio se observó, a través del testimonio de los docentes y de la revisión inicial de las mismas que estas se mantuvieron, por lo general, sin cambios respecto a los contenidos abordados. Durante el año en el que la pandemia de la COVID-19 irrumpió en el curso académico, se realizaron adaptaciones relacionadas con la metodología desarrollada destinadas a adaptar la docencia a la situación. En lo que respecta al objeto de análisis de nuestro estudio, este acontecimiento no interfirió ni supuso modificaciones que se tuviesen que tomar en consideración.

Las unidades de registro que se tomaron en consideración fueron varios apartados presentes en las guías: la presentación, la descripción de la asignatura y los contenidos. En estos apartados se hallaron diversas tipologías discursivas en función de la información expuesta: discursos descriptivos de conceptos técnicos artísticos, discursos históricos y discursos sobre conceptos pedagógicos.

A continuación se presentan los resultados del análisis filtrados por comunidades autónomas, universidades y asignaturas. Los dos indicadores establecidos para el análisis de la información fueron:

- Presencia de conceptos o términos vinculables al discurso del media art.
- Presencia terminológica del media art (o de alguna de sus variantes).

(GT = Grupo Temático)

1. Comunidad de Madrid.

1.1. Universidad Complutense de Madrid. Grado en Bellas Artes.

1.1.1. Estrategias y proyectos de perfil profesional – Guía Docente 1 (GD1).

- En la descripción se observan conceptos que coinciden con conceptos presentados en el Grupo Temático 3 (GT3) y GT5, en relación con las prácticas artísticas: “está dirigida

a producir obras de arte de naturaleza compleja, multidisciplinar, indeterminada, dialéctica, necesariamente contextualizada e interreferencial”.

-No se menciona el término media art, aunque en los contenidos se recoge el concepto de medio “como fundamento del discurso”.

1.1.2. Propuestas pluridisciplinarias - GD2.

- En la descripción se contemplan conceptos sobre transdisciplinariedad que coinciden con la retórica subrayada por Freire (2017) en el GT5. En los contenidos aparecen numerosos conceptos que encajan con los discursos estudiados.

- No se menciona el término media art.

1.1.3. Audiovisuales - GD3.

- Se hace referencia al lenguaje audiovisual aplicado a la creación contemporánea y terminologías técnicas especializada del ámbito.

- No se emplea el término media art.

1.1.4. Producción artística. Audiovisuales - GD4.

- Aparecen conceptos técnicos de producción audiovisual y cinematográfica.

- No hay presencia del término media art.

1.1.5. Media Art. Tecnologías Digitales - GD5.

- La asignatura se centra en las prácticas artísticas denominadas como Media Art. En la descripción aparecen categorías del discurso del media art de GT1 y GT3: “exploran el uso artístico de las nuevas tecnologías de comunicación, imagen e información. Incorporan conceptos y herramientas de imagen digital, programación gráfica, animación, proyecciones, interactivos, inteligencia artificial, robótica, realidad virtual, redes e Internet. Es una disciplina en continuo cambio y evolución, como consecuencia del avance de las nuevas tecnologías”. La asignatura abarca elementos estéticos, conceptuales del media art, así como la “historia del Media Art”.

- Sí se utiliza el término media art. El título de la asignatura indica que el término se asocia a “las tecnologías digitales”.

1.1.1. Bases didácticas para la educación artística - GD6.

- No se observa ningún concepto relacionado con los análisis discursivos de Freire (2017). La asignatura abarca conceptos técnicos de diseño curricular y pedagogías en las artes.

- No se utiliza el término media art.

1.2.Universidad Rey Juan Carlos. Grado en Bellas Artes - GD7.

1.2.1. Diseño y animación 3D.

- En la descripción se mencionan conceptos sobre la digitalidad, las tecnologías de la comunicación y “los nuevos interfaces”. El lenguaje es más cercano al discurso de comunicación audiovisual.

- No se utiliza el término media art.

1.2.2. Estética - GD8.

- En la descripción se recogen brevemente conceptos como “mass media” o publicidad. Se menciona la estética en la era digital, formas de representación como la instalación o el concepto de estética relacional, pero no aparecen demasiados conceptos sobre arte y tecnología.

- No se utiliza el término media art.

1.2.3. Historia del arte contemporáneo. Las vanguardias - GD9.

- En la descripción se recoge la idea de que los mass media desplazaron a los “medios tradicionales de creatividad”. También se mencionan los “nuevos cauces de comunicación”, pero no se menciona en ningún momento y media art. Se emplean conceptos como arte de masas, arte digital o arte interactivo.

- No se hace uso del término media art.

1.2.4. Naturaleza y espacio urbano. Arte y creación - GD10.

- En los contenidos se mencionan conceptos vinculados a la creación postdigital, como el arte colaborativo, la imagen en redes o “las nuevas estrategias mediáticas”.

- No se utiliza el término media art.

1.2.5. Taller de proyectos multimedia - GD11.

- En la presentación se utiliza el concepto de tecnologías multimedia. Se hace referencia, además, a la expresión “medios híbridos”, analógicos y digitales. El enfoque de la asignatura se realiza desde la categoría “multimedia”.
- No se utiliza el término media art.

1.2.6. Tecnología digital para las bellas artes I - GD12.

- En la descripción se utiliza continuamente la categoría “digital”. La asignatura se centra en aspectos técnicos.
- No se utiliza el término media art.

1.2.7. Taller de proyectos multimedia - GD13.

- En la presentación se hace referencia al concepto de media y se reitera la referencia a “productos de nuevo cuño” y “nuevos lenguajes”, es decir, a la retórica de “lo nuevo”. La asignatura abarca el concepto de las tecnologías digitales para las Bellas Artes desde el concepto “multimedia”.
- No se utiliza el término media art.

1.3. Universidad Camilo José Cela. Grado en Artes Digitales.

1.3.1. Gestión y diseño de contenidos multiplataforma - GD14.

- Se menciona el concepto de narrativa transmedia y de contenidos multimedia. La asignatura se centra en una dimensión más comunicativa que artística.
- No se utiliza el término media art.

1.3.2. Industrias creativas - GD15.

- En la descripción de la asignatura se menciona una finalidad relacionada con aspectos de marketing como herramienta para los artistas.
- No se utiliza el término media art.

1.3.3. Postproducción digital audiovisual - GD16.

- La asignatura se enfoca en aspectos técnicos de los procesos de postproducción.
- No se utiliza el término media art.

1.3.4. Narrativa audiovisual interactiva - GD17.

- Se mencionan las nuevas tecnologías para su aplicación a la generación de contenidos en el ámbito audiovisual.
- No se utiliza el término media art.

1.4. Universidad Francisco de Vitoria. Grado en Bellas Artes.

1.4.1. Tecnologías II - GD18.

- En la descripción se mencionan conceptos técnicos de las tecnologías digitales.
- No se utiliza el término media art.

1.4.2. Arte contemporáneo - GD19.

- En la descripción se emplea el uso del término arte posmoderno para referirse a prácticas artísticas realizadas en las últimas décadas. En los contenidos se habla de “arte y nuevas tecnologías” y se mencionan “las técnicas digitales”.
- No se utiliza el término media art.

1.4.3. Creación experimental - GD20.

- En la descripción se hace referencia al uso “de otros medios” para la creación artística. No aparece ningún término asociado al media art ni a categoría tecnológicas.
- No se utiliza el término media art.

1.4.4. Realidad virtual y aumentada - GD21.

- En la descripción se hace referencia a “las tecnologías más innovadoras” en referencia a los desarrollos en realidad virtual y aumentada.
- No se utiliza el término media art.

1.5. Universidad Antonio de Nebrija. Grado en Bellas Artes.

1.5.1. Arte sonoro - GD22.

- En la descripción y en los contenidos se recogen términos del ámbito del arte sonoro.
- No se utiliza el término media art.

1.5.2. Fotografía y arte digital - GD23.

- La categoría utilizada es “digital”. Se incluyen términos técnicos.
- No se utiliza el término media art.

1.5.3. Taller de proyectos de creación contemporánea (II) - GD24.

- En los contenidos de esta guía docente se incluyen algunos temas de la era digital como elementos para la expresión artística. Se mencionan las redes sociales y su papel para la creación de nuevas realidades e identidad.
- No se utiliza el término media art.

1.5.4. Tecnología audiovisual - GD25.

- En los contenidos se mencionan conceptos como el multimedia, los mass media y el análisis crítico de estos. En este sentido, se observa la presencia de la educación crítica sobre los nuevos medios (Freire, 2017) mencionada en el GT5. Los medios de comunicación de masas son tratados de forma central en esta guía.
- No se utiliza el término media art.

1.6. Universidad Politécnica de Cataluña. Grado en Diseño, Animación y Arte Digital.

1.6.1. Industria del arte digital - GD26.

- En la descripción se indica que la asignatura está destinada al conocimiento de los “nuevos perfiles” de la industria. En la relación de contenidos se hace referencia a la cultura digital, arte digital. Los medios digitales son indistintamente denominados “new media”.
- No se utiliza el término media art. Sin embargo, se incluye el término “new media” como referencia al arte digital.

1.6.2. Historia y modelos del audiovisual - GD27.

- Los contenidos se centran en el lenguaje de la cinematografía.
- No se utiliza el término media art.

1.6.3. Aplicaciones interactivas - GD28.

- Se tratan conceptos como interacción e interactividad y se desarrollan elementos de la cultura y el arte digital.
- No se utiliza el término media art.

1.7. Universidad Ramón Llull. Grado en Artes Digitales - GD29.

1.7.1. New Media Art.

- En la descripción se recoge de manera central el concepto de media art desde sus múltiples dimensiones. En ella se define el arte de los nuevos medios como “un campo interdisciplinar que combina formas artísticas tradicionales con tecnología punta”. Esta idea concuerda con la tercera etapa de adaptación a los medios que varios teóricos señalaron, en la que los antiguos medios se integrarían con los nuevos (GT2 y GT4).
- Se utilizan los términos new media art y arte de los nuevos medios.

[Inicio](#) | [Estudios](#) | [Grados](#) | [Grado en Artes Digitales - Mención Concept Art](#) | [New Media Art](#)

New Media Art

[Volver al plan de estudios](#) ➔

DESCRIPCIÓN

El arte de los nuevos medios es un campo interdisciplinar que combina formas artísticas tradicionales con tecnología punta. Este curso semestral ofrece una introducción al concepto, la historia y las prácticas del arte de los nuevos medios. El curso explorará las implicaciones éticas y sociales de los nuevos medios y cómo los artistas los utilizan para superar los límites y desafiar las formas artísticas convencionales. Se tratarán temas como el vídeo y la animación, la imagen digital, la realidad virtual y el diseño interactivo, entre otros. Al final del curso, los estudiantes tendrán una sólida comprensión del panorama del arte de los nuevos medios.

SEMESTRE	Primero
CURSO	2
CRÉDITOS	6.00

Figura 12. Descripción de la asignatura New Media Art de la titulación Artes Digitales de la Ramon Llull. Fuente: página web de laSalle, Universidad Ramon Llull.

1.7.2. Cultura visual contemporánea - GD30.

- En esta asignatura se menciona la formación crítica para el análisis visual en el contexto de los nuevos medios de comunicación. Se argumenta que hay un “nuevo lenguaje” que el estudiante debe conocer.
- No se utiliza el término media art.

1.7.3. Historia del arte - GD31.

- En esta asignatura se abarca la historia del arte centrada en etapas anteriores al presente.

- No se utiliza el término media art.

1.7.4. Pensamiento y creatividad I - GD32.

- Entre los contenidos de esta asignatura se mencionan conceptos como “la era de la tecnociencia”, el cual coincide con parte de las ideas que forman parte del ideario estético y teórico del media art, aunque también estén presentes en otros discursos del arte contemporáneo.
- No se utiliza el término media art.

1.8. Universidad Abierta de Cataluña. Grado en Artes.

1.8.1. Seminario de Teorías del Arte y de la Cultura - GD33.

- En esta guía docente se menciona el campo de los estudios culturales en torno al arte contemporáneo y el arte posmoderno. No se aprecian otras referencias ni categorías.
- No se utiliza el término media art.

1.8.2. Seminario de cultura visual y nuevos medios - GD34.

- En la descripción de esta guía docente se menciona el concepto “nuevos medios”. También se habla de la perspectiva crítica en torno a las artes, la tecnología y el diseño y se mencionan “herramientas digitales” y “tecnologías emergentes”. Se habla también de varios conceptos centrales del discurso del media art: las especificidades de los medios y la arqueología de medios. También se observa la categoría “arte y nuevos medios”.
- Sí se utiliza el término media art, en la forma “arte de los nuevos medios”.

1.8.3. Seminario de materialidad y tecnología - GD35.

- En la descripción se habla de “materialidad y tecnología” y de la construcción del discurso artístico en relación con el papel de la tecnología en la sociedad. Sin embargo, no se menciona ninguna categoría de las que se han recogido en el discurso del media art.
- No se utiliza el término media art.

1.9. Universidad de Castilla La Mancha. Grado en Bellas Artes.

1.9.1. Arte de los nuevos medios - GD36.

- En la descripción se desarrolla una descripción de conceptos y contenidos relacionados con arte y nuevas tecnologías, procesos tecnológicos digitales y electrónicos, a través del concepto de arte de los nuevos medios. En los contenidos, aparecen numerosos conceptos que hemos descrito como parte de los patrones discursivos del media art: la localización del arte de los nuevos medios en la historia del arte, las “estéticas alternativas-underground” o las “narrativas red”.
- Sí se emplea el término media art, en concreto en la forma arte de los nuevos medios.

1.9.2. Estética de la modernidad - GD37.

- En la descripción se mencionan las políticas identitarias, el postcolonialismo y la condición postmedia, elementos identificados como parte del discurso postdigital señalado por Dobriakov (2022).
- No se utiliza el término media art.

1.9.3. Historia de las artes visuales - GD38.

- En el texto descriptivo se hace referencia a la categoría de arte contemporáneo, pero no se manejan otros conceptos relacionados con las categorías tratadas en el estudio.
- No se utiliza el término media art.

1.9.4. Tecnologías digitales de la imagen - GD39.

- En la descripción se habla de la combinación de medios analógicos con otros medios. En los contenidos se incluye el arte electrónico y los conceptos de imagen 2D y 3D.
- No se utiliza el término media art.

1.10. Universidad Politécnica de Valencia. Grado en Bellas Artes.

1.10.1. Tecnologías de la imagen I - GD40.

- En la descripción se hace referencia a la imagen y los medios digitales. En la parte histórica recogida en los contenidos se aborda la imagen tecnológica enmarcándolo en conceptos como la informática, internet y la fotografía.
- No se utiliza el término media art.

1.10.2. Historia y teoría del arte contemporáneo - GD41.

- El contenido se concentra en el arte anterior a los años 80. En el apartado de contenido dedicado a la etapa posterior no se identifica ninguna categoría.

- No se utiliza el término media art.

1.10.3. Estética y cultura visual en la era digital - GD42.

- En la descripción de la asignatura se refiere al debate posmoderno, pero ninguna de las categorías mencionadas guarda relación con el hecho tecnológico.
- No se utiliza el término media art.

1.10.4. Medios digitales e interactivos - GD43.

- En la descripción se menciona que, entre los objetivos de la asignatura está formar el juicio crítico sobre el arte interactivo y electrónico y sus aportaciones al arte. En el segundo epígrafe del apartado de contenidos se incluye el concepto de “media archaeology” al que se hace referencia en el grupo temático dos de las categorías. También se incluye el concepto de programación multimedia.
- No se utiliza el término media art, aunque sí aparece “media archaeology”, lo cual conduce a indicar que el discurso sí es tratado en la asignatura.

1.10.5. Arte sonoro - GD44.

- En la descripción de esta guía docente aparece una referencia a la relación interdisciplinar del arte sonoro con otras artes. En los contenidos se menciona el “net sound”, un concepto que podemos asociar al net art generalmente considerado en el marco discursivo del media art. Uno de los docentes entrevistados impartía esta asignatura. En su discurso se manifiesta el respaldo conforme a la categoría de media art, lo cual, en este, caso, cruzando datos, se puede interrelacionar con este detalle de la guía docente.
- No se utiliza el término media art.

1.11. Universidad del País Vasco. Grado en Arte.

1.1.1. Arte interactivo e interfaces - GD45.

- En la descripción se expresa que la asignatura es un acercamiento a la práctica artística del arte de los nuevos medios o new media art. Además, también se hace referencia al concepto de “interfaz”, como “intersección entre diferentes sistemas”⁴⁰.

En el índice de contenidos teórico-prácticos aparece “introducción al New Media”. Podemos relacionar esta designación de las prácticas artísticas con nuevas tecnologías con la propuesta realizada por Manovich de utilizar “nuevos medios”, extrayendo el término “arte” para referirse a ellas.

- Sí se utiliza el término new media art y arte de los nuevos medios.

1.1.2. Arte y tecnología II - GD46.

- En esta asignatura no se hace utilización del concepto media art. La nomenclatura observada es “arte digital”.

- No se utiliza el término media art.

1.1.1. Instalaciones y espacio sonoro - GD47.

- En la descripción de esta asignatura no se realiza una contextualización de la creación sonora en el contexto de otras categorías discursivas sobre arte y tecnología. Se menciona la instalación y la tecnología digital.

- No se utiliza el término media art.

1.12. Universidad de Vigo. Grado en Bellas Artes⁴¹.

1.1.2. Arte y contemporaneidad - GD48.

- En los contenidos explicitados en esta guía docentes se recogen varios temas que coinciden con los señalados por Dobriakov (2022) en la etapa postdigital, como el antropoceno o el pensamiento postestructuralista.

- No se utiliza el término media art.

1.1.3. Proyectos gráficos digitales - GD49.

⁴⁰ Esta definición de interfaz es diferente a la que presentamos en la contextualización estética realizada en el apartado 3.1.2. En ella se utiliza este término como sinónimo de pantalla para exponer algunas ideas de Choza (2015).

⁴¹ Las guías docentes de esta titulación están accesibles en gallego. Aquí se ofrece la traducción al español que hemos realizado.

- En los contenidos de esta guía docente se incluyen múltiples conceptos estéticos asociados a la tecnología. Sin embargo, no se observa explícita ninguna referencia a los patrones discursivos del media art.
- No se utiliza el término media art.

1.13. Universidad de Granada. Grado en Bellas Artes.

1.13.1. Arte y tecnología - GD50.

- En los contenidos de esta asignatura se recogen conceptos relacionados con la comunicación audiovisual y con el área digital de producción 3D. No se observan categorías reconocidas del discurso del media art.
- No se utiliza el término media art.

1.13.2. Imagen digital - GD51.

- En los contenidos de esta guía docente se hace referencia al paradigma digital para desarrollar la relación entre arte y tecnología. No se encuentran otras categorías.
- No se utiliza el término media art.

En base al análisis llevado a cabo, se observan estos resultados:

De las cincuenta guías docentes analizadas, en un total de cinco se ha hecho referencia a conceptos sobre arte y tecnología a través de las unidades terminológicas New Media Art y arte de los nuevos medios (GD5, GD29, GD34, GD36 y GD45). En tres se menciona el término en el título (GD5, GD29, GD34), en una se incluye la expresión “nuevos medios” (GD34) y en otra no se menciona en el título (GD45). En sus descripciones y contenidos (unidades de registro) se han observado de forma evidente ideas y conceptos pertenecientes al discurso del media art. Dos de ellas pertenecen titulaciones denominadas Grado en Bellas Artes (Universidad Complutense de Madrid y Universidad de Castilla La Mancha), mientras las tres restantes pertenecen a titulaciones con interpretaciones de estos estudios más cercanas a las tecnologías, o bien a un concepto de bellas artes más amplio y pluridisciplinar; estas titulaciones fueron el Grado de Artes Digitales de la Universidad Ramón Llull, el Grado en Artes de la Universidad Abierta de Cataluña y Grado en Artes de la Universidad de País Vasco. De estas universidades, dos son de titularidad privada, mientras que las otras tres son

públicas. De este conjunto, solo en la guía docente del Grado en Arte de la Universidad del País Vasco se observó que el título de la asignatura no contuviese este término de media art (Ej.: Arte interactivo e interfaces), aunque en sus contenidos sí se incluyese. Por otro lado, los casos en los que se utiliza esta terminología se hace con los términos “New Media Art” y “Arte de los nuevos medios”, es decir, incorporando el matiz del adjetivo “nuevo” que tantas críticas ha recibido en el debate interno de los discursos del media art.

La realización discursiva de aclaraciones sobre el término en varias de ellas indica que se asume el posible desconocimiento del término y se considera necesaria la operación de definirlo. Así, en GD45, se explicita:

Con este término nos referimos a obras que se sirven de las tecnologías digitales (en sus formas hardware y software) para explorar sus posibilidades artísticas y culturales.

En su definición, las manifestaciones artísticas que se incluyen son: “cine expandido, vídeo mapping, visuales generativos, instalaciones multimedia, net.art, realidad virtual y aumentada, media performances o Machine Learning o Inteligencia Artificial”. En cuatro de ellas se observa la utilización del término new media art como el principal para referirse a estas prácticas artísticas, aunque también aparecen otras categorías como “arte electrónico”.

Frente a la muestra de guías docentes, un total de cinco guías docentes en las que se observa con claridad el discurso del media art puede suponer una cifra poco representativa. Sin embargo, si tenemos en cuenta que estos cinco casos se desarrollan en cinco universidades distintas, la conclusión es diferente: de un total de trece universidades, en cinco se observa presencia de los discursos del media art. En base a estos datos se puede afirmar que el número de universidades que incluyen en los currículums de bellas artes el discurso del media art, si bien está lejos de ser mayoritario, se puede calificar de relevante. La proporción de estas cinco unidades en el contexto de la muestra de guías docentes indica, sin embargo, que, aunque es fenómeno que se manifiesta en varias universidades, su posición en el currículum es marginal. Se presenta en la forma de asignaturas aisladas especializadas en este concepto que desarrollan plenamente su discurso. Observamos como algo que debe ser reseñado que, en las titulaciones donde existe una asignatura denominada explícitamente media art o arte de

los nuevos medios, las asignaturas restantes que forman en conceptos estético-teóricos sobre arte y tecnología no utilizan esta terminología, sino que se decantan por conceptos como multimedia, arte digital o arte electrónico. Las que lo incorporan, por el contrario, no utilizan prácticamente ninguna otra forma de referirse a estas prácticas artísticas. No se puede explicar a partir de los resultados del análisis por qué en unas guías docentes se emplea constantemente el uso de este discurso y terminología para referirse a estas prácticas artísticas y en otras se omite totalmente. Este simple hecho, creemos, es indicio de dos posicionamientos diferentes.

Otro grupo de guías docentes incorpora algunas ideas estrechamente asociadas al discurso del media art, haciendo uso de elementos de su retórica, aunque no mencionan explícitamente el término. No podemos afirmar que en estas guías docentes haya una presencia del discurso del media art, especialmente debido a la ausencia de un indicio terminológico claro. Se debe tener en cuenta que, según ha indicado Dobriakov (2022), hacia la segunda década del siglo XXI aparecieron otras categorías que ocuparon un puesto central, tales como arte postdigital o arte postmedial. Aunque Dobriakov argumenta que no pueden verse como una evolución discursiva del media art, es difícil concluir si, ante la ausencia de una evidencia terminológica, estamos ante un discurso que guarda conexión con el media art o no.

Por lo tanto, se vuelve a validar la explicación del media art como un entramado discursivo. Reiteramos esta idea porque, a pesar de que hemos mostrado cómo el media art ha sido descrito y analizado como discurso en varios estudios, varios docentes entrevistados para la investigación afirmaron que no existía un discurso diferenciado del media art.

Si tenemos en cuenta que las guías docentes están orientadas a proporcionar al estudiante una herramienta descriptiva y orientativa, podemos explicar los distintos tipos de actitudes discursivas que se llevan a cabo. En algunas guías docentes se utiliza un discurso de tipo histórico con carácter narrativo que parece introducir los contenidos que se impartirán mientras que en otras se utiliza un lenguaje descriptivo en torno a diferentes conceptos tratados en la asignatura. En otros casos los textos aparecen como argumentaciones sobre los contenidos expuestos para el aprendizaje del alumno. No

parece que se pueda responder con la misma respuesta en todas a la pregunta sobre a quién están dirigidas.

Finalmente, exponemos el análisis de un fenómeno que hemos observado en los discursos del media art estudiados y consideramos de gran relevancia. La intención es resaltar el papel que juega en el discurso la explicitación o identificación de “media art” como término y/o concepto construido, o bien su omisión como tal, haciendo en este último caso uso directo del término para referirse a un conjunto de prácticas artísticas, y omitiendo cualquier referencia metalingüística o metaconceptual. En concreto, se repara en la importancia de este fenómeno de cara a la estrategia para generar normalización o aceptación del mensaje emitido en un enunciado.

En estas citas hemos subrayado algunas palabras donde localizamos el núcleo de las operaciones discursivas evidenciadas.

-De **GD36** (*Arte de los nuevos medios*) citamos:

(..) que pretende ofrecer al estudiante una introducción teórica y un adiestramiento y asesoramiento prácticos -tanto conceptual como instrumental- **en el New Media Art; esto es, el arte que utiliza** o tiene como referencia las nuevas herramientas y procesos tecnológicos, hoy fundamentalmente digitales y electrónicos, y que constituyen un eje ineludible de todo proceso y práctica artística actual.

a. Análisis.

Se dice que el New Media Art es (=) el arte que utiliza (...).

En este enunciado **hay una función referencial**. En este caso, no se explicita o se hace referencia al media art como construcción terminológica o conceptual, sino que directamente se emplea como forma para referirse al arte desarrollado con nuevas herramientas y procesos tecnológicos.

-De **GD5** (*Media Art. Tecnologías Digitales*) citamos:

Las prácticas artísticas **agrupadas con el denominador** Media Art exploran el uso artístico de las nuevas tecnologías de comunicación, imagen e información. (...)

Es una disciplina en continuo cambio y evolución, como consecuencia del avance de las nuevas tecnologías.

- b. El Media Art aquí es un “denominador” utilizado para agrupar unas prácticas artísticas. Después se califica como una disciplina. En el enunciado **hay una función metalingüística**. Esta explicitación realiza una separación entre el término y el significado atribuido y permite identificar al media art como una categoría.

-De **GD29** (*New Media Art*) citamos:

El arte de los nuevos medios es un campo interdisciplinar que combina formas artísticas tradicionales con tecnología punta.

- c. En este caso, el media art es un campo interdisciplinar.
En el enunciado también hay una función referencial pero, en esta ocasión, se introduce también un concepto que media en el significado del término, “campo interdisciplinar”. En este caso no hay explicitación de la diferencia entre el término como categoría y la realidad artística que pretende designar.

-De **GD 34** (*Seminario de cultura visual y nuevos medios*) citamos:

Esta asignatura ofrece una visión transversal sobre la cultura visual y los nuevos medios, combinando las artes, la tecnología y el diseño en la construcción de una perspectiva crítica sobre los diferentes aspectos de la creatividad con herramientas digitales y tecnologías emergentes.

(...) el análisis de diversos contextos del ámbito profesional y estudios de caso de festivales, exposiciones, **obras de arte y nuevos medios**.

- d. En este caso, el enunciado permite identificar que “arte y nuevos medios” es una categoría o tipología de obra, actúa como complemento del nombre y complementa su significado. No se realiza por lo tanto una explicitación de que se está hablando de una construcción conceptual o de que es un término *utilizado para* designar un conjunto de prácticas.

De **GD45** (*Arte interactivo e interfaces*) citamos:

La asignatura es un acercamiento experimental y conceptual a la práctica artística contemporánea **del llamado arte de los nuevos medios o new media art**. Con este término nos referimos a obras que se sirven de las tecnologías digitales.

- e. En este caso existe una función metalingüística del lenguaje. Se establece una distancia entre el término y el fenómeno a través de un verbo que refleja una

acción impersonal (llamado *por alguien*). Por lo tanto, aquí sí se explicita que el media art es una forma de referirse al conjunto de prácticas artísticas al que se alude.

De estos cinco casos, el primero es el que menor distancia conceptual sitúa entre el término utilizado en el lenguaje y el fenómeno de la realidad descrito, plano de práctica social o, dicho de otro modo, el que menos explicita el matiz que señalamos. Con ello realiza una normalización del término new media art a través de un uso meramente referencial del lenguaje, se induce -sostenemos- a cierta aceptación del término, cuya dimensión como elemento representacional pasa desapercibida.

Tomando el análisis semiótico del discurso (Lozano et al., 1982) como referencia, diremos que en el primero de los cinco casos de enunciados se oculta o enmascara la distancia conceptual entre el término como tal y la realidad o significado al que quiere aludir. En el resto de casos, la utilización de otros elementos que actúan de mediadores entre el término y el significado que designa obligan a tomar en el proceso de interpretación realizado una conciencia del término como categoría o forma lingüística. Esta operación conceptual que creemos guarda semejanza con la famosa obra de René Magritte (1929) en la que aparece la oración “Ceci n’est pas une pipe”, esta explicitación u omisión de la misma del término “media art” como representación conscientemente escogida, es un elemento que identificamos hipotéticamente como una herramienta dentro de la estrategia discursiva que debe ser tomada en consideración.

Concluimos con la siguiente hipótesis el análisis: cuando un hablante omite cualquier explicitación de la dimensión del término “media art” como representación lingüística, dada su reciente aparición histórica y carácter minoritario en el conjunto de los discursos del arte actual, realiza una operación, consciente o no, de normalización de esta categoría, induce a considerar este término como el apropiado para referirse a las prácticas artísticas a las que se alude.

4.5. Análisis del posicionamiento discursivo de los docentes respecto al media art

4.5.1. Introducción

A lo largo de este apartado (4.5.1.) se desarrollan los resultados del análisis aplicado a los discursos de los docentes que fueron entrevistados. El análisis se ha realizado integrando los procedimientos descritos en el apartado metodológico. En ellos se describe la utilización de un conjunto de categorías preexistentes extraídas de estudios académicos previos de autores de referencia para esta línea de investigación. Dichas categorías se utilizan como guía y eje para el análisis de los discursos en los docentes. El fin último es estudiar las correspondencias entre las ideas presentes en los discursos analizados por los autores y las categorías emanadas del discurso de los docentes que forman parte de la muestra. Como se explica en la metodología, el proceso de codificación condujo a la creación de seis grupos temáticos que están vinculados a las preguntas de investigación.

Las características y criterios para formar dichos grupos desde un punto de vista semántico guardan relación con el objetivo último de localizar la presencia de patrones discursivos del media art en los textos analizados. En este sentido, la agrupación en bloques temáticos ha funcionado como una herramienta de ordenación que ha permitido sugerir una serie de grandes temas en torno a los que se han estructurado los discursos del media art. Los grupos temáticos también proporcionaron una estructuración temática de las preguntas realizadas a los docentes, de manera que son las categorías y su agrupación las que han vertebrado y dado coherencia al proceso. Frecuentemente sucedió que las respuestas presentes en un bloque guardaban relación temática también con otro bloque ya que, discursivamente, se produjeron intertextualidades y referencias a otras temáticas a voluntad e intención del entrevistado.

A lo largo del análisis se presentan y describen las ideas encontradas en el estudio de la literatura académica y se vinculan a las categorías listadas en el apartado 4.1. Progresivamente, se presentan las ideas halladas en los textos de las entrevistas y se vinculan a dichas categorías. Es importante señalar que no todas las categorías

localizadas en la literatura se hallaron en el discurso de los docentes, lo cual guarda relación con dos causas, según podemos inferir:

- a. Las fuentes de las que se han extraído las categorías proceden de estudios que abordaron diferentes tipos de fuentes discursivas desarrollados en varios contextos. En los textos que analizamos, por su tipología, no es posible alcanzar este grado de amplitud y profundidad.
- b. Las ideas del contexto internacional de los discursos académicos del media art no se han desarrollado de la misma forma en el contexto español. En relación con esto podemos hablar de las particularidades del discurso local, al igual que se planteó en el estudio del marco lituano en Dobriakov (2022).

En el apartado 2.4. se recoge un esquema de la estructura con la que se ha presentado la información en este análisis. Lo presentamos igualmente aquí con el objetivo de facilitar la aproximación al texto.

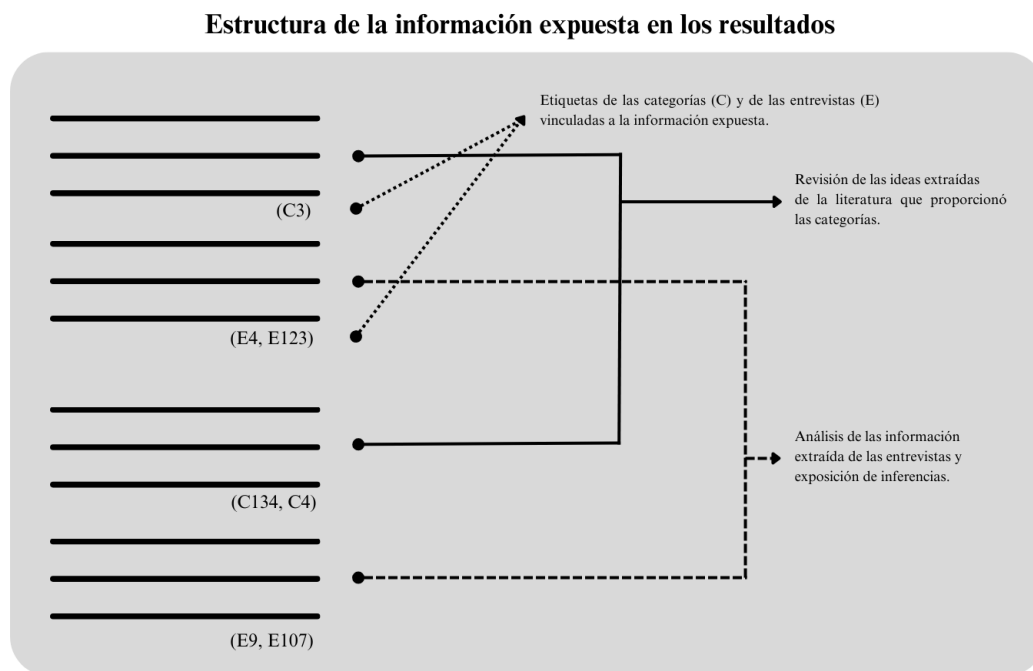


Figura 13. Esquema de la estructura de la información expuesta en cada grupo temático del capítulo de resultados. Fuente: elaboración propia.

4.5.2. Grupo temático 1: Ideas en torno a la terminología y a la construcción del concepto media art

Aún teniendo en cuenta ciertas matizaciones que realizaron los entrevistados de la muestra, conviene tener presente un dato. Del total de participantes a los que se les preguntó si “media art” (o alguna de sus variaciones) seguía siendo una forma adecuada de referirse al área de arte y tecnología, aproximadamente un 65% respondió que sí continuaba siéndolo. La generalización de estos datos debe tomarse con cautela debido a que la muestra no posee unas dimensiones suficientemente amplias como para asegurar que representan al universo de docentes que imparten asignaturas relacionadas con el área de arte y tecnología en las universidades españolas. La selección de estos docentes no se hizo buscando coincidencias con el discurso del media art, sino siguiendo la condición de que impartiesen asignaturas en las que podía darse una diseminación de estos discursos. Los participantes representan perfiles de docente con contextos formativos y edades muy diferentes. Se han observado diferencias en cuanto a su nivel de familiarización con el concepto de media art; aún así, los resultados muestran que la categoría sigue cobrando importancia para los participantes.

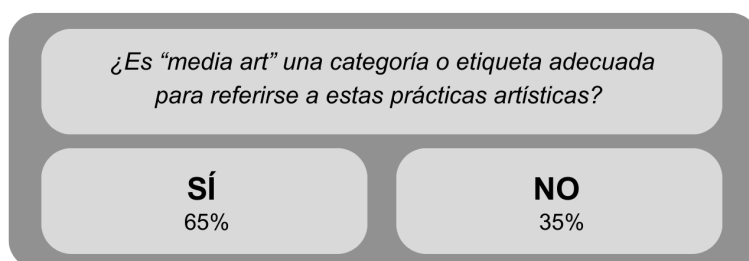


Figura 14. Visualización porcentual de las respuestas a la pregunta realizada a los participantes sobre la idoneidad de la expresión media art. Fuente: Elaboración propia.

Exponemos estos datos para iniciar el análisis del primero de los grupos temáticos en torno a los que se han dividido las categorías resultantes. El problema de la idoneidad de la expresión media art ha estado desde sus orígenes históricos a finales del siglo XX, no solo respecto a la diatriba que presenta el factor terminológico, sino por la dificultad con la que se llega a una definición consistente si se profundiza a nivel conceptual en ella y en su construcción teórica y estética a lo largo de las décadas. A pesar de la problemática presentada, la expresión ha sido legitimada en el contexto teórico

académico por varios autores. Así, consideran que “media art” o “new media art” es una forma adecuada para referirse al conjunto de heterogéneas prácticas que emplean nuevas tecnologías para su desarrollo (C29). Freire (2017) asume el new media art como un término adecuado para designar una variedad heterogénea de prácticas que exploran los “nuevos medios”. Los discursos basados en una retórica de lo nuevo, según muestra su estudio, ya estaban perdiendo fuerza en el momento en que realizó su investigación (en 2017). Sin embargo, la autora sostuvo que, aunque las instituciones poseen características que impiden una más rápida adecuación a esta área disciplinar, el media art podía servir como motor para impulsar cambios en la arena universitaria.

De acuerdo con Quaranta (2013, p. 23), la cuestión de lo terminológico y la definición en el arte de los nuevos medios es el principal problema que afronta esta escena (C32). El autor sostuvo que el principal reto del arte de los nuevos medios es la falta de consenso en su definición. Esta ambigüedad, sostiene, dificulta la comprensión y el intercambio de ideas dentro y fuera del campo. Además, puede dificultar la identificación y delimitación del media art, así como su ubicación en la historia del arte en relación con otras formas artísticas que utilizan medios similares.

Aunque, como se ha señalado, en un alto porcentaje de la muestra se considera que media art es una categoría adecuada, es generalizada la convicción de que, dependiendo del contexto, es necesaria una mayor especificación. También es frecuente una actitud de restar importancia a las categorías utilizadas, reconociendo sin embargo que estas son necesarias (E1): “Sí, yo creo que sí, que se puede, que se puede tener una categoría, una forma de taxonomía como otra cualquiera.” Por su parte, es también representativa la cifra del 35% que se manifiesta en contra de utilizar esta categoría. E7 expresó que se trata de una categoría que no pertenecía al mundo de las artes, sino que se debía asociar más al mundo de la comunicación. E9, sin embargo, manifiesta que es un término que utiliza constantemente en sus clases, en especial, en un máster especializado en esta área. Para E10 se trata de una categoría adecuada, ya que identifica un tipo de arte con unas propiedades únicas que no existen en otras áreas artísticas: “existe una realidad inherente a este tipo de creaciones que no puede ser compartida por ningún otro tipo de creación”.

Entre los docentes entrevistados es frecuente la descripción del concepto media art como un término excesivamente general y amplio en el que se engloban numerosas subcategorías. Se relaciona con el uso de medios tecnológicos, aunque a veces se separan los campos de la fotografía o el videoarte por ser considerados campos con suficiente autonomía e independencia, además de recorrido histórico (por ejemplo, de manera explícita así lo expresaron **E1, E2, E8, E13**). El cuestionamiento del aspecto de “novedad” es resaltado en **E2**: “¿hasta cuándo vamos a considerar nuevos estos medios?”. También en **E2** se observa que se trata de una categoría que ha quedado anticuada. En su caso sí se engloban dentro de ella el videoarte, además del resto de categorías nacidas a raíz de los avances en tecnologías de la comunicación: videojuegos, instalaciones, impresión multidimensional, realidad virtual o arte digital, que no es separado en este caso del media art. El discurso es algo confuso, sin embargo, ya que después se expresa “ya pasamos de los medios a la tecnología digital, que sería para mí una evolución de esos nuevos medios al arte o la tecnología digital”.

Aunque los entrevistados intentaron realizar una distinción entre arte digital y media art, los enunciados revelan un uso indistinto de estas categorías. En **E1** se separa el arte digital de la categoría media art, en la que se engloba, por ejemplo, el net art. Así, **E4** comentó: “Entonces, sí creo que hay una obra digital hecha a través de medios digitales. Sí, creo que es media art”. Para **E10** el media art es “aquel que se hace utilizando herramientas digitales de cualquier tipo y que aprovecha las características de estas tecnologías para generar lenguajes propios, tanto en el arte digital como en otros medios”. **E14** lo identifica con el arte multimedia y establece una distinción entre las bellas artes anteriores y el media art, que habría establecido “un conjunto de herramientas que permiten hacer cosas que antes no se podían hacer”. **E19** sugiere que el media art guarda relación con el arte intermedia. Aunque es un término excesivamente general y “hoy en día debemos ser más precisos”, considera que es un término que permite englobar muchos otros conceptos y prácticas. En el caso de **E20** se introduce la noción de dispositivo. El media art guarda relación con “la interacción con un dispositivo”. También **E20** conecta la idea de dispositivos electrónicos y la noción de las posibilidades comunicacionales de los mismos para la creación artística:

Entonces, para mí, el arte, y casi todo el arte que tiene que ver con dispositivos electrónicos, se enlaza dentro de todas esas posibilidades de comunicación que a la vez nos relacionan con internet y con todo

el sistema de *network*, es decir, prácticamente no hay ningún dispositivo electrónico ni ninguna imagen o producto, por llamarlos de alguna forma, sonoro o audiovisual, que no sea viable por la red.

Para **E9**, el concepto de new media art tiene una actualización continua, “siempre lo último, siempre los últimos medios tecnológicos, visuales y sonoros”, de modo que le confiere una vigencia constante al término. Aclara, sin embargo, la matización de no calificar como media art a ejemplos de divulgación a través de nuevos medios, como, por ejemplo, la exposición inmersiva de Vincent Van Gogh a través de pantallas que se realizó en Madrid en 2023. En el caso de **E15**, que representa una de las voces precursoras del media art y más autorizadas en el ámbito académico español, el concepto de media art se relaciona con el uso artístico de lo que denomina “la máquina moderna”. Así:

Yo tengo una definición muy particular que además está publicada en Art Nodes⁴², que es que el media art es el arte cuyos autores, los artistas, emplean la máquina moderna. La máquina en el sentido moderno. Y digo que una máquina moderna es un instrumento tecnológico de representación que es automático e instantáneo, lo cual crea ya una diferenciación entre las máquinas tradicionales, incluso ahí estaría el cine, la fotografía y las máquinas modernas que, por ejemplo, la Polaroid ya es una máquina moderna fotográfica. Las cuatro grandes tecnologías que dan pie a esto surgen todas en la década de los 60 y son la cámara de vídeo portátil, la fotocopidora xerográfica, el interfaz para gráficos del ordenador y la Polaroid con el Polacolor PAC que la hace instantánea.

Al igual que en **E9**, en **E15** se plantea como eje para su definición el factor tecnológico en constante actualización y renovación: “por eso, al establecer esa definición de máquina moderna, ya establezco un eje de referencia que es ineludible. Entonces, tú puedes ir creando máquinas, pero todas tienen que dar esa característica y que su funcionamiento sea automático o instantáneo”. Jana y Tribe (2006, p. 4) realizaron una distinción entre “media art” y “new media art” relacionada con el contexto histórico en el que surgieron estas categorías (**C34**). Explicaron que a menudo se utilizan ambos términos de manera intercambiable, aunque existen distinciones sutiles entre ellos. Ambos hicieron referencia a la creación artística mediante el uso de tecnologías mecanizadas y automatizadas para producir y difundir contenido visual, auditivo y textual. No obstante, el concepto de new media art se encuentra principalmente asociado con prácticas artísticas que surgieron después de la década de 1990. Este periodo,

⁴² *Art Nodes* es una revista digital impulsada por la Universitat Oberta de Catalunya (UOC) que tiene por objeto el análisis de las intersecciones entre las artes, las ciencias y las tecnologías. La revista publica artículos de investigación, entrevistas, reseñas y otras contribuciones sobre temas relacionados con el arte de los nuevos medios, la ciencia, la tecnología y la cultura.

indicaron, fue impulsado por la “revolución digital” y el aumento en la accesibilidad de las computadoras e Internet para el público en general. Un elemento clave en la consolidación de este fenómeno habría sido Internet, desempeñando un papel fundamental en la formación de un movimiento artístico. Este movimiento experimentó con tecnologías de comunicación y dio lugar a un género emergente de arte en red, comúnmente conocido como “net art”. Por su lado, el media art abarcaría prácticas más amplias y cronológicamente anteriores, que hicieron uso de medios electrónicos para producir y transmitir contenido audiovisual, como el vídeo, la televisión y otros medios afines. Estas prácticas ya no eran consideradas novedosas a nivel mundial en la década de 1990. Jana y Tribe se consideraron precursores del arte del new media art, junto con las prácticas de arte y tecnología de la década de 1970, que introducían la cibernética, robótica y otras tecnologías. Según los autores, el new media art que surgió en la década de 1990 tuvo sus inicios a partir de la convergencia de estas dos corrientes.

Estas variaciones en el significado y en la evolución del uso del concepto media art son reflejadas por el discurso de los entrevistados. E11 indicó que se trata de una etiqueta que se utilizó con fuerza entre finales de los 90 y principios de los 2000 y alude al contexto de una titulación denominada Arte electrónico y Diseño digital en cuyo diseño estuvo fuertemente involucrada la teórica Claudia Giannetti. Sin embargo, no la considera más relevante que otras categorías como arte electrónico o arte digital y alude a que se trata de una categoría sujeta la novedad de cada época, puesto que siempre hay “nuevos medios”.

Dobriakov (2022) ha realizado una crítica ante la definición de Jana y Tribe y plantea varias ideas en torno a las diferentes etiquetas y sinónimos que ha recibido el concepto (C35):

- El arte de nuevos medios es un concepto amplio que abarca un espectro heterogéneo de formas y géneros artísticos que utilizan tecnología. Se trata de una categoría problemática, ya que define la “novedad” desde la perspectiva de un período específico, sin tener en cuenta que los medios tecnológicos anteriores utilizados en el arte también fueron nuevos en su momento. Para superar esta problemática, el concepto de arte de nuevos medios suele entenderse como un término general que abarca todas las obras de arte que utilizan tecnología, ya sea

en su creación, en su uso o en ambas situaciones. Este arte reflexiona sobre el impacto cultural, social y político de la tecnología.

- Definir de manera precisa y cronológicamente coherente el arte de los nuevos medios es prácticamente imposible, según varios autores especializados en la historia de este arte. Esto se debe a la alta fluidez y rápida evolución de sus formas en respuesta a los avances tecnológicos y cambios en la situación socio-cultural.
- Además, es común que diferentes términos tengan significados similares en el contexto del arte de nuevos medios, como el caso de “arte electrónico” y “arte digital”, que a menudo comparten una base tecnológica similar. En ocasiones, estos términos simplemente resaltan la tecnología más reciente o actual en ese momento.
- Shanken (2009), a pesar de estar relacionado con el contexto del media art, ha propuesto el uso de la categoría “arte electrónico”. Según el autor, esta expresión conecta con las vanguardias del siglo XX (C38). Este teórico destacó la falta de reconocimiento del arte electrónico en los discursos dominantes del arte en general como un problema significativo. Sin embargo, comentó también que los artistas mencionados en su libro difícilmente se podían considerar representantes del “arte electrónico” tal como se entendía en la comunidad de *Ars Electronica*⁴³, y que “arte electrónico” no es equivalente a “medios electrónicos en el arte”. Además, ha señalado que la expresión “nuevos medios en el arte” no es igual a “arte de los nuevos medios”, ambos tendrían connotaciones distintas.

Dobriakov (2022) ha subrayado también que la crítica a la categoría de media art no es nueva ni original de Quaranta (2013). Otros autores habían apuntado, al menos una década antes, las limitaciones del término new media art, además del aislamiento que genera en el contexto general de la intersección arte, ciencia y tecnología. Por otro lado, a partir de la década de los 90, la brecha discursiva entre arte contemporáneo y new media art se expandiría, acuciada principalmente por integrantes de este último ámbito, que percibían como en una categoría superior a este “mundo artístico”, algo que, de

⁴³ Ara Electronica es un festival de arte electrónico que se celebra anualmente en la ciudad de Cuenca, España. El festival fue fundado en 2018 por un equipo de artistas y promotores culturales, encabezados por el artista audiovisual Juan José Jiménez.

alguna forma, comenta Dobriakov, justifica la puja de Jana y Tribe por decantarse por new media art, huyendo del conflicto entre los dos supuestos mundos. Esta superioridad, indica Dobriakov, podría explicarse como consecuencia de una supuesta mayor conciencia de los factores de cambio del desarrollo tecnológico, y la elección de new media art como categoría más flexible y adecuada.

Según la definición y el análisis de Dobriakov (2022) el término “new media art” se ha utilizado de manera intercambiable con “media art”, como se ha señalado, y se refiere a un campo definido por su relación con los medios utilizados y el objetivo de revelar la importancia social, política y cultural de esos medios.

Otros autores han planteado estrategias diferentes en cuanto a la terminología. Paul (2016) realiza una contundente crítica al uso del término “nuevo” y apuesta por usar “arte digital” que, según el autor, permite abarcar un espectro más amplio de prácticas artísticas. Según Dobriakov esta posición es igualmente problemática por la especificidad que se aporta al medio. Grau (2007) ha hablado del concepto digital media art, argumentando que es más cercano al “arte de nuestro tiempo”. Al término media art añade un aditivo “digital” que se enfoca en una tipología tecnológica concreta.

Esta crítica a la calificación constante con el término “nuevo”, que ha sido descrita por Freire bajo la expresión “retóricas de lo nuevo” es encontrada en el discurso de los docentes pero, de forma especialmente contundentemente se halla en el discurso de E22, que constituye un ejemplo de actitud fuertemente crítica para con el concepto del media art y de identificación del mismo como parte de un entramado discursivo con una estrategia política. Sus aseveraciones se analizan con mayor profundidad en el apartado 4.5.7., pero conviene señalar algunas de las ideas que planteó en relación con este primer grupo temático:

Por un lado, está el matiz fundamental de “new”, de nuevos medios y tal, que justo esa circunstancia alude a mi generación. Ya a finales de los 90 se rechazaba esto de “new” y ahora parece ya insostenible.

Bueno, yo creo que es una construcción discursiva evidentemente, no un nombre. Esto es tanto como decir política. Evidentemente es una parcela, un coto de poder también, una nueva creación difícilmente sostenible desde un punto de vista siquiera lógico, digamos. Y ahí hay tremendas dificultades. No soy ajeno, por supuesto, a los esfuerzos que se han hecho legitimadores en ese sentido. Pero bueno, es esa cuestión siempre de fondo, de que, si hablamos de new media, ¿es nuevo respecto a qué? Y si nos

quedamos en media art, pues casi peor decir, bueno, un señor que pinta un cuadro, una señora que pinta un cuadro, si eso no vale nada, ¡no hay un medio!

E15, en su definición terminológica y conceptual, proporcionó una explicación ante el problema de la traducción de media art o new media art al español. Como se muestra a lo largo de este trabajo, estos términos no se suelen traducir en el contexto hispanohablante. Según **E15**, que se ha dedicado a la investigación en torno a esta área a lo largo de su trayectoria académica:

Esto tiene que ver con un problema histórico relacionado con el posicionamiento de Umberto Eco en “Apocalípticos integrados” y con el posicionamiento de McLuhan. El medio es el mensaje. Es decir, a nosotros no nos gusta hablar de arte medial, que sería de alguna manera su traducción literal arte medial, porque medial es todo lo de los medios y entonces en español no suena muy bien.

Por eso, en el ámbito hispanoamericano hemos preferido no traducir el término inglés “media art” y hablar de “arte de los medios” o “arte con nuevos medios”. Esto se debe a que el término “arte de los medios” tiene más que ver con el periodismo que con la creación artística. Además, se refiere a la tecnología en general, no solo a las máquinas modernas. Por estas razones, seguimos empleando un término anglosajón que no nos gusta traducir.

(...)

En ese contexto, en el mundo anglosajón, estamos cómodos con lo de “media art”. Iberoamérica no tiene una terminología que pueda suplir a este otro término. La terminología hispánica no puede sustituir con comodidad y, sobre todo, con autoridad intelectual, el término “media art”.

La terminología anglosajona, al ser más amplia y generalista, abarca el concepto de “arte con nuevos medios” de una manera más cómoda, con menos problemas terminológicos.

De acuerdo con estas ideas, el problema estaría derivado de un problema de confusión ocasionado por el uso de los mismos términos en disciplinas que han estado en contacto. También **E15** se posiciona claramente respecto a la cuestión de por qué utilizar media art en vez de arte digital y plantea una argumentación que contrasta con las ideas de Paul (2016) y Grau (2007):

(...) porque el mundo se ha digitalizado, nuestra vida se ha digitalizado y nosotros somos extensiones digitales de una serie de prótesis que hacen que la gestión de la vida, de la realidad, del acontecimiento de ser sean básicamente digitales. Esto afecta a todo, a todas las cuestiones de la vida y de la sociedad. Por tanto, el arte no puede quedar indemne.

¿Y por qué mi idea de “arte con nuevos medios” en lugar de “arte digital” o “arte por internet”, que son dos categorías que también se utilizan bastante? Porque, por ejemplo, el uso de una máquina de video analógica está dando comienzo a un arte con tecnología pero que no es digital. Y vamos a llegar un momento en breve en el que se utilizará una tecnología electrónica no digital. De hecho, en cuanto los

ordenadores de nueva generación, no los cuánticos, puedan comercializar dispositivos para uso generalizado, ya no podremos llamarlos “tecnología digital”.

Dobriakov (2022) explicó cómo el término media art mutó conceptualmente hasta quedar despojado de elementos que parecían consustanciales. Así, para el teórico y comisario Inke Arns, la definición de la obra artística en relación con el medio utilizado comenzó a carecer de sentido. Se habría producido un giro hacia la detección del contenido como punto fundamental, pasando a una mayor idoneidad de la categoría arte conceptual (C77). En E14 se hace referencia a la diversidad terminológica que suele operar en los discursos de disciplinas artísticas, frente a los de otras áreas donde la terminología es fija, como la informática, el derecho o la filosofía. En E14 se relaciona la diversidad en el uso de expresiones y términos con la velocidad de los cambios tecnológicos:

Las herramientas electrónicas evolucionan muy deprisa. Eso quiere decir porque están naciendo o se están asentando en la vida de la humanidad. Con lo cual estamos en un momento de cambio súper rápido, en un momento de cambio rápido no puedes asentar nada, con lo cual van apareciendo palabras y etiquetas continuamente, porque como las herramientas van mejorando muy rápido y van cambiando y aparecen cosas nuevas, bueno, pues tienes que ir determinando una etiqueta para esas cosas nuevas.

Entre los entrevistados también se aprecia esta percepción de que se trata de una categoría cuyo significado ha ido cambiando. Así, E8 manifiesta que, aunque sí considera que es una categoría apropiada, en el momento de realizar la entrevista lo asocia a trabajos de realidad virtual y obras inmersivas, lo cual indica un cambio en el uso del término respecto de momentos anteriores.

La mayoría de los participantes en el estudio pertenecían al ámbito de las artes visuales, sin embargo, tres de ellos estaban especializados en sonido, música y tecnología. De ellos, dos plantearon como adecuada esta categoría. Es decir, conforme a los datos de la muestra, no se puede inferir que haya una diferencia en función de la pertenencia al ámbito sonoro o al ámbito visual.

Fue frecuente asimismo que, en los casos en los que consideraba el media art como una expresión adecuada, se equiparase con el concepto de arte y tecnología o arte y tecnología digital. E9, ante la pregunta *¿Entonces crees que es una categoría adecuada para referirse hoy a prácticas realizadas con nuevas tecnologías?*, respondió:

Sí, sí, por supuesto. De hecho, ya está entrando en los museos y en las galerías. Lo que pasa es que Internet tiene una serie de problemas grandes en cuanto a comercialización, venta, etc. Pero sí, sí, ya estábamos en ello. De hecho, cada vez hay más exposiciones, más artistas y hay más gente trabajando con esto.

Es decir, se observa que, desde el punto de vista del discurso, la aceptación de esta categoría da lugar a una normalización discursiva de la misma para referirse al ámbito de arte y tecnología. En aquellos casos donde se produce un rechazo el hablante establece una distancia y realiza observaciones en torno al concepto como una categoría o como un discurso, en lo que denominamos en nuestro análisis actitud metadiscursiva.

Esta inferencia nos ha conducido a proponer la siguiente hipótesis: a mayor rechazo del término, mayor reflexividad explícita en el discurso en torno a él como constructo, categoría o discurso; a mayor aceptación, mayor intento de normalización como categoría única, como “la forma” de referirse al campo de arte y tecnología (ver final del apartado 4.4.). También puede establecerse en vista de los fragmentos discursivos analizados que una estrategia de normalización o integración de esta categoría da lugar a una mayor repetición. Es decir, en los casos donde se estableció cierta distancia, el número de ocasiones en las que se repitió el término fue menor, mientras que en aquellas donde se consideraba adecuada su uso en los enunciados para contestar a las preguntas fue más frecuente.

Hemos clasificado estas diferencias en la intención discursiva en relación con su materialización en el plano discursivo. Los elementos que generan este resultado pertenecen a distintos niveles de análisis. Lo que hemos considerado como más relevante es el significado último en el que se pueden enmarcar estos enunciados en función de su intención o estrategia. Este enfoque analítico se ha extraído de las reflexiones del análisis semiótico del discurso planteado en Lozano et al. (1982). A través del siguiente esquema se representa la distanciamiento discursivo frente al concepto:

- Máxima aceptación e integración en el discurso como la categoría que debe emplearse para referirse a las prácticas artísticas en el área de arte y tecnología.
Ej.: El media art es un conjunto de prácticas artísticas. Comienza en (...). El media art *ha sido* aceptado en los museos.
- Se identifica que es una categoría entre otras, pero se considera que es adecuada:
Ej.: El media art es una categoría/*se refiere a* un conjunto de prácticas artísticas.
- Se identifica como categoría y/o discurso y se rechaza.

Ej.: El media art es una categoría o etiqueta asociada a una serie de ideas en torno a las prácticas artísticas.

El mismo entrevistado (E9), que se adscribe a la categoría, continúa recalcando que el media art “ya no es un gueto. Yo creo que es importante que entendamos que ya no es ese gueto con el que empezó”. Es decir, se observa que, a medida que el hablante quiere establecer una distancia se acerca más a una función metalingüística y/o metadiscursiva. En función de estas tres tipologías podemos establecer tres tipos de posicionamientos respecto al concepto y discurso del media art:

1. Aquellos hablantes que consideran que el concepto y discurso del media art es conveniente, no observan ninguna problemática en el concepto y, en su intención de expresar una verdad, integran el concepto como el principal a la hora de referirse a arte y nuevas tecnologías.
2. Aquellos hablantes que realizan una reflexión explícita metadiscursiva en torno al concepto de media art y reconocen su problemática, pero consideran que es un término práctico o adecuado, al menos de forma provisional y debido a los cambios tecnológicos constantes.
3. Aquellos que consideran que el concepto es inadecuado, observan la problemática conceptual y terminológica y consideran que no debe emplearse porque hay otros términos más adecuados.
4. Aquellos que consideran que el concepto es inadecuado, observan la problemática conceptual y terminológica, consideran que no debe emplearse y, además, realizan una reflexión sobre la vinculación del uso de este concepto y unas intenciones discursivas ideológicas.

Esta última tipología que señalamos enlaza con la actitud crítica que introdujo Quaranta. Para Dobriakov, las aportaciones del teórico italiano supusieron un paso fundamental como antecedente hacia el establecimiento de una definición crítica del media art. En este campo, afirmó el autor italiano, se escogen selectivamente las definiciones y las prácticas dentro de la definición. Quaranta utilizó el concepto de Howard S. Becker, “mundo del arte” para explicar el campo del new media art. El canon del arte definido en este ecosistema guarda relación, apunta, con una selección ideológica. Según Quaranta (2013, p. 24) se debe abandonar el término new media art.

Si nos acercamos a teóricos que han desarrollado un discurso en torno al estudio de los medios de comunicación, nos encontramos con otras propuestas. Manovich (2003) propuso abandonar la categoría “arte” y referirse únicamente a “nuevos medios” con el objetivo de no hacer frente a las separaciones entre arte, diseño, informática y vida cotidiana. Según Manovich, el trabajo con nuevas tecnologías debía enmarcarse en un debate cultural más amplio (Quaranta, 2013). Pero Quaranta siguió propugnando el abandono de las categorías. Siguiendo las ideas de Bourriaud, propuso hablar del código fuente como eje de referencia, acercándose a una actitud “postmedial” que abandonaba la necesidad de hacer referencia o preocuparse por las especificidades de un medio o tecnología concreta (C48). En el apartado 4.5.4. se abordan los distintos significados que han aflorado para el término medio y se trata la cuestión de la medialidad en más profundidad. Pero hay que señalar que desde el aspecto terminológico que se trata en este grupo temático 1, el concepto de medio se asocia frecuentemente a la noción de medio de comunicación de masas. Esta asociación ha generado un espectro amplio de confusiones aunque, como ha indicado Quaranta (2013), tanto la noción de medio de comunicación, como la de medio tecnológico, como la de medio de expresión artística han estado presentes en la construcción del concepto de media art. Esta identificación difusa con los medios de comunicación se observa en E17, donde medios se utiliza como “medios tecnológicos” previamente pero después como “medios de comunicación”:

Porque es una realidad y porque, aunque los medios de comunicación se han ido desarrollando y cambiando en los últimos 50 años, sobre todo a partir de la incorporación de las redes sociales, el mundo de internet y las páginas web, etc., la idea de un medio sigue siendo importante. Incluso después del análisis de Marshall McLuhan, que nos proporcionó la idea de que el medio es el mensaje, los nuevos medios de comunicación funcionan de una manera muy similar a como funcionaban los antiguos. Se construyen, aunque con la apariencia o la forma de un nuevo lenguaje, sobre las mismas bases. Sin embargo, posibilitan otro tipo de relación y participación. Además, los artistas siguen utilizando estos medios para desarrollar sus propuestas o proyectos.

Es relevante señalar también la variable de aquellos participantes con más años de trayectoria, en relación con su perspectiva. Así, E4, que en el momento de realizar la entrevista se encontraba ya en período de jubilación, identificó que lo que se seguían llamando nuevos medios estaban “ya muy asentados”. Señala: “tengo aquí obras que he hecho con lo que se llama nuevos medios y los encuentro viejos, bueno, no viejos pero asentados”. También en este caso se establece una puesta en valor de las obras tradicionales y de la experiencia física en contraste con la experiencia digital, una actitud

que podemos enmarcar dentro del discurso postdigital. Así, afirma (E4): “los grandes museos han hecho un esfuerzo enorme para poner sus obras a disposición de todo el mundo, con alta resolución 3D. Pero la experiencia física no se puede comparar con ello, solamente obras específicamente hechas para eso sí se pueden ver sólo en los medios, en los medios digitales. Pero yo creo que, en la obra física, a pesar de tener una resolución enorme, hay un montón de cosas que no llegas a percibir si no estás delante” (...). “No es solo cuestión de resolución y escala, sino de experiencia personal, tacto, oído, incluso a lo que huele en esa sala en ese momento”.

En efecto, el concepto de postdigital ha cobrado una especial importancia como evolución de los discursos del media art. Manovich ha propuesto, junto con otros autores a partir del 2000, hablar de un contexto cultural más amplio, un nuevo paradigma que huye de los discursos del arte contemporáneo y sobre los nuevos medios. En la postdigitalidad se produce una reevaluación de la percepción cultural tras la revolución digital. La época postinternet marca un cambio importante respecto de la relación de las escenas artísticas locales y la global en el panorama de arte y tecnología. Según Dobriakov, con la llegada de esta etapa llegó asimismo el fin de las asincronías entre el marco internacional y el de los fenómenos locales (C126).

Según la investigación de Dobriakov, a partir de aproximadamente 2018 comenzó una tendencia a evitar toda clase de categorías o etiquetas para definir las prácticas artísticas, incluso arte postinternet o arte postdigital. Comisarios y artistas, según ha señalado, comenzaron a evitar radicalmente el uso de las mismas en público. (C127) En este contexto, el arte se concibe como una red amplia en la que se combinan todas las formas de arte coexistentes. Sobre esta concepción del arte que ha sido denominado posmoderno (C125) Stankevičiūtė señaló (2021):

Es un arte que está abierto a todo tipo de especulaciones, falsificaciones y, en general, a todo tipo de herramientas de manipulación de la cultura de masas, haciendo que estas cosas trabajen para él. En última instancia, este arte existe en una red infinita (digital, conceptual, formal, narrativa) y contiene esta infinitud en sí mismo: cualquiera puede formar parte de él. [...] nos parece importante que el arte hoy en día se apropie abiertamente de la lógica capitalista dominante en lugar de intentar criticarla mediante una reflexión sofisticada. [...] el nuevo arte ya no está secuestrado por el eterno presente; puede recurrir a la nueva o antigua metafísica, a la experiencia mística personal, al mendigo medieval o a un futuro especulativo.

En las posturas de los docentes se observa esta intención de rechazo hacia la categorización y hacia las etiquetas. Así, **E3** afirma que “la creación artística, creo, justamente debe derribar categorías, debe derribar etiquetas y debe trabajar en pos de probar los límites del propio lenguaje. Por lo tanto, nunca me he sentido como de ninguna categoría y no creo que ninguna categoría haga justicia para la creación artística.” **E7** critica el concepto de media art porque “se maneja de un modo secundario al mundo del arte real”. Además de su excesiva generalidad, el docente cuestiona la necesidad de manejar una categoría así en un contexto de artistas multidisciplinares. Su crítica llega a localizar el concepto de media art en el área de comunicación, más que en el de la creación artística y sus técnicas: “Quiero decir que, por ejemplo, un artista como yo, o como Daniel Canogar, que utilizamos tecnologías continuamente, no me gustaría clasificarlo como media art. No es como decir: es un artista que lo que hace es escultura, es una serie de cosas que confluyen y no, el término a mí no me agrada, digamos”. Para **E9**, el concepto de media art se ubica en el contexto de las artes y se debe realizar una separación meticulosa de aquello que permanece más al ámbito de la comunicación y la publicidad pero que utiliza nuevos medios.

Uno de los puntos más radicales de las conclusiones de Dobriakov ha sido su insinuación de que en el media art ha habido una tendencia a crear un espejismo de redes permanentemente interconectadas e instituciones funcionando que habrían sido agentes de expansión del media art. El autor pone un ejemplo, el del *Laboratorio de arte interdisciplinar de los medios* en Lituania que, fundado en 1999, no comenzó a operar en 2004. Así, realiza una severa crítica a estos espacios casi virtuales de actividad: “utilizando varios seudónimos, mezclando realidad con ficción y montando organizaciones inexistentes.” (**C140**)

Esta crítica señala que, en algunas comunidades del media art se utilizó como estrategia discursiva la ficción de redes institucionales como forma de legitimación de los discursos.

Entre los docentes, varios consideraron que el media art era una concepto adecuado en la actualidad. Ante la pregunta ¿Tú crees que media art o new media de los nuevos medios sigue siendo hoy en día una categoría adecuada para referirse a arte y tecnología?, **E20** respondió:

Por supuesto que sí, por supuesto que sí. Bueno, ahí tienes el IAC (Instituto de Arte Contemporáneo) haciendo un esfuerzo ímprobo por catalogar y categorizar. Seguramente habrás estado hablando con José Ramón Alcalá. José Ramón Alcalá es otro de los grandes expertos en media art, ¿no? Y además pionero en ello, porque él fue uno de los primeros en empezar con este tema de diario. Él y yo nos conocemos desde hace muchos años, hemos colaborado juntos en proyectos y de hecho estuvimos pensando incluso en crear un observatorio de arte contemporáneo dedicado exclusivamente al media art.

Sin embargo, más tarde comentó “al final, el media art se ha convertido como en una especie de cajón de sastre demasiado grande”. Dobriakov describe cómo, en el discurso de los Urbonas, un dúo de artistas lituanos, el artista del media art tuvo un papel como catalizador entre comunidades y procesos. Bajo su discurso, el artista del media art tiende a trabajar en contextos sociales de exclusión y rechaza la forma individualista de operar orientada a la obtención de beneficios. La tecnología en su opinión es una herramienta de acción política; la línea que representan guarda relación con una mayor conciencia social y activismo. Pero Dobriakov realiza una crítica a este discurso y pregunta hasta qué punto el activismo en el arte puede compararse o situarse al mismo nivel que el activismo político. En el contexto lituano, afirma, (C153) el concepto de media art se utilizó desde la primera década del siglo XXI para referirse a cualquier tipo de práctica artística separada de la escena de arte contemporáneo que experimentaba con tecnologías:

Desde 2010, ha habido una clara tendencia hacia la formalización del concepto de arte de medios, devolviendo simbólicamente el discurso a la condición de la década de 1990. El arte de medios ha llegado a significar cualquier obra que no utilice medios tradicionales de expresión (pintura, escultura, arte gráfico), sino más bien tecnologías mecánicas y especialmente digitales para capturar, reproducir y generar contenido audiovisual (principalmente fotografía y video, pero también sonido electrónico y gráficos digitales). En otras palabras, en el contexto local, el simple hecho de utilizar tecnologías creativas aún “no convencionales”, en lugar de una reflexión crítica sobre el impacto del aparato tecnológico en los procesos sociales y una actitud socio-políticamente comprometida, se convirtió en una calificación suficiente para clasificar las obras y proyectos como arte de medios. (p. 195)

Así, la noción de arte de medios ha evolucionado de denotar una comunidad teórico-política específica ligada al discurso del arte, la ciencia y la tecnología, a referirse a las cualidades técnicas formales de una obra. Al perder gran parte de su antigua dimensión contracultural y de valor alternativo, comenzó a funcionar como un “significante vacío” formalista.

Concluimos este apartado señalando que, a pesar de la existencia de estas matizaciones en la construcción del significado del media art, en el caso de la mayoría de los

participantes entrevistados en este estudio, la expresión media art fue descrita como un concepto o categoría y, en escasas ocasiones, se hizo referencia a él de forma reflexiva situándolo en la categoría de discurso. Entre aquellos que rechazaron la categoría por calificarla de demasiado generalista o conceptualmente incorrecta, tampoco se evidenció una actitud de crítica discursiva.

4.5.3. Grupo temático 2: Ideas en torno a la historia del media art

En este grupo temático se abordan distintas ideas que han estado presentes en los discursos del media art en relación con la periodización histórica de las prácticas artísticas. Con ello se señala que dentro de los discursos del media art existen una serie de rasgos propios que diferencian el discurso historiográfico realizado desde otras perspectivas del arte contemporáneo. El discurso histórico, según hemos podido observar se ha convertido en una herramienta en la estrategia de legitimación discursiva del media art. Así sugerimos que el impulso de la comunidad por ser legitimada socialmente conduce a la necesidad de formar un discurso histórico (ver apartado 3.2.5.). En el discurso de los docentes entrevistados las categorías de este grupo temático no aparecen con demasiada frecuencia. Esto se debe, según se ha observado, a que los actores que forman parte de la muestra no eran expertos en el área histórica ni fueron escogidos teniendo en cuenta que impartiesen asignaturas de materias históricas. La muestra consta de ejemplos y perfiles muy diversos de docente, pero generalmente ajenos al estudio histórico, de modo que, en las respuestas a la pregunta diseñada en relación con el discurso histórico fue frecuente escuchar que el/la docente en cuestión no era experto en esta materia en concreto.

En las periodizaciones en torno al media art es frecuente encontrar referencias que sintetizamos aquí en cuatro períodos. Uno inicial donde se ubican los antecedentes o prolegómenos del media art. En ocasiones localizado discursivamente en relación con los movimientos artísticos de comienzos del siglo XX, y otras, incluso, con acontecimientos tecnológicos anteriores, expuestos a modo de antecedentes. Un tercer grupo ubica los comienzos hacia las décadas de los 50 y 60.

El segundo período suele hacer referencia a las dos últimas décadas de los 80 y 90, donde los ordenadores comenzaron a difundirse y democratizarse y cuando surgió el fenómeno internet. Será el momento de surgimiento de redes de artistas y de las posturas activistas y anticapitalistas herederas del pensamiento postestructuralista de las décadas anteriores en distintos países. Después, con el cambio de siglo y la primera década del mismo se habla de conceptos centrados en el nuevo paradigma digital, que ya se había asentado. En poco tiempo, con el comienzo de la normalización de esta tecnología surgirían los conceptos de arte postinternet y arte postdigital.

Finalmente, en un último período más cercano al momento de esta investigación se habla de un paradigma desde un enfoque posmoderno que huye de etiquetas y categorías. El discurso abandona concentrarse en las tipologías tecnológicas y resurge una preocupación por cuestiones sociales y filosóficas. Los enfoques históricos integrarán todo tipo de medios y tenderán a dar cuenta de la coexistencia de ellos sin aportar mayor valor a aquellas prácticas realizadas con nuevas tecnologías. Las escenas de entusiasmo y promoción del desarrollo tecnológico seguirán adoptando sus posturas anteriores y permaneciendo activas hasta el presente, no obstante.

En los discursos de los docentes se localizaron periodizaciones que coincidieron con las propuestas observadas en la literatura. La ubicación histórica de los inicios del media art coincidió asimismo los análisis realizados en el discurso académico que hemos descrito. Algunos docentes se remontaron a las primeras vanguardias como antecedentes del media art (**E1**), señalando especialmente referencias posteriores como Fluxus. En tres ocasiones se hizo referencia a la artista Laurie Anderson como ejemplo en la enumeración de distintos períodos en el media art. En otras entrevistas se hizo referencia a los años 60 como inicio, junto al impulso de los medios de comunicación de masas (**E2**) o a la aparición de las tecnologías digitales. También se mencionó la aparición de las tecnologías informáticas (**E3**) como punto de inicio y se ligaron a los medios de comunicación.

Llamó especial atención por su propuesta **E4**, que mencionó como punto de inicio del media art la cámara oscura utilizada por Vermeer en el siglo XVII. En su discurso, el

concepto de tecnología es más amplio y abarca innovaciones tecnológicas de siglos anteriores:

Él daba medida a la gente de su época con la cámara oscura, una herramienta que también utilizaba Leonardo y muchos otros artistas. Encajaría ahí porque es como el descubrimiento de nuevos medios. Incluso la ventana de Leonardo, usada al principio en dibujo, sobre todo en perspectiva. Imagínate un mago. ¿Quieres un plano en esto? Pones un cristal, una transparencia aquí y un mirador y un rotulador aquí. Así, desde aquí, observas en una postura fija lo que estás viendo a través de la ventana, de ese cristal que acabas de poner.

Este concepto del hecho tecnológico puede encontrarse en varios autores del campo denominado *Media Art Histories*⁴⁴. Este espacio disciplinar, que podemos describir un área de estudios históricos con un discurso propio, afín a muchas teorías sostenidas en la genealogía discursiva del media art que hemos descrito, es descrito en una publicación que se ha considerado como referencia en el ámbito del media art y que fue coordinada por el teórico alemán Oliver Grau, *Media Art Histories* (2007). En el momento de realizar esta investigación, este concepto estaba presente tanto en el ámbito teórico como en el contexto curricular de algunas universidades. Así, la Universidad de Krems desarrolló el máster en Media Art Histories, aún ofertado en el momento de la finalización de este estudio⁴⁵. También en E9 aparecen referencias de desarrollo tecnológico muy anteriores a las normalmente ubicadas:

Pues para mí, ya te digo que, lógicamente, hay una arqueología de los medios que es necesaria hablar de ella. Entre ellos, es necesario hablar de la linterna mágica de la cámara de Atanasius Kirchner, es necesario hablar de las lentes de Kepler. Es necesario hablar de todo eso, porque es verdad que los artistas lo usaban, pero no lo usaban para producir, lo usaban para dibujar mejor, para ayudar.

Respecto al campo de estudios históricos del media art que describimos, Quaranta y Dobriakov han observado que, después de 2010, tanto la línea más optimista como la crítica o escéptica han seguido en los discursos del new media art, con un predominio hacia el estudio y reflexión en torno a lo que se ha denominado “*media art histories and genealogies*”, es decir, la historia y genealogía del media art que hemos referido (C51). Desde la línea de estudio de una “arqueología” del media art (Dobriakov mencionó a

⁴⁴ Las definiciones de este reciente campo de estudios afirman que se ocupa de la historia, la teoría y la crítica del arte que utiliza medios tecnológicos. Este campo abarca una amplia gama de formas y géneros artísticos, como el arte digital, el arte informático, el arte electrónico, el arte cibernético, el arte de software, el arte de redes, el arte multimedia, el arte genómico y el bioarte. Es

⁴⁵ Enlace web del programa MediaArtHistories en la Universidad de Krems: <https://www.donau-uni.ac.at/de/studium/mediaarthistories.html>

Erkki Huhtamo, Armin Medosch y Jussis Parikka como autores de referencia en el ámbito), el objetivo es ubicar los orígenes históricos del new media art en el contexto de áreas que todavía no habían integrado la terminología o actitud frente a la tecnología propias de este “campo”, pero sí constaban de otros aspectos, como el uso de lo interactivo. Otros autores (Sarah Cook, Sean Cubitt, Dietz, Beryl Graham, Domenico Quaranta), comenta, se han centrado además de los aspectos históricos, en:

- Los principales problemas que conlleva el desarrollo del new media art, con especial atención a las cuestiones derivadas de la evolución en el seno institucional.
- La heterogeneidad de las prácticas ubicadas bajo esta categoría.
- La reducción de las mismas a un mundo artístico aislado, con varias décadas de autonomía ideológica y estética.
- Los pocos cambios de los patrones que han estado presentes en sus discursos, a pesar de los muchos cambios del contexto global cultural.

Dobriakov menciona cómo otros historiadores (Florian Cramer, David M. Berry, Lauren Cornell, Michael Dieter), en respuesta a los cambios en la tecnología y al papel que ha ocupado en la vida social, han tratado de forma crítica el papel de la transformación hacia el post-media y el post-digital, su impacto en distintos ámbitos artísticos y la relación entre ellos y el mundo del new media art.

En este mismo contexto de la historización del media art, Edward Shanken (2002), un destacado historiador y teórico del media art, ha criticado la resistencia de los historiadores y curadores de arte contemporáneo a la integración del arte y la tecnología en la historia del arte conceptual desde la década de 1970 (C96). En su libro *Art and Electronic Media* (2009), Shanken busca una historia integradora del uso de medios electrónicos en las artes durante casi 100 años, sin enfocarse en un canon estrecho o la tecnología. Argumentó que el arte electrónico, a pesar de las tecnologías electrónicas omnipresentes, seguía siendo poco reconocido pero por otro lado afirmó que la situación estaba cambiando. El libro ofreció una perspectiva tanto de teóricos como de creadores, evitando la categorización excesiva y estructurándose en torno a palabras clave que abarcaban diversas interacciones entre arte y tecnología.

Otros docentes entrevistados sugirieron como puntos de inicio del media art la aparición del cine y el vídeo; la democratización de los ordenadores que dio lugar a que los artistas accedieran a ellos de manera normalizada; o bien, hicieron referencia a determinadas figuras, en especial, a la del artista Naim June Paik (**E9**), Bill Viola (**E8**) o Antoni Muntadas (**E11**). Los docentes que impartían asignaturas relacionadas con la música y el arte sonoro mencionaron determinados hitos que supusieron cambios significativos en la historia de la música electrónica más reciente. En **E9** podemos leer:

Entonces, yo creo que es muy importante la llegada de John Cage, la llegada de la música concreta de Pierre Henry, la llegada de Stockhausen, la llegada de todos estos, estos que son curiosamente músicos (...)

En **E11** se puede encontrar un enfoque metadiscursivo. En su caso, el momento de arranque del media art habría tomado lugar en el momento en que una determinada concepción de entender la relación entre el arte y la tecnología, aseguró, se unificó a través de determinados eventos, bienales, etc.:

Por ahí diría que a mediados de los años 90 es donde se establece un poco el discurso sobre los nuevos medios. Desde ahí, creo que hay una franja potente entre los mediados de los años 90 y principios de la década de los 2010. Es como el contexto o el marco histórico en el que yo creo que tiene más fuerza, porque es el punto en el que empieza a tomar relevancia el término dentro del circuito artístico, el circuito museístico, y donde comienzan a aparecer también otra serie de instituciones que, a lo mejor, no tienen tanto que ver con el museo clásico, pero que son espacios para el arte muy mediado por tecnología.

En la historización teórica del media art, con frecuencia se han establecido periodizaciones que relacionan las fases de adaptación a los nuevos medios por parte de los artistas con las características de la creación artística (**C30**). Así, Freire (2017) menciona las fases propuestas por Kurenniemi (1982): una primera etapa de unificación de los antiguos medios en uno solo, el ordenador; una segunda en la que se generan nuevas formas de arte a partir del ordenador; y una tercera en la que se integran los antiguos medios con el ordenador y coexisten. (**C31**) Para estas tres fases Freire ha propuesto distintas fases para el desarrollo educativo curricular (apartado 4.5.6.).

En el cambio al siglo XXI, Freire (2017) identificó que la retórica en el concepto de media art experimentó un cambio desde un entusiasmo más centrado en la innovación del objeto tecnológico hacia una atención en las consecuencias para el terreno social, las nuevas formas de producción cultural y de construcción del conocimiento. Durante este

tiempo se intensificaron los discursos críticos hacia los intereses capitalistas que podían estar detrás de este interés por el proceso de desmaterialización del arte (C2). En los discursos del cambio de siglo, afirmó, la observación de un nuevo entramado social y tecnocultural se ligaba a la necesidad de una revisión absoluta de la pedagogía y las prácticas en la educación artística, en otros casos, una llamada a una formación que habilitase para interpretar y traducir entre contextos diferentes, para encaminarse en territorios “aún no explorados”.

Freire enlazó la repetidamente usada expresión “cambio de paradigma” con la teoría de Thomas Kuhn en torno al concepto de paradigma. Según la autora, un hecho de relevancia en esta etapa de principios de siglo para el conjunto de la evolución histórica del media art fue la publicación en 2001 de *El lenguaje de los nuevos medios* de Lev Manovich, que se convertiría en un texto de gran influencia en los estudios de medios posteriores, bien por adscripción a sus ideas o por rechazo. En esta obra su autor propuso una serie de ideas en torno los objetos culturales nacidos a raíz de los nuevos medios, incluyendo observaciones en torno a las nuevas posibilidades estéticas.

Por su lado, Quaranta (2013) observó cómo a menudo en el discurso histórico del media art se había tendido a buscar una conexión con los movimientos de las vanguardias de comienzos del siglo XX, a modo de antecedentes, y como parte de la estrategia de legitimación discursiva que venimos señalando (C38). Esta conducta, señaló, no apareció en el arte digital posterior, que se cñió a las herramientas digitales y ubicó su delimitación en el marco histórico en un período mucho más corto. Otra crítica enunciada por Quaranta es que, en un nivel práctico, todos los términos utilizados han sido usados de forma indistinta para los representantes de la escena/mundo del new media art, con independencia de mayores especificidades conceptuales.

Según Dobriakov (2022), el discurso del arte postdigital rompió tanto con el discurso del media art como con el del arte contemporáneo. Florian Cramer, un teórico especializado en arte y medios, proporciona un análisis minucioso y crítico sobre la cultura postdigital en su artículo del año 2013 (Cramer, 2014). Enfatizó la complejidad y contradicciones intrínsecas al concepto de postdigitalidad en los ámbitos artísticos y culturales e identificó dos aspectos en apariencia opuestos presentes en esta cultura

postdigital: una desilusión hacia la tecnología “alta”, caracterizada por su precisión pero percibida como estéril, y un rechazo de las tecnologías digitales debido a su presunta menor calidad en comparación con lo analógico. Ambos elementos convergieron en la desvalorización de lo digital como fetiche, desafiando la concepción de la computadora como una máquina universal (C49).

Dobriakov (2022) ha advertido de que la resistencia a lo postdigital no necesariamente implica una vuelta a los medios antiguos. En su lugar, señala, indica la percepción de que la digitalización ha sembrado confusión en el panorama mediático. Este hecho habría desembocado en la utilización de medios más antiguos que han adoptado códigos culturales digitales, la amalgama de medios digitales y no digitales, y la continua redefinición de sus fronteras.

4.5.4. Grupo temático 3: Ideas sobre estética y teoría del media art

A lo largo de su desarrollo como discurso en el contexto de arte y tecnología, el media art ha recibido numerosas críticas en relación con distintos conceptos que lo han acompañado en el discurso estético y teórico. El que ocupa la posición central es, sin duda, el significado asociado al término medio y las consecuencias que tiene su ubicación como un aspecto central del discurso. Dobriakov (2022) ha observado que una diferencia fundamental entre los discursos del arte contemporáneo y el arte de los nuevos medios radica en la interpretación del concepto de “medio” (C41). En el arte contemporáneo, “medio” se refiere a cualquier forma de expresión artística, como pintura, escultura, video, etc. Se enfoca en la purificación de las formas artísticas y la búsqueda de sus características únicas, conocida como la especificidad del medio, un enfoque que se remonta al modernismo. Este es el enfoque propuesto por Clement Greenberg, un influyente crítico de arte del siglo XX, que representa este enfoque estético (Quaranta, 2013, p. 24)

En el período posmoderno hubo un cambio en la importancia dada al soporte técnico y material en el arte individual, que condujo al formalismo en torno a los medios. Rosalind

Krauss, crítica de arte, abordó la idea de la especificidad reducida de los medios de Greenberg al explorar el estado postmedial del arte en la segunda mitad del siglo XX, que desafiaba la clasificación rígida de las formas artísticas y expandía la noción de medios más allá de las propiedades físicas. Aunque inicialmente abrazó esta perspectiva, más tarde la rechazó, argumentando que condujo a la falta de significado estético (Krauss, 2000). Dobriakov sugiere que, en el ámbito del arte de nuevos medios, la palabra “medios” se centra principalmente en los facilitadores de comunicación tecnológica (C43), tal como Marshall McLuhan argumentó en la década de 1960 con su célebre aforismo “el medio es el mensaje” (McLuhan, 2003). Bajo este enfoque, lo verdaderamente crucial no reside en el contenido comunicado, sino en el impacto que el medio tecnológico específico elegido, ya sea la radio, la impresión, la televisión o internet, tiene en la sociedad. Este planteamiento contrasta con la perspectiva del arte contemporáneo postmedia, que asume que una idea artística puede expresarse a través de diversos medios. No obstante, desde el punto de vista de los estudios de medios, se destaca que el impacto de una idea o mensaje puede experimentar variaciones significativas según el medio utilizado para su transmisión.

La referencia a Marshall McLuhan como teórico influyente en el media art fue la más repetida en los discursos de las entrevistas realizadas. También se mencionó (E3) a Jacques Rancière por su obra *El espectador emancipado* en relación con su concepto sobre el artista y el espectador. Esta referencia intertextual es similar a la realizada por E10 sobre Umberto Eco para referirse al concepto de obra abierta (la referencia se aborda en el apartado 4.7.7.). E5 relacionó el discurso estético del media art con las ideas presentadas por José Jiménez en *El nuevo espectador*. Asimismo se mencionó en varias ocasiones la obra de José Luis Brea, en concreto, su libro *Las tres eras de la imagen*.

El concepto de medio en el discurso de los docentes entrevistados es a veces identificado en el sentido de medios de comunicación de masas y se usa indistintamente con el de medios tecnológicos (E1). En E1 se englobaron también la pintura y la escultura dentro del media art. En E5, sin embargo, media art debía usarse para referirse a “medios no tradicionales y, sobre todo, tecnológicos”. Para E2, la categoría de media art aporta excesivo peso al concepto de medio: “No sé, al hablar de media art me parece que tiene

mucho peso la palabra medio. Y para mí eso carga demasiado las tintas respecto al resultado, porque a veces el medio es lo de menos.” Sin embargo, **E5** manifiesta que “media” permite hacer referencia a medios que no se han definido tanto como la pintura, por ejemplo, por lo tanto, observa utilidad en su uso.

Para **E3** la noción de medio guarda absoluta relación con los medios de comunicación. Afirmar “no se trata de nuevos medios o nuevas tecnologías, sin más, sino nuevas tecnologías ligadas a los nuevos procesos de comunicación (...)”. Es evidente que la distinción diametral que se ha querido hacer entre las nociones de medialidad como forma de expresión artística asociada a Greenberg y la noción de medio como medio tecnológico y, específicamente, en relación con el surgimiento de los medios de comunicación de masas, no tiene cabida o no guarda relación con cómo son percibidos estos conceptos entre los docentes entrevistados.

Para **E12**, la noción de media art hace referencia a los medios tecnológicos, como diferencia con medios clásicos, como el mármol en la escultura. Su postura, sin embargo, huye de esta categoría y se decanta por la categoría “arte”, sin ningún añadido. Para **E6**, sin embargo, existe una relación entre las características del medio y la manera de pensar artísticamente:

La naturaleza del medio, obviamente, te hace pensar el arte de una manera diferente, o te hace pensar o tener unas ideas diferentes. Es decir, no tanto en cuanto a los contenidos de esos productos audiovisuales o productos visuales del tipo que sean, sino a la manera en la que tú entiendes la naturaleza de tu práctica artística.

E1 indicó que las etapas de experimentación más “ingenuas” son normales en el momento de la aparición de un medio. Asoció el concepto de media art a la idea de experimentación, ya sea con la tecnología o con sus aplicaciones sociales. Por su parte, **E22** estableció su distancia respecto a la excesiva atención a la especificidad del medio a través de ejemplos de la historia de la música, área disciplinar a la que pertenecía principalmente. En este sentido se quiere reseñar el uso que hace este docente de la ejemplificación histórica como herramienta discursiva para construir su argumento. Se observa que el orador propone el análisis de un hecho histórico para desmentir la veracidad de un enunciado reiterativo en el seno del media art. Así, citó el ejemplo del compositor alemán Anton Webern que, ante la llegada del fonógrafo, comentó **E22**, no

introdujo ningún cambio en su estética ocasionado por la innovación de este medio de reproducción.

Según **E22**, el discurso estético no puede basarse únicamente en la naturaleza del medio.

E7 manifestó un posicionamiento similar con argumentos parecidos:

Creo que los discursos artísticos son humanísticos, son conceptuales y tienen salidas naturales a determinados medios, ¿no? Pero no creo que estos sean tiempos de ser muy vanguardistas y decir lo que hay que hacer es estar relacionado con un medio que a veces se hace muy raro relacionarlo con un medio determinado que lo único que tendría, digamos... de atractivo, es el futuro.

En relación con estas críticas sobre la atención excesiva a la naturaleza del medio, Quaranta (2013) sostuvo que, en el arte de nuevos medios, la noción de especificidad de medios no se enfocó únicamente en las cualidades estéticas de las herramientas técnicas, sino en la exploración del potencial, las convenciones y los impactos de las nuevas tecnologías en la sociedad. En este contexto, los medios no solo actúan como instrumentos de expresión, sino también como objetos de reflexión.

Bajo el discurso del docente **E16** se integraron las ideas de medialidad modernista referidas por Rosalind Krauss con las de medialidad en el media art. Se realizó también una reflexión sobre la influencia de los cambios comunicacionales sobre el desarrollo y la percepción del arte:

El media art es en realidad algo bastante normal, es decir, que en el momento en que se descubre la fundición del metal del bronce, también se pueden hacer estatuas de bronce, pero no se puede ignorar el bronce en el mundo del arte, es el que permite construir ciertas cosas que no se pueden hacer con la madera o con el mármol. Lo mismo pasa hoy. Nosotros tenemos más contacto con ciertos medios como la televisión, los teléfonos, pero estamos hablando de un arte que es una forma de relacionarse con las personas completamente diferente. Es una sociedad continuamente cambiante, interconectada, lejos del estatismo anterior, cambia también la forma de desarrollar y percibir el arte.

En el discurso de este docente se produjo una normalización del concepto del media art (se posicionó a favor de su incorporación) al señalar su similitud con procesos históricos anteriores de asimilación y experimentación con los medios. Sin embargo, el mismo participante manifestó en la misma conversación la siguiente idea:

En el proceso normal de las cosas, tanta música se ha compuesto en cada período y luego sobreviven ciertas cosas, no necesariamente la más interesante. Hay muchos motivos para que unas cosas puedan desaparecer y a lo mejor se encontraba después de un siglo. ¿No?

Este enunciado, según observamos, se enfrenta de algún modo a la lógica de continua renovación y experimentación tecnológica. El docente expuso la no linealidad del progreso en las artes, pero al mismo tiempo consideró adecuada la categoría y la idea de la experimentación con los medios. Según explicó, comenzó su trayectoria formativa en Italia, y después se formó en otros países. Es decir, en este caso concreto, podemos suponer que el participante entró en contacto con diferentes corrientes en torno al media art durante las décadas de más actividad de estos discursos. Además, el docente manifestó que consideraba que el media art era una parte del arte contemporáneo. Este caso concreto, la combinación de estas ideas, muestran la variabilidad con la que las ideas más recurrentes en el campo se combinan en la práctica discursiva dependiendo del contexto y del perfil del actor.

Otro de los conceptos que tomaron especial relevancia en los discursos teóricos sobre el media art fue la definición de la denominada condición postmedial. Los distintos autores, dependiendo de su contexto, presentaron posicionamientos diferentes. Dobriakov observó que las dos comunidades habían tenido diferentes perspectivas sobre la noción de especificidad medial y el estado post-media, lo que llevó a una cronología y una interpretación distinta. En el arte contemporáneo (C44), se suele fechar el inicio del estado post-media en la década de 1970, cuando nuevas formas de arte como la instalación, el performance y el intermedia desafiaron la asociación previa del arte con medios materiales específicos, como la pintura al óleo o el yeso. En cambio, en la comunidad del arte de los medios, el estado post-media y su estética se relacionan con la aceptación de diversos medios técnicos en el arte, especialmente las tecnologías informáticas que han absorbido todos los medios anteriores.

Según Peter Weibel, en la primera fase se consideró que los medios técnicos antiguos y nuevos eran equivalentes a los medios artísticos tradicionales. En la segunda fase, la mezcla de medios habilitada por las nuevas tecnologías digitales transformó todas las formas de arte contemporáneo en arte post-media, ya que todos los medios pueden ser simulados por el mismo dispositivo en la era digital, lo que hace que la experiencia mediada sea la base de toda experiencia estética. En este contexto, no existen la pintura, la escultura o la fotografía fuera del ámbito de los medios. (Weibel, 2006)

La idea de una especial reflexividad en torno al medio trajo según varios autores una reflexión sobre los medios anteriores a la que no se había acudido. Los nuevos medios digitales habrían erosionado así la posición de los antiguos medios artísticos, creando un estado postmedial. Weibel argumentó que algunas formas de arte anteriores que sobre las que no había una conciencia como medios se habían adherido a la reflexión medial gracias a su interacción con la tecnología digital (C45). Krauss (2000), sin embargo, argumentó, como ha señalado Dobriakov (2022), por el contrario, que era necesaria una autodiferenciación de cada medio para alcanzar una mayor comprensión de sus características, que no eran fijas, sino fruto de un conjunto de convenciones de diverso calado. Krauss habló de que los nuevos medios tecnológicos, con su complejidad, han velado de alguna forma la comprensión de la naturaleza compleja de los anteriores. Por lo tanto, no vio este proceso como necesariamente positivo, a diferencia de Weibel, y lo unió al fenómeno de la estetización del resto de parcelas de la experiencia social, de la saturación de imágenes por parte de medios de comunicación y otros canales.

Otra idea presente en los discursos del media art es el proceso de amateurización al que han conducido los nuevos medios (C64). Según Weibel (2006), el estado postmedial no solo libera a los medios en sí mismos, sino también al espectador (el aficionado), democratizando así el acceso a la creación artística, que ya no está regulada por criterios legitimadores convencionales. Dobriakov (2022) destaca que Weibel se aparta de las formas que el arte contemporáneo ha desarrollado, como el arte conceptual, la performance, lo relacional o la instalación, entre otros, que se han liberado de sus fundamentos materiales tradicionales. No obstante, Dobriakov identificó una contradicción en esta perspectiva: aunque se sostenía que no había un medio dominante sobre los demás, la universalización a través de los códigos de la computación estableció una supremacía al contener, de alguna manera, a todos los demás medios. Dobriakov señaló que esta visión no encaja con el discurso convencional del arte contemporáneo, donde ningún medio o técnica puede alcanzar exclusividad. En los discursos de los participantes en nuestro estudio se hizo referencia a este proceso de democratización que condujo, según algunos autores, a una amateurización del arte. E14 planteó la siguiente reflexión:

Eso surge porque todo el mundo puede formar parte de ese conjunto creador o consumidor, el prosumidor, el productor-consumidor que se llama. ¿Por qué digo esto? Hace 200 años, aquel que quería pintar algo, a ver, todo costaba dinero y recursos, aunque en comparación con hace 200 años, pintar algo hoy día cuesta menos. Antes, necesitabas materiales, tiempo y acceso a recursos que no eran tan fácilmente accesibles como ahora. (...)

Con mayor accesibilidad, todo el mundo puede crear y ver lo que se ha creado. Entonces, se puede construir a partir de cosas. Aquí entra el movimiento **make it yourself**, entre otras cosas.

Otra de las ideas que han prevalecido en el discurso de los principales actores del media art es el posicionamiento de este arte como un “arte del futuro” (C54). El sentido de exclusividad en la red institucional del arte de nuevos medios se fortaleció con el tiempo hasta cristalizar en la década de 1990 como una doctrina del arte del futuro. Dobriakov indica que, en las actas del Simposio ISEA de 1996, las presentaciones de instituciones de arte digital ya usaban expresiones elocuentes como “espacio para una revolución cultural” o “museo de arte digital del siglo XXI”. En ese mismo año, Ars Electronica estableció la Interacción Humanotecnológica y un laboratorio de investigación de “sistemas futuros” llamado Futurelab. Además, en su vigésimo aniversario en 1999, publicó una colección de textos de los catálogos del festival titulada “Facing the Future”. En la retórica sobre el media art estuvo también presente la idea de que el arte electrónico puede expandir las nociones tradicionales del arte. (C60)

En relación con la idea del media art como arte del futuro, otra de las ideas que, según Freire (2017) se han reiterado en los discursos del media art es la del artista como visionario e intermediario (C9). Aunque la autora comenta que rara vez encontró las categorías de visionario e intermediario diferenciadas. Diferentes autores, sin embargo, expresan la figura del artista como un catalizador entre distintas disciplinas, formas de pensar y contextos sociales. Se erige así como un intermediario entre el desarrollo de la tecnología y la ciencia y la sociedad. La autora propone, sin embargo, examinar el constructo de la expansión a otros territorios bajo la impronta de los constructos neoliberales de emprendedor cultural y trabajadores de la economía contemporánea del conocimiento. Estas ideas poseen un carácter capcioso, ya que conllevan una comprensión de los medios desde una perspectiva crítica y a menudo ignoran la posibilidad de que los artistas utilicen las tecnologías para intereses comerciales, contribuyendo también a producir estos efectos negativos.

A pesar de encarnar un discurso aparentemente innovador y heredero del carácter activista y comprometido políticamente de las primeras décadas, el media art ha sido criticado por perder de vista algunas cuestiones sociales fundamentales (C66). Así, Dobriakov indica cómo en 2003 se publicó *Women, Art y Technology*, un libro que abordó el aspecto de género en el arte y la tecnología, un tema, según la autora, descuidado en el media art. Esta antología reflexionó críticamente sobre las contribuciones de artistas mujeres al media art, destacando a quienes han sido pasadas por alto. También cuestiona si la imagen del arte de los medios como diverso, igualitario y pluralista se ajusta realmente a la realidad, ya que las artistas mujeres han contribuido significativamente con menos textos que los artistas masculinos en la revista Leonardo hasta principios del siglo XXI.

En efecto, los actores discursivos de esta escena han tratado frecuentemente de hacer referencia al carácter crítico y comprometido del media art (C68). Para Jana y Tribe, este es el aspecto distintivo que diferencia y constituye la verdadera identidad del media art. En una entrevista realizada por Quaranta (2006) a los autores del referente libro *Beyond Media Art*, los autores enfatizan la importancia de la ideología comprometida en el movimiento de arte de nuevos medios sobre las capacidades técnicas y estéticas de los medios. Según los autores, el media art no guarda tanta relación con la experimentación tecnológica anterior a los 90, sino en las prácticas de esta época, caracterizadas por una postura crítica hacia la cultura y la tecnología de los medios. Esto contrasta, según hace notar Dobriakov, con las críticas de Stocker, que vio comunidades desconectadas en lugar de un unificado.

En las ideas expresadas por los docentes se encontraron referencias a estos conceptos de compromiso social. E4 hizo referencia a temáticas que Dobriakov y otros autores habían situado en los prolegómenos del movimiento del media art. E14 mencionó ideas como la cultura libre o la ética hacker. También en esta línea, pero esbozando una crítica, según E3, el problema del media art ha residido en que se ha querido situar como una vanguardia pero, al mismo tiempo ha formado parte de un sistema de continua producción tecnológica. Esta perspectiva guarda relación con algunas ideas presentadas

por Freire (2017) en torno a la idoneidad del media art para el contexto neoliberal por su especial atención al desarrollo tecnológico. **E3** expresó así su crítica:

Pues con un cambio de milenio, de siglo y de hallazgos por parte del ser humano. Creo que cada milenio, cada siglo, cada época tiene sus propios encuentros. En esos encuentros, los artistas adoptamos rápidamente los nuevos medios sin abandonar los antiguos, porque creo que no se pisan entre sí, ¿verdad? No creo que se excluyan mutuamente. Creo que todo coexiste. De hecho, es una amalgama de medios, no excluye nada: radio, televisión, arte, ciencia, todo.

La intención de separar el arte contemporáneo de un supuesto mundo diferenciado denominado media art se ha sustentado y argumentado a través de varias dimensiones (**C71**). Los aspectos teóricos y estéticos, por supuesto, han sido una parte fundamental de la construcción de estas líneas discursivas. Manovich, por ejemplo, ha resaltado la distinción clave entre los dominios del arte contemporáneo y el arte computacional, subrayando la falta de reconocimiento del arte computacional en el ámbito del arte contemporáneo. El teórico argumenta que este último muestra más interés en la expresión artística que en la exploración de las posibilidades estéticas de los nuevos medios. Aunque eventos significativos como ISEA y Ars Electronica han servido como plataformas de encuentro, Manovich sugiere cautela al no anticipar un reconocimiento generalizado del arte computacional en el ámbito del arte contemporáneo. Según Manovich, el arte digital se diferencia del arte contemporáneo debido a su enfoque conceptual y su atención a la recopilación de “evidencia” de fenómenos reales en proyectos que emplean diversos medios sin un significado intrínseco. Mientras que los artistas contemporáneos se dedican a organizar actores y fuerzas alrededor de ideas y procesos específicos, evitando la creación de objetos únicos. A pesar de compartir una naturaleza social, el arte de software y el arte contemporáneo resultan incompatibles debido a la fuerte dependencia del primero en medios técnicos específicos, contrastando con los paradigmas del segundo.

También ha ocupado un lugar central de la crítica la intención por parte de la escena del media art de establecer una relación con los mundos de las ciencias empíricas y las ingenierías (**C86**). Según el análisis de Dobriakov (2022), la comunidad del new media art busca cierta autonomía respecto a otros campos artísticos, considerando que la conexión con la ciencia y la tecnología garantizará legitimación y conducirá hacia la visión integral del artista ingeniero, fusionando humanidades y ciencias exactas. Sin embargo, comenta, en la práctica, los artistas terminan siendo usuarios convencionales

que exploran la tecnología de manera diferente y adaptan avances científicos, sin contribuir al desarrollo desde la perspectiva de los creadores. Por otro lado, los científicos ven el arte creado con estas tecnologías como un intento loable pero con resultados amateurs en términos tecnológicos, alejado del verdadero progreso científico, a pesar de la insistencia en su originalidad. La comunicación entre ambos, científicos y artistas, resulta complicada debido a las frecuentes referencias a la filosofía, la historia del arte y la genealogía de los nuevos medios presentes en las obras.

De acuerdo con Dobriakov (2022), numerosas discusiones en prensa, libros, blogs, congresos y conferencias y foros a partir del cambio de siglo indican un cambio hacia una tendencia centrada en las tecnologías digitales (C116), cambiando la actitud en la segunda década de los antiguos artistas de nuevos medios hacia la tecnología, por un lado, y logrando un mayor éxito tras su integración en el campo del arte contemporáneo. Dobriakov explica que a inicio de los 2000 internet se convirtió en la tecnología dominante de la década y las jóvenes generaciones de artistas rechazaron concentrarse en la cuestión de la especificidad de los medios para centrarse en los fenómenos de internet, virando hacia una renovación del uso de la caja blanca y las galerías. Entre los artistas de la generación postinternet existía la sensación de que el rechazo a pertenecer al sistema general del arte había conducido a una situación de marginalización del media art y el net art. Según Dobriakov, la retórica de un arte político del new media art ya no tenía tanto peso entre una comunidad nueva de artistas que tendían a imitar y exagerar en muchas ocasiones los mecanismos de la cultura popular, la especulación del mercado, el capitalismo, las *start ups* de tecnología, la publicidad y estética comercial, las estrellas de las redes sociales y otras estrategias de cultura hecha arma como estrategia (C117). Aunque existiesen elementos continuadores del new media art, Dobriakov afirma que no pueden considerarse una derivación directa, ya que las motivaciones estéticas y filosóficas eran diferentes.

Dobriakov (2022) indicó que, aunque algunos puntos son comunes, la diferenciación lingüística entre ambos conceptos (media art y arte postinternet) ya presenta una significativa diferenciación. El autor señaló que estas categorías sugieren que el arte postinternet está más apegado a una posición individualista, no preocupada por el concepto de una comunidad activista. Los artistas postinternet, afirmó, niegan el

potencial utópico de la tecnología, debido a esta forma parte de la cotidianidad y aceptan el estatus quo en la esfera cultural, social, cultural y política. Mientras el new media art había intentado desentenderse de la esfera de las galerías y había intentado construir una historia del arte partiendo de raíces seleccionadas, el arte postinternet, según el análisis discursivo de Dobriakov, estuvo ligado a la historia del arte y a la práctica de las galerías.

En la tercera etapa, desde 2010, Dobriakov señaló que los artículos, las exposiciones y las entrevistas a artistas, hasta 2021, ya no estaban presentes. Aunque algunos proyectos de la etapa anterior se continuaron en esta última, aunque cambiando las temáticas de reflexión en torno a las tecnologías digitales por temas como: la investigación artística, la educación artística, el posthumanismo y el post antropoceno, la migración y la hibridación entre naturaleza y cultura.

Esta preocupación por otras temáticas en el seno de la creación artística postdigital puede observarse en varias declaraciones realizadas por varios docentes del estudio. En **E2**, cuando se preguntó por los elementos filosóficos asociados al media art se mencionó la existencia de múltiples estéticas en una misma escena. En lugar de conceder una importancia al medio, la docente habló de temáticas como las características de la imagen electrónica, el fallo, el glitch o la realidad virtual.

Freire (2017) ha mostrado cómo el media art en sus primeras etapas desarrolló determinadas ideas en torno a futuros utópicos relacionados con la tecnología y sus posibles daños. Por su parte, **E2** reflejó la idea de la realidad virtual desde el punto de vista de la creación de fantasías. Ahora, afirmó se busca la creación de mundos ideales. Esto nos permite realizar una observación. La tesis de Freire (2017) sobre que las ideas del media art, en su mayoría, son cíclicas y se repiten, en lugar de obedecer a la “novedad” que tanto se propugna discursivamente, se cumple en el caso de estas temáticas. En el momento en que la tecnología ha realizado notables avances en el terreno de la realidad virtual, la tendencia a la búsqueda de mundos distópicos e ideales ha vuelto con fuerza. Por otro lado, el hecho de centrarse en estas temáticas y abandonar la atención en el medio utilizado cumple la descripción realizada por Dobriakov en la que denomina la etapa postdigital, que hemos descrito.

E3, por su parte expresó que asociaba el media art a determinados malentendidos conceptuales que, según indicó son erróneos. Concretamente, se refirió al concepto de virtual art, que para el docente era erróneo ya que “todo arte es, ante todo, virtual” y al concepto de interactividad, que al igual que ya hemos señalado en la crítica de Dobriakov, considera que estaba presente mucho antes.

Uno de los rasgos que mencionó Dobriakov (2022) respecto al contexto local lituano es que, en lo que respecta a la terminología, media art o new media art no dominaron la retórica del campo de arte y tecnología, sino que se utilizaban más otros términos usados de forma sinónima en el momento, menciona: arte electrónico, computer art, arte en la época de producción electrónica, experimentos electrónicos, ciberespacio y multimedia. La terminología, por lo tanto, no estaba establecida, aunque la introducción de nuevas tecnologías impulsaba a la búsqueda de nuevas formas de expresión con nuevos espacios. Fue el efecto de la novedad, señala, lo que justificó como categoría la búsqueda de un discurso separado. (C131)

De acuerdo con el análisis que hemos realizado del discurso del media art en los discursos de la muestra de docentes analizada podemos sugerir que la situación en el contexto español presentó características similares.

4.5.5. Grupo temático 4: Ideas sobre el media art como comunidad, mundo artístico o sobre su localización disciplinar

En nuestra aproximación al fenómeno discursivo del media art se ha revisado el concepto de mundo artístico de Howard S. Becker (1982) dado que ha sido referenciado por los dos principales autores que han trabajado desde una postura crítica estos discursos. Bajo este concepto, que procede de una perspectiva principalmente sociológica, Quaranta (2013) trató de explicar el fenómeno del media art como un espacio artístico surgido aparte de las estructuras tradicionales del arte contemporáneo, entendido este como la evolución de los movimientos de vanguardias del siglo XX y la diversificación de aproximaciones artísticas desde mediados del mismo.

Este intento de buscar una explicación descriptiva se justifica en la evidencia de una red de teóricos y estructuras institucionales y neurálgicas donde se han generado una terminología propia, unas ideas asociadas a la misma en cuanto a la forma de entender la creación artística y las relaciones de esta con las innovaciones tecnológicas, y una visión del arte en la sociedad, supuestamente crítica, de acuerdo a algunos autores que han intentando poner esta cuestión como centro identificativo del media art (Jana y Tribe, 2009). Es decir, podemos afirmar que existe una superficie discursiva materializada en aspectos lingüísticos identificables que guarda relación con una serie de acontecimiento en el plano de la práctica social. Esta hipótesis la planteamos desde la perspectiva del marco del Análisis Crítico del Discurso que ha guiado nuestro estudio en sus diferentes etapas. Desde otras perspectivas, la separación entre el media art como ecosistema de actividad artística y teórica y el arte contemporáneo ha estado presente en el debate del media art desde prácticamente sus inicios.

Según Dobriakov (2022), a lo largo de las décadas fue aumentando el número de voces que pugnaban por una integración de “las dos comunidades”, es decir, una colaboración, diálogo y huida de separaciones, tanto en el plano del lenguaje como en el de la práctica social e institucional. En sus primeras etapas, sin embargo, la situación fue diferente. En los años 90, indica el investigador, hubo algunos textos de revisión sobre el denominado “net art” en publicaciones de arte contemporáneo, pero la mayor parte de la comunicación y discurso sobre arte de nuevos medios se realizaba en su propia red institucionalizada, lo que lo aisló de la crítica y la historia del arte convencional.

A partir del 2000 fueron frecuentes las argumentaciones por la necesidad de que el media dialogase con otros mundos artísticos. Así Lovink propuso que el media art debía estar en contacto con otros campos, desde la arquitectura, el diseño y las artes visuales hasta la escena del clubs nocturnos. En vez de una fetichización de la máquina, debería (el media art) darse cuenta, afirmó, de que la sociedad, sin ayuda de él, ha adaptado esta tecnología a sus necesidades reales, que están lejos de las predicciones futuristas a las que tiende este campo (C95). En una conferencia de 2009, Steve Dietz afirmaba que el new media art, que reflexionaba sobre la sociedad tecnologizada, debía considerarse simplemente “arte”, y no como una forma de arte anacrónica. Shanken buscó demostrar

que las cuestiones problemáticas relacionadas con el arte digital y el new media art eran inherentes a diversas formas de arte, y se distanció de respaldar la autonomía del media art. Su propuesta se ha centrado en la realización de una reescritura de la historia en lugar de la construcción de un campo autónomo y abstracto (C97). Esto implica que el “arte anteriormente conocido como media art” debía emprender el camino hacia la ruptura con su territorio y cronología definidos para evitar el estancamiento y el aislamiento, incluso si esto significa perder parte de su autonomía. En la segunda década del siglo XX la falta de consenso con el mundo del arte contemporáneo, los conflictos, pasaron a estar fuera del campo, siendo una confrontación pública, lo que llevó a tener que reconsiderar de forma crítica su autoconciencia. (Dobriakov, 2022)

Según varios teóricos, la actitud separatista no habría venido de manos de los actores del media art solamente, sino de la forma de proceder y la tradición del arte contemporáneo. Christiane Paul, por ejemplo, destacó que, a pesar de la distinción entre el arte de nuevos medios y el arte contemporáneo, comparten criterios de significado y temas similares. Abogó por un diálogo entre ambos y la apertura de las instituciones tradicionales al arte digital para evitar narrativas artísticas separadas, aunque reconoce que la resistencia proviene del mundo del arte contemporáneo. (C100)

A partir de los inicios de la segunda década del siglo XXI, esta tendencia a los intentos de integración a través de las manifestaciones discursivas aumentó (C103). Diversas publicaciones ampliaron la perspectiva de las manifestaciones de la cultura digital en el arte, considerando las tecnologías digitales como parte integral de la creatividad contemporánea. Se supera la división entre “arte y ciencia” y se valoran diversas estrategias artísticas, lo que resulta en una inclusión más amplia de artistas y obras en la historia del arte contemporáneo. Además, la edición de estas publicaciones por parte de influyentes del arte de nuevos medios, como el MIT Press, indicaron un cambio en el discurso y un deseo de superar el aislamiento a nivel institucional. El mundo del media art seguía siendo tachado de gueto y de espacio marginal en el mundo del arte. (Dobriakov, 2022)

En *Beyond Media Art*, Quaranta (2013) defendió que las diferencias reales entre ambos mundos eran casi inexistentes (C105). Esta misma idea fue presentada por varios docentes

en nuestro estudio. El autor abogó por la integración del media art con el arte contemporáneo, no reduciendo el primero al segundo, sino eliminando los fenómenos de monopolización lingüística y acordando definiciones más inclusivas del arte y su valor. A pesar de las diferencias evidentes, argumentó que ambos mundos son más diversos de lo que se reconoce, desafiando los intentos de enmarcarlos rígidamente en categorías discursivas. Quaranta y otros autores han propuesto una tercera vía para trascender al media art, abriendo paso a cambios fundamentales en la era de la información en el arte.

La omnipresencia del mundo físico a través de la próxima generación de Internet ha sido destacada como un factor importante. La distinción entre críticos y comisarios de arte contemporáneo y nuevos medios, afirman, ya no tiene sentido en un mundo donde las tecnologías digitales son accesibles a todos. La reiterada crítica del discurso de E22 se manifestó contundentemente ante la tendencia al aislacionismo y a la creación de redes endogámicas en el media art. El participante afirmó:

Pues esto es lo mismo decir yo no tengo claro que nadie de la electrónica se reconozca con una amplitud y no sean unas comunidades endogámicas, en el que es lo que me han demostrado en 30 y pico años que no son permeables, que tú entras porque conoces a fulanito y no obtendrás la simpatía de no sé quién o porque citas en tus artículos a menganito y no sé cuánto y tal.

Como ha indicado Dobriakov, Quaranta ha desempeñado un papel crucial al evidenciar la importancia de la relación entre el arte de nuevos medios y las instituciones artísticas, subrayando su papel fundamental en el desarrollo y discurso de este tipo de arte. Su investigación resalta la urgencia de abordar la legitimidad de este arte en el contexto artístico contemporáneo, planteando interrogantes sobre su autonomía en ausencia del sistema de instituciones convencionales. Además, destaca cómo la atracción y repulsión mutua entre ambos ámbitos han influido en la configuración del arte de nuevos medios, incluso cuando se proclama su independencia. (C107)

La actitud de integración no es absoluta en el discurso que ha llegado hasta la actualidad. Aún recientemente varias voces argumentan que el media art solo podrá sobrevivir, en cuanto a su concepción e ideas, teniendo una infraestructura propia (Shanken, 2016) (C113). Dobriakov ha sugerido la necesidad de un discurso híbrido en el que los dos mundos artísticos tendrían que renunciar a algunos de los valores que sus representantes han señalado como fundamentales. (C115)

El conflicto entre la idea un ecosistema del media art con sus propias infraestructuras y uno integrado en el arte contemporáneo sigue presente en la actualidad. Medosch (2005) señalaba en 2005 la aparente contradicción entre la crisis discursiva en el seno del media art, con cada vez más críticas hacia sus intentos de alcanzar una autonomía institucional, y el aumento de programas académicos que representaban un respaldo de la terminología y el discurso del media art. (C76) Para el autor, arte crítico relacionado con la tecnología, el media art (en su discurso) seguía siendo relevante debido al crecimiento de la producción tecnológica y el control gubernamental. Este conflicto refleja la institucionalización creciente del arte de medios en busca de sostenibilidad financiera frente a la preservación del potencial subversivo del movimiento.

En el discurso de los docentes se reflejan las diversas posturas teóricas que hemos descrito a la hora de considerar el media art y el arte contemporáneo como dos ecosistemas diferenciados. E9, que representa uno de los ejemplos que adoptan una postura metadiscursiva sitúa en los teóricos la intención de realizar esta separación:

Otra cosa es que los teóricos del arte, que quieran hacer de eso un ecosistema aparte, pero no lo hacen, no lo hacen con fundamento. Lo hacen yo creo que más que nada por desconocimiento. Pero yo no he visto ya a críticos buenos diferenciar entre el arte contemporáneo y media art. Es decir: el media art es una forma más de arte contemporáneo.

E10 identificó una escena aparte de la del arte contemporáneo, que utiliza medios tecnológicos nuevos, pero resta importancia a la forma de denominarlo. Con frecuencia entre los participantes se expresó la idea de la ausencia de importancia ante la definición de las prácticas. Esta idea vino acompañada generalmente de enunciados en los que se nombraban y mezclaban los conceptos de arte, diseño, la publicidad...etc. Es decir, la tendencia que se reveló apuntó a una intención de indefinición a nivel terminológico y a restar relevancia a ubicación en un ámbito concreto. E10 expresó así su rechazo a la categorización, potenciada por los académicos:

Por supuesto, esto no es, no es ni mucho menos compartido por los ámbitos académicos, pero creo que es un error concebir unos grados, sobre todo tan, tan perceptivos del arte. ¿Puede la publicidad hacer arte? Pues habrá que verlo dentro de su contexto. Habrá que ver a ver qué ha hecho. Pues es que no me puedo creer que en este medio se haya hecho esto. Es tremendo. Es que expresiones que hablan del ser humano, emiten y transmiten emociones, son capaces de transmitir ideas, pues entonces por qué eso va a ser peor que el otro.

En la aproximación al contexto estético en el que se desarrolló el concepto de media art desde sus inicios propuesta en el apartado 3.1. de este trabajo, se introdujo el concepto de “hipermodernidad estética” de Lipovetsky y Serroy (2009). Según este concepto, los individuos acceden a múltiples experiencias estéticas provenientes de múltiples fuentes de actividad, ya sean consideradas en el contexto artístico, en la publicidad, la cinematografía o el diseño. En nuestro análisis, hemos observado una correspondencia entre este fenómeno y la idea esbozada por **E10**, que critica la creación de categorías estancas o parcelas que definan con rigidez qué es arte y qué no; interpretamos a partir de sus enunciados, más bien, que expresa: qué proporciona una experiencia estética con un alto valor para los individuos y qué no. En el discurso de **E3**, sin embargo, se recoge una diferenciación entre ambos mundos artísticos que el docente argumenta realizando un relato de su experiencia. “Yo creo que sí, y yo he vivido en ese ecosistema durante unos años”, afirma, para luego calificar a dicho ecosistema de “gueto”. Para **E4**, aunque se puede realizar una distinción, la realidad es que ambos mundos se retroalimentan, afirmación presente en el discurso de Quaranta (2013). **E9** expresa que la separación fue realizado en etapas anteriores por los propios coleccionistas, por ejemplo. Sin embargo, argumenta, dicha intención de separar ambos mundos ya ha comenzado a desaparecer:

No. O sea, sí puede ser que haya gente que lo esté diferenciando e incluso coleccionistas. Otros no, pero cada vez menos. Y yo creo que ya no es tanto -hace unos años sí- un estilo o un formato o como tú lo quieras llamar. Que sí es verdad que tiene unos condicionantes a la hora del mantenimiento, a la hora de la conservación y a la hora del coleccionismo. Eso sí que es único. Pero los artistas ya lo han resuelto. Ya tienen sus protocolos, los museos ya tienen sus protocolos de conservación. Y si no tienes un televisor de rayos catódicos como los que usaba en los años 80, pues te inventas otra cosa para que la pieza no pierda su esencia. ¿Sabes? Y si una pieza es con bombillas incandescentes, pues los artistas ya incluso van diciendo y van dando unos manuales estupendos. O sea que puede estar perfectamente integrado en el ecosistema del arte contemporáneo.

En la mayoría de los discursos de docentes analizados se identificó que la separación entre el media art y el arte contemporáneo forma parte del pasado. Por otro lado, la mayoría de los docentes no hicieron referencia a las disputas discursivas surgidas en el ecosistema del media art en torno a este tema en las últimas décadas. Siguiendo la conclusión que se extrae de distintos fragmentos discursivos, el enfoque crítico metadiscursivo tendió a estar ausente, salvo en el caso de **E15** y **E22**, cuyos perfiles como investigadores se han relacionado en gran medida al estudio de los conceptos del media art. Se debe señalar que **E15** no adoptó un enfoque crítico explícito sobre los

discursos del media art, pero sí enumeró muchas de las críticas que hemos expuesto a partir de la literatura. Así, comenta:

Ha habido siempre como una especie de gueto. De gueto por parte de la institución del arte. La institución del arte nunca ha aceptado en el museo al media art y lo ha tenido siempre como algo demasiado *underground*, demasiado antinstitucional y demasiado complejo, alejado del concepto de *280white cube*⁴⁶ para ser incorporado.

Y sigue siendo un problema latente. Es decir, no hay manera de que el museo se ponga las pilas, de que se reinvente para asumir lo que tanto nos sorprende a los que estamos en ello metidos. Y es que es el arte de nuestro tiempo y el medio es el que conforma el *zeitgeist*⁴⁷. Es el signo de nuestro tiempo y, por tanto, que el Museo de Arte Contemporáneo o que el Centro de Arte Contemporáneo lo eluda y lo boicotee pues está dando pie a una separación muy grande en el que las comunidades online están gestionando su manera de ser institución de arte en el siglo XXI frente al Museo de Arte Contemporáneo, que se ha quedado como una institución que atiende a las vanguardias del siglo XX.

Las ideas presentadas por **E15** en estos fragmentos coinciden con el relato que realiza Dobriakov sobre los discursos del media art a principios del siglo XXI. Según observamos, este docente realiza una operación de legitimación discursiva a través de la afirmación “el medio es el que conforma el *zeitgeist*”.

En connivencia con estas ideas presentes en el discurso de los docentes de la muestra, resaltamos la tendencia señalada según Dobriakov (2022) hacia una mayor integración en el plano discursivo de ambos mundos. En 2007, indicó, el festival *transmediale* albergó un debate llamado *Media Art Undone* que cuestionó si el arte de medios maduro pero efímero y escéptico hacia el mercado del arte debería integrarse en el arte contemporáneo o mantener su historia paralela.

⁴⁶ En el contexto del arte contemporáneo, el concepto de “*white cube*” se refiere a un espacio expositivo neutro y descontextualizado, diseñado para aislar la obra de arte de su entorno y permitir que el espectador la experimente de forma individual y reflexiva.

⁴⁷ El *zeitgeist* es un término alemán que significa “espíritu del tiempo” o “espíritu de la época”. Se refiere al clima cultural dominante de una determinada era, que se manifiesta en las ideas, valores, actitudes y comportamientos de las personas que viven en ese momento.

4.5.6. Grupo temático 5: Ideas en torno a la educación artística en el media art y su localización disciplinar en la universidad

El estudio de los discursos académicos sobre media art y educación superior ha sido abordado por la tesis doctoral de Manuelle Freire (2017). Su aproximación no constituye un ejemplo de aplicación del Análisis Crítico del Discurso tan estricto en torno al tema como el de Dobriakov (2022) o como el libro de Quaranta, *Beyond Media Art*. Sin embargo, ha permitido demostrar que los discursos del media art han permeado en un amplio espectro de publicaciones académicas sobre la educación superior en el ámbito de arte y tecnología. Estos discursos han tomado una gran relevancia en el contexto internacional de los programas de titulaciones relacionadas con artes visuales, sea en contextos donde la tradición era la de las bellas artes, o en aquellos entornos donde se ha tendido a una mayor flexibilidad hacia conceptos como artes digitales o creación con nuevas tecnologías.

En lo que respecta a las aproximaciones analizadas por Freire en torno a los aspectos educativos específicos que se proponen, en términos de aprendizaje, habilidades y competencias, así como en modificaciones curriculares, Freire detectó en primer lugar que, junto con las llamadas a un cambio urgente e inminente, muchos autores se centraron particularmente en describir los aspectos de la educación artística tradicional como inapropiados. De acuerdo con ellos, la tradición modernista cimentó la idea de desarrollo del artista en el taller. El currículo, basado en la producción, crítica y la historia del arte, centra en el modelo tradicional estos elementos en el estudio. Otros autores describieron, según indica, la ausencia de atención en el proceso emocional involucrado en la creación artística, algo que guardaría relación de los modelos positivistas, en los que habría basado el modelo lógico racional. Freire describe cómo el “régimen del saber”, basándose en la terminología de Foucault, tiene en su cúspide el procedimiento de conocimiento empírico, a través del método analítico científico. Algunos autores hablan de cómo el cambio de paradigma hacia el positivismo en el siglo XX dio la espalda al papel de las emociones en la educación. Estos elementos, de acuerdo con Freire, han tenido un impacto en el currículum y en los modelos de aproximación pedagógica. Además, ciertas disciplinas han sido privilegiadas frente a

otras como las humanidades o las artes, algo que no ha cesado de crecer en la universidad moderna (p. 126). En el caso de las bellas artes, que habían permanecido mucho tiempo fuera de la academia, “encontrar un lugar en la jerarquía de disciplinas ha sido un reto”.

Freire resalta una paradoja en las ideas que analiza en torno a la educación para el arte de los nuevos medios. Por un lado, se subraya la visión del artista como visionario y explorador interdisciplinar, sin embargo, por otro, coexiste la idea de que la educación artística posee dificultades para acoger cambios debido a nuevos medios tecnológicos, para adecuar novedades que no se adapten a los medios tradicionales y los modelos existentes de enseñanza y aprendizaje (C13). Tanto estudiantes como profesores se sienten más cómodos, afirma, en un medio o disciplina específicos, en el que están más a gusto y con el que están familiarizados, esperando que no haya cambios. La especialización del profesorado, que generalmente se ha formado en una estrecha parte del espectro ha sido situada como un factor para el retraso del desarrollo de programas de media art que necesitan de una mayor capacidad de adaptación y cruce interdisciplinar (Wilson, 2008). Freire comenta que muchos autores encuentran necesario el aprendizaje en el entorno del estudio, en una situación de profesor-alumno que, debido a las características de la universidad, sus ratios y necesidad de cumplir con unos modelos de eficiencia, se hace difícil en dicho entorno. Otras cuestiones reseñadas corresponden a la dificultad para trasladar el entrenamiento de la creatividad a la práctica pedagógica o a los modelos de evaluación en la universidad. En otras palabras, en este contexto, muchos autores afirman que el proceso de creación debe ser trasladado al contexto universitario, lo cual es complejo. Freire observa que generalmente, la educación para el arte de los nuevos medios ha sido sistemáticamente asociada a las bellas artes pero, sin embargo, guardan numerosas afinidades con la educación de ciertos ámbitos científicos. La autora observa que en estos discursos existe la presencia de elementos de otras disciplinas. (Freire, 2017, p. 129)

La mayoría de discursos sobre la educación para el arte de los nuevos medios, afirmó, se enfocan en el desarrollo de contenidos curriculares, además de traer elementos de distintas disciplinas y tradiciones. Freire sostuvo que no es solo el qué, sino el cómo debe ser enseñado, y para ello propuso la aplicación de los “modelos de estructuras organizacionales complejas” para comprender cómo debería ser la educación en el área

de media art (Freire, 2017, p. 222). Freire también ha hablado de la existencia de diferentes temporalidades a la hora de asimilar cambios tecnológicos en los contextos institucionales (**C26**), es decir, diferentes sectores dentro de un “ecosistema social” adoptan tempos diferentes. Mientras las instituciones se adaptan de forma más lentas, poco después de la aparición de las tecnologías comienza a haber una formación de pequeñas comunidades. Pero el proceso de habituación (extrayendo la terminología de Kittler, 1990), de internalización de las nuevas reglas y el surgimiento espontáneo de ramificaciones y usos, tarda algo más. Es pertinente mencionar la referencia de Freire a los cambios de este tipo en las universidades, a partir de Rossiter (2006):

A pesar de que las universidades están inmersas en el progreso tecnocientífico y el poder de las economías de mercado, Rossiter (2006) explica que se mueven más lentamente que la industria y otras esferas sociales. En la universidad, las teorías y prácticas materiales relacionadas con los nuevos medios generalmente avanzan primero en el ámbito de la investigación. Estas no se integran en la enseñanza hasta que se han estabilizado en formas aceptadas de conocimiento y prácticas, validadas como necesarias para las habilidades de los estudiantes a través de procesos institucionales lentos de desarrollo de planes de estudio y acreditación. (p. 202)

En la reivindicación de nuevas pedagogías, Freire comenta que encuentra dos formaciones discursivas conflictivas entre sí. Por un lado, se afirma, como se ha señalado ya, que las culturas dentro de las disciplinas están restringidas a unas estructuras que tienden a mantener y por las que los cambios suceden con lentitud. Por otro, se insta a realizar un cambio en la actitud pedagógico ante los inminentes y rápidos cambios tecnológicos y, por ende, sociales (**C14**). Freire, desde su enfoque crítico, sitúa como un punto central en su investigación el hecho de que la educación superior está condicionada por un contexto político económico. El papel de la institución y las ideas que auspicia se convierten en condicionante el desarrollo del currículum. Comenta que en la universidad existen unas divisiones disciplinares que se reflejan en la estructura organizacional y en la burocracia. La universidad, dice “está caracterizada por una inercia y resistencia contra los discursos en no comulgan con los propios, esta resistencia, afirma “Está ligada a su arquitectura, burocracia y sostenida por grupos con intereses de poder, que podrían sentirse amenazados o poco cómodos con el tiempo” (p. 171). Freire afirmará que los discursos de las pedagogías del new media art están afectados por los discursos neoliberales de la universidad. Se expone así una tendencia a la rigidez por parte de la académica. En la universidad están presentes, según observa, la lentitud en la toma de decisiones, la inercia por el liderazgos y procesos

administrativos complejos. Las condiciones político económicas de las instituciones universitarias de educación superior actuales, además de la competición entre disciplinar, que ya no se debe solo a cuestiones de conocimiento, sino que son sistémicas (p. 178).

Otra de las ideas principales que Freire destaca entre los textos que analiza es la de desespecialización debida a la unificación en un mismo medio, el ordenador, de todos los procesos. Junto a ella, la idea de la capacidad de trabajo en varios ámbitos, es decir, la multidisciplinariedad, entendida como el conocimiento de las prácticas, la historia y la tradición de las disciplinas. Freire identifica de manera general una llamada en esta línea, que abarca distintas variaciones en la aproximación: la idea de un currículum holístico, con historia, ciencia, lenguaje, que permita abrir al estudiante un espacio para el descubrimiento; la búsqueda de territorios no familiares y nuevas ideas; prácticas experimentales que vayan más allá de las fronteras del mundo del arte; la capacidad de trabajo en equipo, pensamiento lateral y la habilidad de comunicarse interdisciplinar y interculturalmente, etc. Uno de los conceptos, afirma, que más frecuentemente se emplean entre los artistas-docentes es el de competencias transferibles, entendidas como las habilidades para aprender y trabajar en más de un contexto o disciplina. De acuerdo con Freire, las competencias transferibles más presentes en su muestra de estudio fueron: la capacidad para el pensamiento crítico, la colaboración y el aprendizaje interdisciplinar. Se insta, por lo general, a la necesidad de programas educativos flexibles, donde el estudiante pueda seleccionar qué materias prefiere cursar. Según Freire, estas ideas con apuntan hacia que el artista deba abandonar un dominio en un área específica, sino que debe estar preparado para trabajar en más de una disciplina o con un amplio espectro de técnicas desconocidas (p. 137). (C15, C17)

Freire observa que esta interdisciplinariedad contiene ciertos sesgos, por ejemplo, las ciencias sociales no se suelen considerar en los textos dentro del espectro de las disciplinas a las que se deben entregar. En cuanto a las implicaciones de este discurso sobre la universidad, la autora comenta que, en la academia, hay disciplinas con epistemologías, discursos y formas de enseñar e investigar. Estos elementos, afirma, son difíciles de cambiar y contribuyen a delimitar las fronteras interdisciplinares.

Sobre las materias impartidas, Freire explica:

Los estudiantes a menudo llegan a programas de arte (de medios) con un sólido conocimiento del arte moderno y contemporáneo, y algún conocimiento en historia del arte. Sin embargo, la historia del arte de nuevos medios no es solo la del arte. Las historias del arte de nuevos medios son multifacéticas, como mencioné en el Capítulo 3 respaldado por teorías de la arqueología de medios. Las historias del arte de nuevos medios, especialmente en las últimas dos décadas, son historias de la ciencia, la tecnología, pero también de las nuevas historias culturales: aquellas que revisan y escriben sobre eventos, prácticas y construcciones desde perspectivas que han sido ignoradas en las narrativas convencionales. (p. 147)

En los discursos interdisciplinarios del media art que analiza, observa que la educación del new media art sitúa como complementaria el conocimiento de ciencias a este. El estudio de Freire encuentra dos ramas principales de posicionamientos en torno a la formación multidisciplinar en el new media art:

- Una centrada en introducir en el currículum asignaturas que pertenecen al ámbito de las ciencias (programación, desarrollo de softwares...etc.). Concepción ligada a las teorías racionalistas y empiristas. “Para los racionalistas, enseñar es instruir y aprender es visto como una operación mental estricta que puede ser condicionada. Freire observó que en la educación para el media art en la universidad insiste en actividades que sean medibles y observables sin las que la naturaleza experimental de la práctica artística sería complicada de evaluar. Esta necesidad de evaluar a partir de unos criterios racionales parece ser el punto de incomodidad de muchos docentes.
- Otro posicionamiento se centra en la importancia de proyectos colaborativos que unen a estudiantes y profesores de diferentes disciplinas, a diferentes profesionales de varios campos del saber y la práctica. Para adaptar esto al currículum, una de las estrategias es transformarlo en proyectos, que conducen a la resolución de problemas por temas, en oposición a técnicas, medios o constructos disciplinarios específicos.

En los textos que analizó, Freire encontró como frecuentes las referencias a la interdisciplinariedad. La autora utilizó las ideas de Barry and Born (2013) para realizar una especificación sobre algunos conceptos al respecto. Mientras en los textos se habla de interdisciplinariedad, la autora sugiere que quizá un término más adecuado sea el de multidisciplinariedad. Creemos conveniente recoger aquí la diferenciación de estos autores. Barry and Born hablan de tres modelos de configuraciones entre disciplinas que sirven a Freire para indicar la imprecisión con la que a menudo se articulan los discursos que estudia. Así:

- Multidisciplinariedad: muchas disciplinas cooperan, pero lo hacen continuado con sus marcos estándares disciplinares.
- Interdisciplinariedad: el objetivo es integrar o sintetizar las perspectivas de diferentes disciplinas para resolver un problema complejo y llegar a un nuevo resultado.
- Transdisciplinariedad: conlleva una combinación más allá, creando nuevos marcos ontológicos desde los que las perspectivas disciplinares pueden ser analizadas críticamente.

Freire, de nuevo, indica que entonces, a lo que se tiende normalmente en los discursos es hacia la noción, de entre estas tres, de multidisciplinar. Varios autores aluden a la dificultad para generar currículums interdisciplinares, ya que los docentes tienen una alta especialización no se han entrenado en el pensamiento. En cuanto a la capacidad de las disciplinas para integrar agregados de otras, siguiendo a Osborne (2013), Freire habla de diferentes tipos de predisposición a la interacción, en modalidades de porosidad y promiscuidad entre disciplinas. Un importante número de textos analizados afirman que “no puede ser demostrado que las artes pueden contribuir de forma sistemática a la ciencia básica”. Se pone, por lo tanto, en tela de juicio la bidireccionalidad de aportación entre las disciplinas.

La autora realizó un análisis desde su perspectiva en torno al problema de la multidisciplinariedad en las universidades. En primer lugar, Freire argumenta que en las estructuras de la universidad moderna no encajan muy bien los enfoques interdisciplinares o formas demasiado creativas de aprendizaje (C19). Es en los departamentos, como entidades físicas y estructuras, donde las culturas de las disciplinas se desarrollan y forjan. La consonancia de un programa con un departamento impacta en cómo se desarrolla el currículum, como se implementa y cómo y cuántos medios hay disponibles para cubrir sus necesidades (p. 172). Debido a varias causas, los programas de estudio relacionados con el new media art, comenta, siguieron aislados del resto:

Incluso si el plan de estudios de los programas de arte de nuevos medios busca exponer a futuros artistas a una amplia variedad de campos de conocimiento, los discursos de colaboración, de enseñanza y aprendizaje interdisciplinarios, y de habilidades transferibles discutidos anteriormente desafían en gran medida la separación tradicional física e ideológica del arte de otras disciplinas en el complejo institucional de la universidad. (p. 173)

Además, menciona que la competición tradicional entre departamentos, los sistemas de evaluar su funcionamiento, en términos de calidad, contribuye a hacer más difíciles las experiencias interdisciplinarias. De acuerdo con sus conclusiones, y en base a los textos analizados, la evolución de los medios, observa, es más lenta que la de la institución. Por sus características, destinadas a una exploración creativa y a la innovación, tocando distintas disciplinas, estos programas, afirma, representan un desafío en el orden establecido del sistema académico y con las formas de operar de la institución (C176).

Las ideas de una experiencia educativa holística y la instancia hacia la multidisciplinariedad en el perfil de estudiante de artes han sido expresadas también en los discursos que hemos estudiado en nuestra muestra. E1 expresó que la asignatura dedicada al media art en la titulación de Bellas Artes de su universidad era insuficiente para abarcar todos los contenidos sobre tecnología que un estudiante de arte visuales debe conocer, desde un punto de vista estético y técnico:

Más que una asignatura pequeña, necesitaríamos realmente un grado que abarcara todas estas prácticas artísticas que compartieran elementos con el grado en Bellas Artes más tradicional, no con las técnicas más tradicionales, pero que se ofreciera como un nuevo grado mucho más conectado con las prácticas contemporáneas.

La universidad a la que pertenecía, pública, ofertaba los grados de Bellas Artes, Diseño y Restauración. Durante la búsqueda de titulaciones de Bellas Artes en los contextos territoriales de la muestra se hallaron pocos ejemplos de titulaciones diseñadas de forma más cercana a estas ideas. El docente, cuyo perfil estaba especializado en media art y cuya asignatura era un ejemplo de la presencia de esta terminología en el currículum universitario de bellas artes, relató la historia de un intento de poner en marcha décadas antes un Grado de Arte Multimedia que nunca llegó a crearse:

Se aprobó en junta de facultad como algo que podíamos hacer, pero no se aprobó la implementación. Se solicitó ponerlo en marcha, pero no salió sobre todo por tema de recursos. Ya entonces era muy difícil tener espacios y profesorado para poder impartirlo, pero es una pena porque esto nos ha empezado a dejar un poco al margen. Nos van comiendo las privadas al final, claro.

Este ejemplo enlaza con las ideas expuestas por Freire en torno a las dificultades que han existido en las universidades a la hora de integrar nuevas titulaciones con enfoques multidisciplinarios o a la hora de funcionar con determinada flexibilidad burocrática. En este caso, según afirmó el docente, se debió a un problema de recursos. Más tarde, en la entrevista, E1 aludió a las dificultades derivadas de los procesos de verificación. Entre

las causas, el docente señala que estas titulaciones tienden a alterar equilibrios en la plantilla de las universidades:

La verificación pasa por la ANECA⁴⁸ y por todos los cambios. Los organismos son como reacios a estos cambios porque cuesta mucho esfuerzo y luego pueden alterar el equilibrio y hacer que determinados profesores de repente no sean tan necesarios.

Aunque Freire argumentó que el media art había encontrado cierta sintonía con los intereses neoliberales dentro de la universidad por la importancia atribuida a conceptos como creatividad, emprendimiento o innovación, esta casuística no ha sido la generalizada, según los testimonios recogidos, respecto a las titulaciones de Bellas Artes en las universidades españolas. Disciplinariamente, la educación superior artística en España se ha encontrado en una diatriba (apartado 3.5.1.) que ha llevado a un estado de la cuestión en el presente con enormes dificultades y obstáculos.

Freire (2017) reparó en que la institución universitaria posee una relaciones sociales internas inherentes. Así, la lógica organizativa en departamentos implica una estructura social que organizar los individuos y grupos. Al mismo tiempo, observa Freire, existen diferentes intereses y posiciones en la institución. Su capacidad de acción es un poder-hacer que les atribuye el rol de poder desarrollar o implementar tácticas de cambio institucional. Para el personal de las facultades sigue imperando un modelo contrario a la hibridación disciplinar; tiende a la especialización y desarrollo experto de áreas. Es difícil, según observa Freire, encontrar expertos cualificados que puedan embarcarse en impartir materias interdisciplinares. Los recursos y fuentes económicas de las universidades, su eficiencia como instituciones, están ligadas a indicadores característicos del marco neoliberal que se ha insertado en estas instituciones, observa Freire. Los modelos de evaluación del estudiante son concuerdan tampoco adecuadamente con las características de la enseñanza artística que, si ya era un problema en el contexto de las artes en general, con la cuestión de la multidisciplinariedad, se agudiza. (Freire, 2017)

A lo largo de la evolución de los discursos sobre arte y educación ha prevalecido un intento de introducir en la educación artística materias técnicas sobre tecnologías. La

⁴⁸ Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad Universitaria.

importancia del manejo de las nuevas herramientas ha sido un punto central en los discursos que Freire analizó. En qué proporción debe esta formación estar presente en comparación con las materias destinadas a la formación del pensamiento crítico y estético ha sido objeto de numerosos debates académicos (Freire, 2017). Esta cuestión del panorama educativo se puede enlazar con los intentos de ver en el media art un espacio de exploración de las nuevas tecnologías. El resultado de la unión entre artistas y profesionales pertenecientes únicamente a ámbitos como la ingeniería ha resultado frecuentemente infructuoso. Desde la perspectiva del conocimiento técnico tecnológicos, las aproximaciones las creaciones de los artistas no suponen ningún desafío tecnológico. Este problema ha sido comentado por Freire (2017) y por Dobriakov (2022). Freire, al final de su tesis doctoral expone a modo de apéndice un apartado en el que relata su experiencia en SymbioticA, un proyecto de la Universidad de Australia Occidental que se define como “un laboratorio artístico dedicado a la investigación, el aprendizaje, la crítica y el compromiso práctico con las ciencias de la vida”⁴⁹.

Aunque con diferentes aproximaciones y matizaciones, Freire concluye que cada vez son más frecuentes la introducciones de elementos del contexto científico en el panorama de la creación artística de este campo, aunque no existe gran consenso en la forma en que esta relación debiera darse. La autora concluye con su hipótesis de que los discursos en torno a lo nuevo se repiten y son cíclicos, y como resultado, las llamadas urgentes al cambio que producen. De acuerdo con la autora, la educación del media art no será nueva ni crecerá si continúa con jerarquías en tipos de conocimiento a la hora de aprender y enseñar”.

En relación con la cuestión de la multidisciplinariedad, que ha estado notablemente presente en los discursos que Freire analizó en torno a educación en media art, se preguntó a los docentes de la muestra de nuestro estudio sobre la ubicación del media art en las disciplinas actuales o ramas de conocimiento de la universidad actual. La pregunta tuvo el objetivo principal de seguir indagando en las asociaciones discursivas que los docentes realizaban al hablar de media art, esta vez, de forma velada, a través

⁴⁹ Sitio web del laboratorio:

de una pregunta relacionada con la universidad, un ámbito cercano. En todos los casos se mencionó la titulación de Bellas Artes. Casi siempre se habló de las relaciones del media art con electrónica, robótica, informática, inteligencia artificial y, por ende, de ingeniería (**E1**, **E4**). Igualmente se mencionaron las materias de filosofía y teoría del arte. **E12** resumió las disciplinas relacionadas con el media art refiriéndose a dos mundos:

Hay dos mundos. Uno es el de las bellas artes, la fotografía y el cine, que tienen más que ver con la estética y la formación visual. Por otro lado, ahora estamos viendo el cambio de la informática, que nos permite usar herramientas y lenguajes de programación para expresarnos y traducir esa expresión artística con artefactos digitales. Creo que otro mundo tiene que ver con esa informática o ingeniería, donde también tienes conocimiento de las técnicas y las cosas táctiles que realmente te ayudan a crear tu obra.

E2 indicó una relación del media art con titulaciones como Comunicación Audiovisual y Diseño. También mencionó las titulaciones centradas en el diseño de videojuegos. Se puede observar que la referencia a estas titulaciones contradice el argumento que varios teóricos del media art esbozaron sobre que su característica más distintiva era su intención crítica y activista. **E6** señaló que la razón de ser de la titulación de Comunicación Audiovisual es el uso del audiovisual con un fin comunicativo, no artístico, por lo que no lo relacionó con el media art. En términos generales, las disciplinas señaladas fueron las más referenciadas. El listado que ofreció **E17** resume este listado:

Desde la ingeniería, incluso se puede colaborar en el ámbito del diseño o en el ámbito de la definición de proyectos con artistas a la hora de plantear soluciones o situaciones alternativas. Entonces, pues Bellas Artes obviamente sería lo natural, pero Comunicación Audiovisual, Informática, Telecomunicaciones e incluso Ciencia de Datos son titulaciones que, por mi experiencia aquí en la misma Universidad Politécnica, plantean y contienen en algunas asignaturas referencias a ese tipo de manifestaciones artísticas.

Según el docente de **E3**, el media art se ha ubicado en departamentos de publicidad y marketing cuando debería estar en facultades de artes. El docente denunció “una apropiación descarada” por parte de los departamentos de comunicación, de sociología, de antropología, de ciencias sociales, de publicidad, y de marketing. En el listado de disciplinas de **E8**, incluyó también arquitectura. **E19** también mencionó el área de Ciencias de la Comunicación.

Además de la pregunta por la ubicación del media art en el conglomerado disciplinar de las universidades se preguntó a los docentes si consideraban adecuado que el discurso

del media art estuviese presente en el currículum de bellas artes. En un gran número de casos se expresó que lo importante es la inclusión de la tecnología, no la terminología. De nuevo, como hemos señalado, estos docentes interpretaron “media art” como un término o categoría, sin tomar conciencia, según se puede inferir de las entrevistas, del aparato discursivo que ha habido detrás de este término. **E3** señaló que esta terminología no debía considerarse en el currículum de bellas artes, aludiendo que la cuestión del matiz “new” “está al servicio de lo que el mercado nos pone delante”. **E2** expresó dudas debido al “carácter confuso” de la terminología del media art. Sin embargo, indicó que se trata de un concepto que debe ser enseñado desde una perspectiva histórica y un enfoque crítico. El posicionamiento de **E3** fue muy claramente contrario a la idea de integrar estos discursos en Bellas Artes:

La respuesta es no, claramente no. Porque no se trata de ser un técnico. Sino de tener claro los objetivos y de saber cuál es la tarea del arte y de desarrollar la capacidad visual para discernir el buen arte del malo. Tener un criterio estético.

Para **E4** es un discurso que ya integrado en centros como la Universidad Rey Juan Carlos o la Universidad Complutense. Su posicionamiento fue que se trataba de un concepto de actualidad, lo cual implicaba la necesidad de abordarlo en el aula y en el currículum. **E10**, sin embargo, manifestó que el área de bellas artes y el del media art eran completamente diferentes. Para este docente, el área del media art debe permanecer en un marco diferente de titulaciones que el de las bellas artes. En este sentido, el participante observó que la agrupación en España de las titulaciones de Bellas Artes, Diseño y Restauración no era acertada.

En síntesis, la mayoría de los entrevistados manifestaron ciertas dudas en torno a la inclusión del media art en el currículum como discurso, pero tendieron a señalar la importancia de la formación tecnológica. Reiteramos que, en los discursos de estos docentes no se localizó una especial reflexión sobre el papel del media art en cuanto a discurso.

Freire revela que en la literatura que analizó frecuentemente se trata la necesidad de que los estudiantes adquieran un pensamiento crítico a través de formación relacionada con contenidos teóricos e historia del campo. Pero según afirma, los autores no explican

cómo esto se lleva a la praxis artística, a los procesos. Aquí la autora ve un problema en la relación entre el pensamiento crítico y el proceso creativo:

Esto no quiere decir que el pensamiento crítico no ocurra en los mismos procesos de creación, a través de la experimentación con medios y materiales. Sin embargo, los procesos de creación artística, que a menudo son personales, experimentales y guiados por la creatividad, son intuitivos y no lineales. Por lo tanto, puede ser difícil discernir y traducir en descripciones orales o textuales qué tipos de pensamiento entran en juego, cuándo y por qué se tomaron decisiones estéticas, conceptuales y críticas. (p. 140)

La enseñanza del pensamiento crítico emergió en el contexto de las teorías postestructuralistas del siglo XX, como reacción al paradigma lógico racional. Los antecedentes se remontan sin embargo a inicios del siglo XX. Este pensamiento crítico que en muchos textos se argumenta como fundamental para que el artista haga de intermediario entre la tecnología y la sociedad da por hecho que los docentes sabrán qué posición crítica es la adecuada y que sabrán cómo transmitírsela a los estudiantes. La noción de pedagogía crítica que Freire encuentra con mayor presencia en los textos está basada en formas teóricas y discursivas de conocimiento, y no basadas en la práctica. Aunque los discursos de la educación en arte de nuevos medios afirman que la creación y las prácticas materiales son el núcleo de la disciplina, la falta de explicación sobre cómo se desarrolla el aprendizaje en la creación revela una inquietud. Este hecho, afirma la autora, indica la relación entre la educación del arte de los nuevos medios y la tradición de las humanidades.

Por su lado, la situaciones de los intereses de los estudiantes es complicada (C21). Freire revisa que autores como Scholz (2005) observaron que los estudiantes suelen ver poca relevancia en ejercitar el análisis crítico y desarrollarse en los cánones de teoría e historia, asumiendo que estos están en un segundo plano, y prefieren adquirir competencias que abran puertas en las industrias creativas. Esto se erige como problema ante los programas de media art, ya que no permiten dar una seguridad o direccionamiento hacia las oportunidades laborales.

En las descripciones de los programas de media art en las webs de las instituciones, afirma Freire, hay dos bandas discursivas principales: por un lado, la consecución de un aprendizaje personal, experimental, enfocado en el aprendizaje en estudio, con interdisciplinariedad y pensamiento crítico, en suma, la retórica de las “nuevas

pedagogías”; por otro lado, se orientan a las expectativas de las industrias creativas en las que los estudiantes acabarán empleándose una vez graduados.

Freire elabora una serie de pasos para un modelo curricular inspirados en las fases de computacionalización del arte de Kurrenmi (1982) (C31):

1. La primera etapa, en la que los antiguos medios son unificados a través del ordenador. En base a esta etapa, Freire propone que el primer contacto con los nuevos medios debe basarse en el aprendizaje de cuestiones técnicas y procedimientos, la exploración de estos medios. Este proceso abarca tanto aprendizajes técnicos como una comprensión crítica, con una reflexión ética.
2. La segunda etapa de Kurrenmi corresponde a un momento en el que el ordenador genera nuevas formas de arte. En esta etapa, Freire propone que los estudiantes deben realizar una investigación aplicada entorno a qué más puede hacerse con el medio. Plantea un proceso de deconstrucción, de preguntarse por las posibles interacciones con estos medios, un proceso de especulación.
3. La tercera fase de Kurrenmi es un proceso de consolidación basado en la integración de los medios antiguos a los nuevos medios.

Como ya se ha referido, Dobriakov (2022) habló de un proceso similar al mencionado en la tercera fase de Kurrenmi, en el caso de Dobriakov, en el contexto de la era postdigital. Un proceso de superación donde la diversidad medial y la actitud con respecto a las nuevas tecnologías ha cambiado significativamente. Las ideas de Kurrenmi que utiliza Freire para plantear su propuesta son de 1982. De alguna forma, se renueva la hipótesis de Freire sobre el carácter cíclico de los discursos en los procesos de aparición de las nuevas tecnologías.

Para Freire (2017), el media art, por su naturaleza crítica, su reflexión entorno a las condiciones de organización sociales y de las comunidades puede realizar una gran contribución a repensar diversas estructuras culturales y sociales. Freire integra en su propio discurso la noción de que el artista del new media art es un intermediario que propone nuevas formas de utilizar los medios.

Con el objetivo de buscar una correspondencia entre las categorías extraídas de la investigación de Freire (2017) y el discurso de los docentes, una parte de las entrevistas

versaron sobre si la incorporación de los discursos del media art en las titulaciones de bellas artes conllevaba una concepción diferente del currículo a la existente. De nuevo, en varios casos la pregunta se respondió sin una distinción específica sobre el media art como escena con una serie de valores e ideas propios, y se construyeron las intervenciones asumiendo media art como una referencia a todo el campo de arte y nuevas tecnologías.

En la entrevista **E1**, el docente abordó un resumen retrospectivo de la incorporación de la tecnología a estas enseñanzas. Según este docente, la entrada de Bellas Artes en la universidad en los años 70 fue lo que condujo a establecer una conexión con las enseñanzas de la Escuela de la Bauhaus y con una tendencia a desarrollar un pensamiento más científico. Ciertos elementos de la estructura base heredada del modelo de las academias de bellas artes han permanecido en las actuales titulaciones de Bellas Artes a pesar de que, indica, el enfoque es más contemporáneo. Al igual que en los discursos presentados por Freire, **E1** reincide en la dificultad para introducir cambios en estas enseñanzas. Concretamente, hace mención a los contenidos: “(...) si vamos poco a poco actualizando los contenidos y trayéndolos un poco a otras prácticas más contemporáneas”. El participante explica que en los primeros planes de estudios apareció una asignatura dedicada a la informática. Su inserción, en medio de otras tantas materias centradas en medios tradicionales se debió, según indica, a que la Universidad de Madrid “quería integrar todas las prácticas artísticas asociadas a la computación que sucedieron en el Centro de Cálculo”. Ante ello, la facultad quiso ofertar una asignatura que integrase la programación informática. Diez años después, indica, la asignatura se transformó en “Infografía” y experimentó algunas variaciones en los años siguientes.

Para **E5**, los programas de Bellas Artes deben integrar una vertiente más tradicional y humanística, por un lado, y otra con la integración de nuevas tecnologías y nuevos medios. La idea mayoritaria, sin embargo, en torno a la relación entre la integración del media art y la comprensión del currículo desde una línea diferente, fue que sí acarreaba un enfoque distinto. **E6** expresó que dicha comprensión ya se había integrado en las titulaciones de artes plásticas y visuales, a diferencia de lo que pasaba en la década de los 90. **E6** se refirió a que dicha comprensión y concepción del currículo se había materializado a través de las competencias transversales. Este docente hizo referencia a

un modelo distinto de docencia basado en seminarios presente en universidades de otros países europeos.

En las ideas expuestas en **E8**, apareció una apreciación en torno a las infraestructuras materiales que la educación del área tecnológica necesita que se relacionó con la mayor o menor oferta de titulaciones dependiendo de la titularidad de las universidades, públicas o privadas:

Desgraciadamente, las tecnologías conllevan un presupuesto y no todas las universidades pueden formar perfiles artísticos con tecnología; en la pública es más complicado. Y en la privada pues existen más medios tecnológicos.

E12 se refirió también a la segregación entre universidades privadas y públicas respecto a titulaciones con estos contenidos formativos:

Los programas de artes digitales están más presentes en el sector privado. Esta es la parte triste. En la opción pública no hay tanta oferta y, con el arte digital, todavía existe una barrera económica. Las personas interesadas tienen que tener un cierto nivel económico para acceder a esa formación.

Otra idea reiterada en el discurso de los docentes fue la existencia de un retraso en la educación superior artística española con respecto a otros países o contexto del mapa europeo. (**E10**) La idea de la multidisciplinariedad en la educación del media art presentada por Freire (2017) apareció en el discurso de la muestra de docentes de distintas formas. Fueron frecuentes afirmaciones sobre un amplio abanico de aptitudes que los estudiantes de bellas artes debían poseer en relación con las nuevas tecnologías.

Según **E15**, docente especializado en el área de arte y nuevos medios, la inexistencia de un grado centrado en media art en España se debe a que las universidades “no están aceptando o atreviéndose a ofertarlo”. En este enunciado se observa implícita una referencia al discurso del media art. El autor expone el problema de aceptación de este constructo en el panorama español. El mismo docente enunció la existencia de “un problema histórico” que los pioneros de la tecnología en las facultades de Bellas Artes cometieron:

Un problema histórico es que los pioneros, no solo como artistas, sino también como académicos que introdujimos la tecnología en la Facultad de Bellas Artes, nos dimos cuenta de que era un error seguir constituyendo dentro de una facultad de Bellas Artes un aula de ordenadores o una asignatura de arte digital. ¿Por qué era un error? Porque si el arte hoy es digital, no podemos seguir jugando al juego que quieren hacernos jugar desde la institución del arte tradicional, es decir: vosotros sois algo especial, por

lo tanto, en el fondo sois un gueto. Por eso, el cambio fundamental, por ejemplo, en una facultad pionera como la de Cuenca, que fue la primera que puso tecnología en las aulas en el ámbito hispanoamericano, fue darse cuenta de que debía abandonar las aulas de ordenadores para hacer arte y debía meter ordenadores en todas las aulas.

Asimismo, este participante expresó que el cambio de paradigma en la enseñanza en el área de nuevas tecnologías y artes vino ocasionado por el hecho de que las herramientas tecnológicas utilizadas se generalizaron y, además, los estudiantes podían acceder a cualquier tipo de información online de forma autodidacta. Con este nuevo escenario, la función del docente ha cambiado, indicó. **E19** mencionó que, en el momento de diseñar los actuales títulos de grado, se barajó para la titulación el nombre “media art”.

Dobriakov (2022) también realizó una aproximación al análisis la presencia de los discursos del media art en el contexto de la educación artística superior lituana. Así, mencionó algunos ejemplos de interés en torno a la inserción de los discursos del media art en el contexto de la educación superior artística. Por ejemplo, el Departamento de Fotografía y Video Arte de la Academia de Artes de Vilna, nacida en 1997, que se convirtió en Departamento de Fotografía y Media Art en 2000. También mencionó el caso del Departamento de Arte Audiovisual de la Facultad de Artes de la Universidad de Siauliai, que se vinculó fuertemente con la escena media art en la ciudad y el país.

Dobriakov indicó que, en el contexto lituano, los departamentos universitarios en las universidades lituanas no fueron formadores directos del discurso del media art en el espacio público, pero señala que las investigaciones y la participación de sus estudiantes e investigadores en proyectos y eventos internacionales, donde el concepto de media art respaldado por estos programas se presentaba, cobró especial relevancia para su investigación. También menciona que algunos programas de humanidades pueden ser unidos al espectro más amplio de la cultura de medios, como el de Filosofía de los medios, desde 2005, Filosofía y Cultura Digital, del Instituto de Tecnología de Kaunas, que realizó distintos congresos en el área al que acudieron actores de la escena del media art, aunque no hubo referencia explícita en los programas al media art.

4.5.7. Grupo temático 6: Reflexiones metadiscursivas en torno al media art

El trabajo de Dobriakov (2022) constituye la mayor muestra de profundización que hemos encontrado en el estudio de los discursos del media art desde una perspectiva crítica. Su definición y encuadre de este concepto como espacio discursivo nos permite realizar la introducción de este apartado antes de entrar en las diversas categorías que se han identificado. Este ecosistema, afirma, tiene su propia infraestructura, rituales y un discurso interno que lo legitima. Además, su posicionamiento discursivo se distingue por rechazar manifestaciones que no se ajustan a la imagen ideológica ortodoxa que edifica, enfocándose en un arte crítico hacia las tecnologías digitales y una tendencia a construir sinergias con la ciencia. En sus intentos de autodelimitación, se separa de disciplinas puramente técnicas y comerciales y contrasta con el arte conceptual contemporáneo, que no abordaría los problemas de la sociedad de la información digitalizada ni ofrece soluciones.

Ya hemos indicado que, entre las entrevistas realizadas, una destacó por su carácter especialmente crítico y por la referencialidad referencia a conceptos utilizados en el contexto del Análisis Crítico del Discurso. **E22**, a la hora de definir el media art, comenzó refiriéndose a él como “una construcción discursiva”. Así, declaró:

Bueno, yo creo que es una construcción discursiva evidentemente, no un nombre. Esto es tanto como decir política. Evidentemente es una parcela, un coto de poder también, una nueva creación difícilmente sostenible desde un punto de vista siquiera lógico, digamos. Y ahí hay tremendas dificultades. No soy ajeno, por supuesto, a los esfuerzos que se han hecho legitimadores en ese sentido. Pero bueno, es esa cuestión siempre de fondo, de que, si hablamos de new media, ¿es nuevo respecto a qué? Y si nos quedamos en media art, pues casi peor decir, bueno, un señor que pinta un cuadro, una señora que pinta un cuadro, ¡si eso no vale nada!, ¡no hay un medio!

E22, a lo largo de la entrevista, se sirvió de un estilo narrativo para relatar en primera persona sus experiencias en el contexto de la evolución del discurso del media art. Su discurso revela una clara correspondencia entre las ideas críticas dilucidadas por Dobriakov y las desarrolladas por este participante. Su relato constituye una fuente para estudiar la evolución de estos discursos y analizar la congruencia de las ideas presentadas por Dobriakov. Como se ha señalado anteriormente, en el momento de realizar la entrevista, el participante (**E22**) declaró no conocer el trabajo de Dobriakov.

Esta pequeña red de autores que han llegado a ideas parecidas sobre el media art desde una perspectiva crítica y perteneciendo a contextos locales claramente distantes nos permite sugerir que existe, en el momento de esta investigación, un entramado de actores que comparten su análisis del media art desde una perspectiva crítica como un aparato discursivo.

En la mayoría de las entrevistas no se identificó, en términos generales, una actitud metadiscursiva a la hora de hablar del media art. **E6**, de hecho, manifestó que consideraba que no existía un discurso asociado íntimamente al media art. En los casos en los que se manifestó un rechazo de la categoría sí aparecieron algunas referencias al concepto de discurso. Así, **E7** planteó este enunciado con intención crítica, que coincide con ideas planteadas por **E22**: “No sé, yo creo que es una etiqueta que fascina a quienes no tienen demasiado discurso. O sea, no creo que un discurso artístico se sustente en un medio, no creo”. El mismo docente comenzó refiriéndose al matiz de “new” presente en el término new media art. Según el autor, “ya a finales de los 90 se rechazaba esto de new y ahora parece ya insostenible”. En contraposición, el discurso de **E10** se realizó una argumentación en defensa del concepto de media art en la que el concepto de participación jugó un papel esencial. Según Dobriakov, que también observó en los discursos de su estudio esta argumentación, el concepto de participación ya cambió con nuevas formas artísticas surgidas tras el arte conceptual en el arte contemporáneo, como la instalación. **E10** menciona al semiólogo Umberto Eco a través del concepto que identificamos aquí con su obra *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee* (Eco y Fedriga, 1980). En *Opera aperta*, Eco propuso que la obra de arte moderna se caracterizaba por su apertura, es decir, por su capacidad de ser interpretada de diversas maneras por el espectador. Esta apertura se podía manifestar de diferentes formas, como la ambigüedad, la aleatoriedad o la participación del espectador en la creación de la obra. **E10** expresó así su argumentación:

Ya no estamos hablando de un simple acto de actualización, de actualización semiótica en los términos de Umberto Eco, donde me leo un párrafo de un libro y me imagino que yo quiero imaginarme de qué categoría tengo yo creada en mi cabeza. No. Esto es representación plástica en tiempo real conformada gracias a una serie de reglas pensadas y desarrolladas por un artista, pero al mismo tiempo por la acción del usuario que está viendo esa obra. Es decir, el usuario es una forma de participación, pero eso no quiere decir que sea el mismo creador en los mismos términos que el artista, pero sí empieza a ser parte de la obra y empieza a ser parte de la obra de una manera que no podía hacerlo antes. Entonces yo creo que todo esto es completamente nuevo.

Freire ha afirmado la presencia de una actitud durante esta década de “anticipación y especulación en torno al futuro” (p. 82). Algunas críticas, señala la autora, veían en estas actitudes de llamada a la transformación una retórica tecno utópica relacionada con la lógica de consumo del mercado, algo con lo que la autora ha mostrado su desacuerdo, ya que muchas estas propuestas y discursos habrían contribuido a generar formas críticas de afrontar la innovación tecnocientífica. Para la autora, la postura de Erkki Kurenniemi proporciona una visión equilibrada que no se sitúa ni en una inercia hacia la retórica entusiasta de lo nuevo, ni a la tecnofóbica. El autor señaló la década de los 90 como una de las etapas de la “computerización del arte” en la cual convivió la exploración del ordenador como herramienta con las otras artes. Para Freire, se trata de una visión que compagina la aceptación de la coexistencia de varios medios en la práctica artística (p. 86).

En su análisis del discurso del new media art en la literatura analizada sobre educación, Freire contrasta las ideas que emergen de los textos con diferentes conceptos desarrollados por varios autores. El discurso de la novedad, según lo analizado por la autora, es más una estrategia discursiva que sirve para que la diseminación de la innovación tecnocientífica llegue al gran público; esta retórica, indica, suele ir acompañada de una percepción de obsolescencia respecto a tecnologías anteriores.

Mientras los discursos entre los teóricos de medios se habrían dividido entre aquellos que pugnan que estos han cambiado todo y otros que se muestran escépticos ante esta actitud, Freire indica que los “arqueólogos de medios” sugieren discursos alternativos, en los que se sugiere que en el desarrollo tecnológico suele haber un equilibrio entre lo nuevo y lo anterior. Pero indica Freire que esta tendencia a imbuir el discurso tecnológico en torno al concepto de novedad lleva repitiéndose desde muy atrás (C3):

La historia cíclica de los discursos predominantes sobre las perspectivas de las nuevas tecnologías, a menudo representada y perpetuada a través de la literatura y en imágenes visuales en el cine y la publicidad, ha codificado la recepción predominante de lo nuevo a lo largo de generaciones de innovación tecnológica.

Freire recurre al concepto de “topoi” de Erkki Huhtamo para explicar este fenómeno. Este concepto se refiere a los patrones o clichés que han acompañado a la cultura de medios. Ya no solo el entusiasmo o el rechazo, sino la tendencia a generar imágenes de

temor en torno a estas tecnologías es una práctica que, según la autora, ha estado igualmente presente en el campo de la educación para el arte de los nuevos medios.

Esta retórica de lo nuevo experimentó, como se ha comentado, un cambio en la entrada del siglo XXI, hacia una mayor preocupación, ya no por la novedad, sino por el impacto social y cultural de estas tecnologías, desde una posición más crítica -véase cómo este análisis coincide con lo esbozado por Quaranta (2013) y por Dobriakov (2022)-.

Bajo la premisa de que “las retóricas explícitas guardan consigo a veces ideologías implícitas” (p. 101), Freire analizó las posibles genealogías ideológicas de los discursos académicos en torno a la educación del media art (C6). Refiriéndose a determinados teóricos de medios como Youngblood (1970) la autora revisó ideas como la pasividad a la que queda expuesto un receptor en un flujo de información cuando la información se vuelve redundante y predecible y el medio se vuelve familiar para el receptor. Las aportaciones de McLuhan (1965), que como se ha referido con Dobriakov (2019) en el apartado 4.5.4., tuvieron un importante peso en la formación del discurso del new media art, recogen la idea del artista como un actor fundamental en la modulación y la comprensión de las formas y estructuras que posibilitan las nuevas tecnologías. En relación con la idea de la relación entre el medio y el receptor, Sonvilla-Weiss (2007) habló de la “economía de la atención” como un elemento de gran importancia, con el que el arte es “creado por sus espectadores. También en Deleuze (1995) encontró Freire un, fundador de discursividad, atendiendo a la terminología de Foucault (1969, p. 217), atendiendo a sus textos sobre cine sobre cómo los medios operan en la mente de los espectadores. Estas formas ideas, señala la autora, van en una dirección correcta, pero se han mantenido sin muchos cambios durante décadas. La autora plantea cuestiona hasta qué punto tienen estas teorías e ideas vinculación con los fenómenos más presentes (presente en cuanto a 2017, momento de lectura de esta tesis doctoral). En su investigación quiso demostrar a través de su análisis cómo estos patrones han estado presentes, llegando a convertirse en “ideologías” dentro del ámbito. Como ejemplo, la autora menciona el concepto de percepción posthumana de Hansen (2004) según el cual “la selección de información no se realiza exclusivamente o primariamente con componente humanos” (p. 99). Asimismo, en sus conclusiones observa los argumentos de los diferentes autores no suelen contener referencias a “las prácticas, manifestaciones

históricas del trabajo de artistas y colectivos que fueron precursores en la historia de la conexión entre los artistas y las nuevas tecnologías”.

Por otro lado (C11), Freire observa que, desde los años 90, el concepto de creatividad fue indistintamente utilizado con el de innovación por muchos autores, aunque algunos establecen diferencias. Para Gigliotti (2008), por ejemplo, la innovación, que está frecuentemente presente en el discurso curricular de los programas educativos, se origina en los discursos de corporaciones orientadas al desarrollo de productos y beneficios, y el problema llega cuando esta se convierte en el impulso que mueve el impulso creativo, en vez de al revés (2008, como se citó en Freire, 2017). Freire observa cómo los conceptos de creatividad, innovación e intereses económicos convergen en el de las “industrias culturales”, un concepto originalmente desarrollado en el contexto británico, pero adoptado posteriormente por otros países en el contexto de las políticas nacionales para definir un conglomerado de disciplinas que tradicionalmente se han relacionado con los procedimientos estéticos (diseño, moda, publicidad, videojuegos, artes performativas e interactivas, museos, galerías, artes visuales...etc.). Mientras muchos autores han insistido en construir el rol del artista en torno a lo social, lejos de la cultura tecnológica más mainstream, Freire (2017) afirmó que su análisis demuestra que los roles de los artistas se han extendido y vinculado con las industrias creativas:

Las obras, ideas y estilos de los artistas de nuevos medios se asimilan junto con otros ‘productos’ como parte de un sector más amplio que no distingue entre producción comercial y no comercial, y en general se elogia por su contribución al crecimiento económico en lugar de su agencia social y estética. En las industrias creativas, “mejor” es sinónimo de “más”, de eficiencia, rendimiento y beneficio. El concepto de creatividad se ha transformado para estar inextricablemente vinculado con el rendimiento y el éxito económico. (p. 121)

Esta combinación entre el concepto de industrias creativas y los discursos de la educación para el arte de los nuevos medios ofrece, según la autora, una muestra de la convergencia de los discursos del new media art en la universidad con las fuerzas y los flujos económicos que, según su análisis, son frecuentemente contrapuestos como incompatibles.

Freire observó que:

(...) En este contexto, explicaré que las bellas artes en general, y el arte de nuevos medios como ejemplo, se sitúan ideológica y retóricamente como protagonistas en los discursos de creatividad que las universidades han promovido enérgicamente desde que la creatividad se convirtió en sinónimo de

innovación y prosperidad económica. Tanto la creatividad como la innovación se utilizan como recursos retóricos en documentos de políticas, descripciones de programas y declaraciones de misión universitaria.

(...) Impulsadas por los discursos sistémicos, las disciplinas no artísticas están reconociendo que fomentar la creatividad a través del aprendizaje experiencial y basado en la práctica también puede ser beneficioso para las habilidades de sus graduados. En lugar de lamentar la pérdida de fundamentos morales elevados en favor de valores de rentabilidad económica, argumentaré que este cambio en el concepto de creatividad contribuye a elevar el estatus percibido de los artistas de medios y, relacionadamente, el valor del arte de medios como disciplina en la jerarquía estructural de la institución de educación superior neoliberal, que luego se vuelve más abierta para apoyar el desarrollo de programas de educación en arte de nuevos medios.” (p. 122)

Al igual que sobre la influencia y consecuencias de los modelos de rentabilidad y eficiencia introducidos en la universidad contemporánea, Freire discute la cuestión conceptual del emprendedor (**C24**) (Freire, 2017, p. 193)

Cuando yuxtapuse el constructo del nuevo artista de medios tal como se describe en los discursos predominantes de la educación artística de nuevos medios (capítulo 6) con el constructo neoliberal del emprendedor creativo (Shreeve, 2007) en los discursos de las ideologías sistémicas, concluí que se encuentran en las ideas de que los artistas de nuevos medios se forman en la universidad para contemplar todas las formas de ensamblajes disciplinarios, participar en el aprendizaje interdisciplinario y aprovechar al máximo las técnicas, herramientas intelectuales y recursos de una variedad de campos de estudio. Siempre se les anima a revisar el conocimiento adquirido para desarrollar su práctica interdisciplinaria individualizada que los distinguirá a ellos y a su propuesta de trabajo artístico innovador. (p. 193)

Según Freire, su análisis revela que los mismos conceptos y constructos del artista de nuevos medios pueden ser enmarcados en otros contextos, como el del emprendedor desde la óptica neoliberal:

Por un lado, la mano de los roles del artista y las nuevas pedagogías enmarca el constructo de los artistas de nuevos medios en una retórica persistente de resistencia a la lógica neoliberal de la “universidad de excelencia” (Readings, 1996) que se niega a aceptar que lo que cuenta en la educación superior está vinculado a objetivos de éxito económico y productividad. Por otro lado, la de los discursos sistémicos elogia las contribuciones de los artistas de nuevos medios en estos mismos conceptos para impulsar el éxito de las industrias creativas, contribuir a la innovación y, por lo tanto, al crecimiento económico. (p. 193-194)

Desde la perspectiva de estudio de Freire, la idea de topoi, extraída de Huhtamo (2011) cobra especial importancia. Esto es, una serie de retóricas cíclicas (**C25**) que tienen un impacto sobre las formaciones discursivas que van emergiendo en estos contextos. Estos tópicos, afirmó, se manifestaron en las formaciones discursivas de la educación artística de los nuevos medios en la universidad. En este caso, se trata de unas retóricas que se

mantienen y fomentan a través de una especulación en torno a las posibilidades técnicas de los medios tecnológicos y por la sensación de que es necesario de forma urgente indagar e investigar en torno a ello. La crítica constante en el ámbito discursivo de los nuevos medios, según los hallazgos presentados por la autora, fue la de atacar las estructuras institucionales rígidas, su burocracia e inmovilismo.

Freire advierte y repite una misma idea que subyace a su trabajo: ciertos patrones discursivos, cuando son repetidos ante distintos avances tecnológicos a lo largo de las décadas, tienen un poder capaz de condicionar las posibilidades mismas que la novedad por sí sola puede traer y aportar. Así reza su título: “¿Qué es (realmente)⁵⁰ nuevo en la educación del arte de los nuevos medios? Freire afirma: “Al señalar la recurrencia de declaraciones, actitudes discursivas y suposiciones persistentes, demostré cómo los poderosos discursos cíclicos socavan completamente la noción misma de lo nuevo.” (p. 197).

Por su parte, Dobriakov ha señalado a lo largo de todo su trabajo contradicciones y cambios en las líneas discursivas del (new) media art. Varios autores del mismo campo disciplinar, afirmó, tuvieron posiciones muy diferentes ante las mismas cuestiones. No es posible establecer una conexión entre todas las posiciones de un mismo período ya que, debido a una pluralidad constante de voces, las mismas ideas pueden encontrarse en momentos diferentes, no siguiendo una evolución lineal, y cobrando un carácter recurrente. Por otro lado, asociada a esta problemática del discurso aparece la problemática terminológica, tratada en el apartado 4.5.2.: ni en el contexto del (new) media art ni en el del arte contemporáneo los términos han sido empleados con los mismos significados. (C52)

Dobriakov (2022) ha establecido una periodización en la evolución de los discursos del media art en relación con su desarrollo como “mundo artístico”. En torno a la década de los 80, afirma, se desarrolló un discurso cada vez más formal sobre la interacción entre medios de comunicación, arte electrónico, ciberespacio, ciencia y tecnología, dentro de la sociedad. Este discurso se gestó en publicaciones asociadas al festival Ars Electronica

⁵⁰ La expresión entre paréntesis no está en el título original.

(celebrado en Linz, Austria, desde 1979), el simposio ISEA sobre arte electrónico (realizado en varios países desde 1988) y la revista Leonardo (publicada desde 1968) (C53).

De acuerdo con Dobriakov (2022), el punto de inicio del (new) media art como un fenómeno global con autonomía se encuentra a finales de los 80 y principios de los 90 (C50), cuando la revolución digital llevó a los distintos espacios sociales la tecnología de los ordenadores, ya no quedando relegada al ámbito especializado de la ciencia, la tecnología o la industria militar. En torno a 1994, diferentes comunidades de artistas comenzaron a diseminarse por Internet, sin importar cuán alejados estuvieran físicamente. Buscaban aplicar esta tecnología a su práctica artística y a actividades relacionadas con activismo. Aunque los ordenadores ya habían sido utilizados por algunos grupos dispersos de artistas desde los 80, el arte electrónico o arte basado en los ordenadores ya había comenzado en los 70, y existían los antecedentes de la experimentación con la fotografía y la animación ya en la primera mitad del XIX, sería internet, indica, lo que permitiría crear una comunidad internacional de artistas involucrados en explorar sus posibilidades y la intersección entre el arte y la tecnología. Durante un período específico, las listas de correo electrónico se convirtieron en plataformas clave para la comunicación e intercambio de información en el contexto de la creación artística y activismo en la red. Estas listas permitían el envío simultáneo de mensajes a un gran número de destinatarios, fomentando discusiones activas. Algunas de las listas más destacadas para los creadores de nuevos medios y el net art incluyeron Nettime (fundada por Geer Lovink y Pete Schulz), Rhizome (fundada por Mark Tribe) y Syndicate (surgida a partir de un grupo de entusiastas del net art), y se fundaron entre 1995 y 1996. Dobriakov comenta que fueron estas plataformas las que dieron forma a un discurso sobre nuevos medios y network art, extendido por varios países y con una comunidad virtual que actuaba como sector crítico ante una “fetichización de la tecnología”. En los años 90, la incipiente comunidad del arte de nuevos medios se esforzó por definir su identidad y valores, contrastándola con otros elementos de la cultura tecnológica de la época y reflexionando sobre su recepción en la sociedad. Surgieron tensiones internas, se crearon grupos y se percibió un cierto elitismo. A pesar de ello, se estableció un sistema institucional que proyectaba al arte de nuevos medios como el “arte del futuro”, y se iniciaron los primeros encuentros con el arte contemporáneo, generando cierta polémica. (Dobriakov, 2022)

Los teóricos que analizaron la postura del net art utilizaron distintas formas para describirlo. Así, fue descrito como un “pequeño grupo conspirador” exitoso debido a su estatus marginal o con la etiqueta de “última vanguardia del siglo XX”. Quaranta ha intentado explicar los procesos que tuvieron lugar en estas comunidades a través del concepto de mitopoiesis, según el cual estos grupos crearon una leyenda propia con la que unieron realidad e imaginación. Esta automitificación pretendía desafiar al sistema artístico institucional, al igual que en su momento lo quisieron realizar las vanguardias. (C56). Esta idea presentada ha cobrado especial importancia para las reflexiones de nuestra investigación. Este análisis planteado por Dobriakov sugiere la pregunta de cuáles fueron los espacios de formación de lo que ha llegado hasta la actualidad como discursos del media art. Las ideas que se formaron, los conceptos que configuran el imaginario del media art, según esta hipótesis, fueron perfilados por actores que ya no eran los propios artistas, sino teóricos y activistas.

La referencia a que el discurso del media art se formó en un ámbito más académico y teórico concuerda con el testimonio de algunos participantes de nuestro estudio. Así, E2 manifestó: “pero es verdad que este término, yo desde luego, además lo he visto mucho más en artículos de investigación (...)”. También E4 lo asoció a un contexto de discurso académico: “creo que tiene un poco que ver con el discurso académico de, digamos, Juan Manuel Prada”. En este caso es pertinente una observación en torno a la intertextualidad observada al citar al teórico español Manuel Prada al que nos hemos referido en el marco teórico y en el apartado 4.2. por su participación en el Festival Internacional Media Art Futures celebrado en 2009 en Murcia. El mismo, al contrario de lo que indica la intención de este participante (E4) cuestionó la valía y vigencia del concepto media art aunque aparece incluido en su obra *Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales* (2012).

Entre los entrevistados, y en relación con la pregunta sobre el origen de los discursos del media art, si estos se habían originado más entre la comunidad artística o bien entre la comunidad académica, se detectó un problema en la interpretación realizada que generó una observación valiosa. Mientras la pregunta pretendía adoptar una perspectiva metadiscursiva en la que se planteaba dónde habían surgido estos discursos, en la

mayoría de participantes se observó la siguiente operación de significado: discurso del media art = discurso de arte y nuevas tecnologías. Así, la mayoría respondieron explicando que el origen de los discursos procede de los experimentos y resultados de la prácticas artísticas. En casi ningún caso se observó el seguimiento de esta actitud metadiscursiva en la que el media art se consideraba una línea diferenciada dentro de los discursos del arte actual. Esto nos conduce a sugerir que la profundización en el concepto no fue elevada en los entrevistados, bien por escaso uso en su contexto o antecedentes formativos y profesionales, o bien por una interpretación o descontextualización del origen del término. Con esto hacemos referencia a los cambios o formas que han experimentado estos discursos, conforme ha señalado Dobriakov (2022), en los países con un papel periférico al desarrollo del media art.

Algunos docentes de la muestra expusieron que el origen de los discursos había sido bidireccional (E17) (entendemos que tampoco estos hicieron la distinción entre media art y otros discursos sobre arte y tecnología), es decir, se había generado en el contexto de los artistas y en el de la academia, generando una retroalimentación mutua. Una gran parte de los docentes de la muestra consideran normal la aparición de la categoría media art dentro de un contexto de continua fluctuación de novedades tecnológicas en las que, paulatinamente, irán surgiendo nuevas. Esto indica la ausencia de identificación del media art, de nuevo, como discurso en términos críticos.

Según Dobriakov, durante la década de los 90, la edición del festival Ars Electronica, *Facing the Future*, marcaría un nuevo punto de cambio. Desde entonces se produciría una dicotomía entre las voces que pugnaban por una mayor autonomía (C59) del media art frente a aquellas que cuestionaban su naturaleza y legitimidad. Asimismo, se pusieron de relieve las distancias entre las estructuras del arte contemporáneo y las del new media art. En 1999 la referente institución alemana ZKM (Zentre für Kunst und Medien) realizó la exposición dedicada al net art más grande realizada en el ámbito institucional. La comisarió Peter Weibel. Más tarde, en 2001, se publicó el catálogo, que contenía reflexiones sobre los medios en la red, y en el que participaron autores como Manuel Castells, Pierre Bourdieu o Jurgen Habermas. Bajo sus perspectivas, el arte en red había puesto en marcha prácticas abiertas coherentes con el pensamiento posmoderno. (Dobriakov, 2022).

El cambio de siglo presencié la consolidación del discurso en torno al media art con intentos de clasificar sus formas y situarlas en su contexto histórico. Determinadas publicaciones destacadas jugaron un papel esencial al establecer al media art como un campo reconocido a nivel mundial y con una diversidad estructural. Estas publicaciones resaltaron la capacidad del campo para fusionar las ciencias técnicas y las humanidades, iluminando el impacto de las tecnologías digitales en la sociedad contemporánea. Dobriakov hace referencia a las siguientes publicaciones como puntos clave de formación discursiva:

- *Ars Electronica: Facing the Future* (1999), del historiador del arte y comisario Timothy Druckrey.
- *net_condition: art and global media* (1999), editada por el comisario y director del ZKM, Peter Weibel y por Timothy Druckrey.
- *Digital Art* (2003), de Christiane Paul, comisaria de new media art en el Museo Whitney.
- *Internet Art* (2004), de Rachel Greene, directora de la Plataforma Rhizome.
- *New Media Art* (2006) por el cofundador de Rhizome, Mark Tribe, y la crítica de arte Reena Jana.
- *Media Art* (2006) y *MediaArtHistories* (2007), del historiados y teórico de medios Oliver Grau y otros autores.

En los primeros años del siglo XXI, se manifestó una crítica significativa hacia la ideología, el lenguaje establecido y la ambición del arte de los nuevos medios de autodefinirse como arte. Teóricos de los nuevos medios, como Lovink, Lev Manovich y Steve Dietz, desafiaron los estereotipos arraigados en este ámbito y propusieron la eliminación del término “arte” de su definición. También sugirieron la necesidad de abandonar un enfoque “gueto autorreferencial”. Durante el discurso desarrollado entre 2005 y 2007, se argumentó que no era apropiado considerar al arte de los nuevos medios como un fenómeno independiente, abogando por su integración en diálogos más amplios y menos formalmente definidos. (Dobriakov, 2022)

Dobriakov analiza críticamente el discurso del que ha sido director del festival Ars Electronica de Linz (Austria) hasta la actualidad, Gerfried Stocker⁵¹. La comunidad del media art que representa, afirma, pretende suprimir el estatus marginal de la misma. Sin embargo, su retórica “antagonista” no fomenta el diálogo y presente problemas conceptuales. Dobriakov señala cómo muchas de las ideas presentadas en su discurso ya habían sido presentadas anteriormente (C65), hasta remontarse a Walter Benjamin. En contra de lo que estos discursos propusieron, Dobriakov responde que el arte contemporáneo, con las prácticas basadas en procesos que desarrolló en los años 70 no colapsó el sistema institucional, sino que promovió la autorreflexión discursiva.

Quaranta también elaboró una periodización en los discursos del media art (C106):

- En su primera etapa, el media art se originó a partir de la colaboración entre las instituciones artísticas de renombre, la escena del arte de nuevos medios y el sector de alta tecnología en la década de 1990. Su objetivo era capitalizar el creciente entusiasmo por las innovaciones tecnológicas, como la realidad virtual, con el fin de proyectar una imagen vanguardista e innovadora. Esto se tradujo en la creación de departamentos dedicados a los nuevos medios, el establecimiento de bibliotecas digitales y la inclusión del “arte multimedia” en las colecciones de museos, fusionando obras de artistas contemporáneos con instalaciones interactivas provenientes de instituciones de arte de nuevos medios.
- En esta segunda etapa, el arte de nuevos medios experimentó un aumento en la participación de diversos actores y eventos, con la incorporación de nuevas instituciones físicas y una destacada presencia en la web. Se llevaron a cabo exhibiciones en lugares de renombre dentro del ámbito del arte contemporáneo, donde nuevos curadores desempeñaron un papel crucial. A pesar del entusiasmo inicial, surgieron críticas que apuntaban hacia la falta de ironía y un optimismo excesivo en las exposiciones dedicadas al arte digital. Aunque se integró el arte digital como parte del arte contemporáneo, también surgieron desafíos respecto a la esencia y el contenido de esta forma artística, indicando posiblemente un

⁵¹ Sobre Gerfried Stocker: “Gerfried Stocker es artista de medios e ingeniero de telecomunicaciones. En 1991 fundó x-space, un equipo formado para llevar a cabo proyectos interdisciplinarios que produjo numerosas instalaciones y performances con elementos de interacción, robótica y telecomunicaciones”.

https://ars.electronica.art/about/files/2011/01/Gerfried-Stocker_EN.pdf

distanciamiento en las relaciones entre el arte de nuevos medios y el arte contemporáneo.

- En la fase comprendida entre 2002 y 2010, identificada como la tercera etapa, Quaranta destaca una disminución en el interés de los museos por las tecnologías digitales. Este declive se atribuye a la retirada de patrocinadores corporativos y a la resistencia de algunas instituciones a dedicar departamentos separados al arte de nuevos medios. Además, críticos plantearon dudas sobre la viabilidad de una categoría artística basada en la especificidad del medio. Ante este panorama, los creadores y curadores de arte de nuevos medios adoptaron tres estrategias: la continuación de exposiciones especializadas en grandes instituciones (la estrategia de la “torre de marfil”), la inclusión de obras de nuevos medios en exposiciones temáticas de arte contemporáneo (la estrategia de “cuotas de trabajo”) y la realización de exposiciones conceptualmente sólidas sobre cultura digital en espacios más reducidos (el modelo del “invitado discreto”). Quaranta favorece la segunda estrategia, considerándola la más propicia, y sugiere que la tercera podría ser una vía para integrar plenamente la tecnología en el ámbito del arte.

Dobriakov (2022) incide en repetidas ocasiones en que la supuesta unidad de la comunidad del new media art es más imaginada que real. Este campo, señala, ha tenido una referencia a la autorreferencialidad (C89) acuciada por la institucionalización a la que se ha sometido en sus últimas décadas. Estos centros, sin embargo, han servido como soporte de apoyo a través de una serie de eventos en los que se ha creado la ilusión de la continuidad (según Dobriakov) del discurso, eventos como Ars Electronica, ISEA, Transmediale o instituciones como el ZKM, el InterCommunication Center o ICC de Tokio, etc. Dobriakov observa un discurso que se presenta como el iluminado pero que guarda un carácter hermético (C92) que no guarda coherencia con la situación de las escenas locales respecto al desarrollo de los nuevos medios. Según afirma, su discurso no solo falla en la labor de alcanzar nuevas audiencias fuera del área y disminuye la posibilidad de generar un mayor aperturismo, sino que además ataca a algunos de sus participantes. A pesar de su aparente activismo y enfoque en cuestiones sociopolíticas, el sistema institucional del new media art ha construido, afirma, pocos vínculos con determinados movimientos sociales comprometidos y no toma mucha conciencia de los problemas poscoloniales. Aunque la equidad en cuanto al género está bien distribuida

en el campo, la mayor parte de la escena está compuesta por personas blancas pertenecientes a países del mundo donde las tecnologías digitales se han desarrollado más, en la Europa del Norte y occidental, Norteamérica, Australia y Japón. (Dobriakov, 2022)

En el discurso de **E22** aparecieron varias referencias explícitas a eventos y contextos institucionales fundamentales en los discursos del media art según Dobriakov. La idea de unas comunidades con un discurso autorreferencial es repetida por este participante, que alude al sentido sociológico para describir el fenómeno del media art. Según este investigador, que como se ha señalado, ha constituido una pieza clave para nuestro trabajo, su aprendizaje a lo largo de los años ha desembocado en identificar al media art como “una apuesta discursiva” en el panorama del arte actual:

Claro, mi gran aprendizaje de esta evolución en estos ya 20, 30 años, respecto del lidiar, es cómo esto es una apuesta discursiva. Es como decía la Transmediale de Berlín... pude comprobar muy bien para dentro de ese campo por el sentido sociológico, ese campo que es el arte contemporáneo, donde hay otra gente muy delimitada, y hay museos, y hay teóricos y hay críticos, un ecosistema, un sistema o un ecosistema.

Para **E22**, el media art es un aparato discursivo que busca unas infraestructuras propias, un circuito manejable por él mismo, con una autonomía respecto del sistema del arte contemporáneo. La crítica del autor se sitúa desde un posicionamiento y análisis filosófico crítico cercano a las ideas del postestructuralismo. El autor mencionará a lo largo de su intervención referencias a teóricos pertenecientes al mismo como Jacques Derrida, o más bien, la crítica antiderridiana de Sterne (2003), o influyentes en esta corriente, como Pierre Bourdieu.

Desde el punto de vista de la estrategia discursiva, llama la atención la observación “como artista visual, lo veo siempre como extranjero y eso es enriquecedor (...)”. Podemos analizar este enunciado como una argumentación a partir de una aseveración lógica, que es la ventaja interpretativa que un observador externo a un contexto posee. Su posicionamiento respecto al media art queda resumido en esta declaración: “Y bueno, pues como sucede en economía y lo aplican más tarde, surgen también los nichos, decir, oye, pues dentro de este mercado nos especializamos y ya”. Para **E22**, el discurso del media art habría sido originado por actores sin una fuerte repercusión en el mundo del arte contemporáneo, como estrategia política para construir su propio espacio de desarrollo ideológico con medios materiales propios: “Pues a lo mejor no es gente que

en el concierto general de arte contemporáneo aporte mucho y tenga mucha relevancia, pero se crean sus propios congresos. Ahí también estaría el caso de la revista Leonardo (...). El participante reiteró estas ideas a través de distintos tipos de enunciado, utilizando recursos retóricos como la siguiente alegoría:

Entonces, bueno, creo que se aplica mucho y es una metáfora que puede ser útil. ¿Esa frase por ahora queda terrible, no? El afán de ser cabeza de ratón o cola de león. Pero esa idea, decir que aquí esta gente ha buscado como un nicho de especialidad en donde ellos ser los gerifaltes y los que han tenido la parte del poder.

En las monografías y antologías (C51) sobre el media art el discurso aparece más equilibrado, según Dobriakov. Aunque se hace reconocimiento de la importancia de las tecnologías digitales, no se sobrevalora. En obras como *Digital Art* de Paul (2003) se produce un intento discursivo de conectar el arte digital con antecedentes en la historia del arte, situando como antecedentes al movimiento dadaísta y al arte conceptual. Se trata de un enfoque que trata de integrar el media art en el resto del contexto de las artes, entre ellas, las bellas artes. En este libro, Paul realiza una distinción entre la tecnología como mera herramienta, por un lado, y como medio que reflexiona sobre sí mismo, sobre sus condiciones y potenciales. En él plantea diferentes tipologías como: vida artificial, inteligencia artificial y actores no humanos conscientes, telepresencia, telemática y telerrobótica, cuerpo e identidad, bases de datos, visualización de datos y mapeo, entornos de texto y narrativa, juegos, medios tácticos, activismo y *hacktivismo*, tecnologías futuras. Esta conexión realizada por muchos teóricos en el seno del media art con las vanguardias recibió una fuerte crítica de E22. Así, llegó a afirmar: “Siempre legitimar como continuidad de las vanguardias es una imagen tan bella”.

En la práctica, acusa Dobriakov, pese a su aparente actitud crítica y perseverancia política, existen numerosas lagunas y puntos no sometidos a crítica (C69) que despiertan la necesidad de plantearse quiénes son los formadores de estos discursos y por qué:

Esta es una circunstancia importante que llama la atención sobre los “puntos ciegos” no reflexionados en el discurso del campo y hace preguntarse quiénes y en qué medida participan en la formación de este discurso, en qué medida la intensidad de la práctica artística se correlaciona con la posesión de una voz simbólica, y qué temas, incluso en el campo, que es inseparable de la retórica del activismo socio-político, no reciben atención. (p. 92)

Para Jana y Tribe (2003) el new media art se originó en el siglo XX y se integró en el resto del arte en torno a la mitad de la primera década del siglo XXI. De acuerdo con

Dobriakov, este texto conforma una prueba de la reiteración de una serie de ideas que no resuelven problemas presentes desde el origen del media art y que se arrastran constantemente. (C70)

La antología MediaArtHistories coordinada por el explícitamente autodenominado teórico de nuevos medios Oliver Grau marca según Dobriakov (2022), un hito en la historiografía del arte de los medios, denominada frecuentemente arqueología de medios, pero “es cuestionable que sea la primera en abordar estos temas”. El discurso a menudo regresa a las mismas preguntas sin lograr una expansión real en los límites del campo, lo que ha llevado a una actitud más escéptica en la comunidad de nuevos medios.

Otro teórico de referencia en el campo, Lovink, ha realizado (2008) una crítica a propuestas discutidas en el campo que, sin embargo, son insuficientes o equivocadas a su juicio:

1. La creación de un espacio casi autónomo para la creación con nuevas tecnologías.

Esta estrategia, indica, es cuestionable porque depende de relaciones institucionales y de la colaboración con otras artes y disciplinas de investigación. Esta aproximación, afirma, que se basa en la interdisciplinariedad, no conduciría a la maduración de una disciplina independiente y su desarrollo podría durar décadas.

2. Un acercamiento o traspaso hacia el mundo de las artes visuales ya constituido.

Según Lovink, esta fusión, dado el escepticismo que hay en dichos ámbitos hacia el uso de la tecnología, implicaría la pérdida de posibilidades de autonomía. Según indica, esta es la situación que atravesó el videoarte que, en la década de los 90 se habría distanciado del new media art para convertirse en una forma de arte comercial.

3. La permanencia en contextos que no se consideran el escenario del arte.

Numerosos artistas jóvenes del new media art se redirigen a sectores más comerciales y encuentran otra serie de empleos como desarrolladores de videojuegos, animadores o editores de vídeo.

4. Referirse al new media art como industrias creativas.

Según Lovink, esto traería interesantes ideas en torno al debate de la financiación del new media art, sin embargo, en el contexto europeo existe la clara idea, afirma, de que pertenecer al sector corporativo es incompatible con ser un artista.

Es evidente que estas discusiones en la comunidad de teóricos y actores con cierto poder en el mundo del media art evidencian el hecho de que se ha considerado por sus propios participantes como un ecosistema diferenciado. Las pugnas han consistido en deliberar si se debía realizar una fusión con ecosistemas estables y con una trayectoria histórica o si se debía seguir promoviendo una actitud separatista. En el caso español, que no ha tenido un papel protagónico en el desarrollo de estos discursos y puede denominarse, utilizando el apelativo de Dobriakov, como “la periferia” en el contexto de estos discursos, parece que, por lo que se puede inferir del discurso de los docentes de la muestra analizada los discursos del media art no han llegado hasta este punto de profundización autocrítica. En lugar de ello, y en conexión con las ideas planteadas a lo largo de los grupos temáticos en los que se han estructurado las categorías y la información extraída, mayoritariamente han llegado una serie de conceptos y de términos que han sido reinterpretados en función de los contextos locales y de las tradiciones disciplinares a las que han pertenecido estos docentes. De la muestra solo podemos atestiguar un nivel alto de familiarización con estos debates internos en dos casos, los de **E15** y **E22**. En el primer caso, el docente es presentado como experto en el área. Su posicionamiento discursivo es de respaldo y, aunque evidenció la problemática y excesiva generalidad del concepto y de estos discursos, en ningún momento procedió a realizar una crítica contundente de los mismos en relación con sus estructuras institucionales y sus cualidades como “mundo diferenciado”. Se trata de un tipo de agente discursivo cuyo posicionamiento actúa como fuerza perpetuadora de estos discursos. En contraposición, **E22** mostró una fuerte actitud crítica. Sus reflexiones contuvieron y reflejaron ideas que se expresan en estos discursos más críticos en el seno de la escena del media art. Sin haber entrado en contacto con la investigación de Dobriakov, según el participante afirmó y se pudo atestiguar, las críticas e ideas presentes en el trabajo doctoral del investigador lituano estuvieron presentes en el discurso de **E22**.

Esto revela indudablemente una correspondencia entre las ideas emanadas de los contextos locales y a nivel internacional y las ideas barajadas en el contexto español, en este caso, de manos de una de las voces más críticas. Como muestra el estado de la cuestión que hemos descrito, este mismo autor constituye una excepción en la actividad académica en torno al media art, por su enfoque. Supone asimismo un ejemplo de vinculación de las ideas barajadas en el contexto europeo con los discursos sostenidos

en España, en los que, según nuestros resultados, destaca una ausencia de una crítica firme y evidente a estos aparatos discursivos.

Se ha podido acceder al testimonio de otros autores que han planteado la problemática de estos términos, por ejemplo, el de Manuel Prada (2015) en la mesa redonda de las conferencias del Festival Internacional Media Art Futures, celebrado en Murcia en 2015. Prada, autor de numerosas publicaciones sobre arte en la época de internet y el ecosistema digital, hace referencia al cuestionamiento de la categoría media art. No deja de llamar la atención, sin embargo, que varios autores planteen numerosos problemas en la definición del concepto de media art en una conferencia llamada “Media Art Futures”.

En la segunda década del siglo XXI, el discurso del media art siguió estancado en las mismas ideas que décadas antes (C101). Así, la revisión realizada por Hirsch en 2019 sobre el festival Ars Electronica de Linz se reflejó de nuevo la idea de un festival que prepararía para la sociedad del futuro a través de un paradigma de innovación y cambio. Dobriakov analiza en este ejemplo un estancamiento del discurso, que no habría cambiado en casi medio siglo (Dobriakov, 2022). Aún así el autor ha observado algunas modificaciones en el discurso que resume a través de estos tres puntos:

- La legitimación del new media art en el campo del arte contemporáneo y el deseo de integración de ambos.
- El deseo de mantenerse fuerte e independiente, pero más visible, con apoyo e independencia campo con un discurso autónomo.
- El esfuerzo de repensar las relaciones de poder entre ambos mundos, con la comprensión de que el arte contemporáneo está experimentando cambios como consecuencia del desarrollo de las tecnologías y de su impacto en los aspectos de la vida social.

Aunque Dobriakov ha realizado la primera revisión profunda y sistemática que aborda diferentes fuentes discursivas sobre el media art, sus conclusiones y gran parte de las ideas que esboza en su análisis fueron enunciados con anterioridad en el trabajo de Quaranta (2013).

Este escritor distanció su enfoque del ámbito del arte de nuevos medios y optó por identificarse como un colaborador dentro del arte contemporáneo. Su argumento radica en que las categorías formales del arte de nuevos medios no encapsulan completamente sus intereses. Aunque señala la inercia en la comunidad del arte contemporáneo, destaca la tensión entre la innovación y las corrientes conservadoras en ambos campos artísticos. A pesar de los progresos desde 2010, la conclusión de Quaranta es que la mayoría de las obras de arte de nuevos medios, incluso cuando exploran el impacto cultural, social y político de las tecnologías digitales, permanecen en gran medida invisibles en el contexto del arte contemporáneo.

Dobriakov (2022) no solo realizó una revisión de referencias en el ámbito internacional, sino que su trabajo se centró en elaborar una retrospectiva de la evolución de estos discursos en Lituania. Sus análisis dan muestra de las variaciones discursivas resultantes de la combinación de estos discursos con los contextos locales, especialmente y dado el caso estudiado, en los que el autor denomina “la periferia”.

Para el caso lituano, Dobriakov afirma que en los 90 el media art era considerado un fenómeno muy escaso; en aquel momento no había en sí un discurso sobre el new media art como espacio de prácticas artísticas e ideas, sino una serie de conceptos venidos de las humanidades y las ciencias sociales, especialmente, de las teorías de la comunicación y la filosofía de los medios, lo que existía en el país (C130). Afirma que algunos textos que se tradujeron al inglés entre 2003 y 2009, como los de McLuhan y Manovich, no eran aplicables necesariamente a un contexto artístico, así que los elementos en relación con las artes fueron ignorados en los discursos del país que trataron estos textos y sus conceptos desde un perfil de comunicación y sociología. Afirma Dobriakov que una gran parte del discurso del new media art en Lituania pertenece al contexto de la cultura de medios, y que solo unos pocos se centran en el media art de forma específica.

Dobriakov resume el período entre 2005 y 2010 refiriéndose, de nuevo, a varias contradicciones. Aunque fue el momento de mayor consolidación discursiva (adquirió una plataforma online, acceso a noticias de la cultura de medios extranjera, adquirió el vocabulario internacional de esta cultura), al mismo tiempo, reveló, tuvieron lugar tres fenómenos:

1. Automarginalización del discurso.
2. Énfasis sistemático en que la cultura de medios procedía del extranjero y, por lo tanto, énfasis en la necesidad de importarla.
3. Un mayor énfasis en los aspectos comunicativos y filosóficos del discurso en lugar de en los aspectos artísticos y políticos.

Según Dobriakov, además, no hubo un discurso coherente unificador entre las ciudades, porque ningún actor pudo combinar las microescenas existentes (C147). También señala que existió una distancia entre las publicaciones científicas realizadas en Lituania durante el período estudiado, su discurso, y el que se utilizó en las iniciativas de diseminación y legitimación del mismo en los departamentos de educación superior de varias instituciones que guardaban una relación con el media art. Dobriakov menciona que se trató de propuestas centradas en la educación de los estudiantes, metodología o difusión de la ciencia, llevadas a cabo por profesores de forma individual o con proyectos iniciados igualmente por individuos con un nexo internacional. (C150)

Dobriakov señala un dato importante en su análisis. El discurso de principios del siglo XX, en lugar de ser continuado por los nuevos graduados de las titulaciones afines a estas áreas, en realidad solo cobró importancia para los “veteranos” de finales de los 90. Dobriakov explica que, para las nuevas generaciones, que tenían entre 20 y 30 años en 2010, las tecnologías digitales interactivas estaban asimiladas como algo corriente, por lo que no requerían una distinción especial. Después de completar sus estudios, por lo tanto, no tenían necesidad de definir su práctica como “media art”, optaron por un espectro más amplio de posibilidades brindadas por el arte contemporáneo. (C151, C152) Este último caso descrito por Dobriakov es el que representa la experiencia de E12; perteneciente a una generación muy joven de docentes en el momento de la entrevista, manifestó un rechazo ante la categoría del media art y expresó la intención de utilizar únicamente el término “arte”, sin especificaciones.

Lovink elaboró y propuso un conjunto de diversas causas que han generado la obstaculización del desarrollo de los discursos del media art. El autor realiza una crítica a numerosos aspectos mencionados a lo largo de los grupos temáticos abordados:

- El predominio de la literatura sobre las artes visuales en el campo cultural en general.

- El miedo de las generaciones mayores a perder su posición privilegiada debido a la necesidad de adquirir nuevas habilidades.
- El bajo nivel intelectual del discurso de los nuevos medios, la falta de críticos competentes en el campo del arte y la teoría de los medios.
- La imagen estereotipada y banal (en comparación con las formas de arte “serias”) del campo de los medios en el discurso público.
- La crisis en la escena artística y el deseo generalizado de crear objetos fácilmente comercializables.
- El miedo de los artistas a convertirse en artesanos (programadores y diseñadores).
- Aspectos culturales específicos en países particulares, como el fomento de representantes de la iglesia para promover formas de arte tradicionales.
- Una oposición fundamentada a la cultura de masas, de la cual los medios y el internet son parte.
- La convicción de que la experimentación artística, la vanguardia, el underground, la contracultura, los movimientos alternativos y los artistas marginales son un fenómeno del pasado, ya no relevante en una supuesta era de profesionalismo. (contracultura automarginalizada)

Por su parte, en su estudio de la escena local lituana, Dobriakov (2022) señala estos factores como contribuyentes a la desaparición o debilitamiento del discurso del media art en Lituania (C151):

1. La excesiva aceleración y tendencia a la búsqueda de nuevas formas de expresión debido al contexto postsoviético, sin pararse en ninguna demasiado tiempo por inercia.
2. El bajo apoyo institucional en comparación con este en el contexto del cine y de las bellas artes, que resultó en que casi ningún graduado de los programas de media art acabara siendo creadores activos del media art o comisarios, y los pocos que lo hicieron, emigraran del país.
3. La falta de investigadores de media art.
4. La orientación de la nueva generación de artistas hacia tendencias de arte internacional popular, por ejemplo, el movimiento postinternet, después de 2010.

En el resumen de la ponencia presentada en 2009 por Miguel Álvarez-Fernández en el congreso *Culture and Media: Local and Global Aspects*, celebrado en la Facultad de Filosofía de la Universidad de Vilna (Álvarez-Fernández, 2009), el investigador expone las siguientes declaraciones describiendo el contenido de la ponencia⁵²:

En la siguiente sección se discutirá cómo esta construcción ideológica de la oposición entre un centro cultural y su entorno no se basa simplemente en una imagen mental o teórica de la realidad por parte de los comisarios de las exposiciones analizadas. Países como Austria y Alemania no sólo cuentan con una tradición muy rica (o, al menos, muy bien documentada) en el campo del Media Art, sino que, además, siguen figurando en la actualidad entre los que apoyan estas prácticas artísticas a través de mayores esfuerzos financieros y políticos, canalizados por un gran número de destacadas instituciones, así como por una decidida política relacionada con premios, subvenciones y becas para artistas e investigadores. No es de extrañar, por tanto, que este enorme apoyo al Media Art consolide el papel de países como Alemania y Austria como centros culturales en este campo.

Una de las cuestiones que plantea esta situación se refiere al papel de las tradiciones europeas más periféricas del arte de los medios de comunicación. ¿Hasta qué punto estas tradiciones siguen dependiendo de la “autoridad” emanada de los centros culturales centroeuropeos? ¿Existe una contradicción entre el contenido poético de muchas obras de Media Art y las implicaciones políticas de la situación descrita? ¿Cómo afecta la influencia de los ejes culturales que enfrentan centro y periferia (definidos a lo largo del proceso cultural de la Modernidad) a la producción artística de los creadores atraídos por ellos en un contexto posmoderno, donde precisamente esta particular noción de centro -y las jerarquías que implica- se supone desfasada y ya no válida?

El análisis de Álvarez-Fernández permite traer a la superficie algunos de los principales postulados del Análisis Crítico del Discurso. Según su descripción de la escena del media art, o de este “mundo artístico”, utilizando la terminología de Becker (1982) que acuñaron tanto Quaranta (2013) como Dobriakov (2022), el discurso del media art puede ser descrito como un aparato discursivo o, utilizando sus palabras y la terminología marxista, superestructura, que ha pretendido construir estructuras institucionales y redes al margen de las existentes y ha intentado alcanzar, utilizando dicho discurso como herramienta de legitimación, unas estructuras materiales que permitiesen dicha autonomía. El autor (E22) llega a sentenciar, bajo su experiencia:

Cosa que ya digo, nunca se vio, nunca alcanzó la sustantividad, ahí si somos optimistas diremos que no le dio tiempo, desde los 90, a generar ese entramado económico que permitiese su desarrollo, etc. El dinero es lo que permite que la gente pueda dedicarse a eso, echarle tiempo, investigar, experimentar, etc.

⁵² De la ponencia solo se conserva, según se ha podido atestiguar con el propio autor, el resumen que él mismo ha proporcionado para esta investigación.

Como se ha podido observar tras el análisis realizado a lo largo de esta investigación, el fenómeno discursivo del media art es altamente complejo. Su aparato conceptual se ha construido sin una evolución lineal, es decir, con reiteraciones cíclicas de las mismas ideas iniciales a las que se les ha introducido una serie de cambios. La terminología y los significados se han transformado y adaptado al contexto tecnológico, social y estético de cada momento desde su aparición. Hasta donde se ha podido observar a partir de la revisión realizada, sus principales ideas, considerando que han sido contradictorias entre sí en repetidos casos, se manifiestan con ciertas variaciones en función del contexto local estudiado. Este hecho se confirma por las ideas sostenidas por Dobriakov y por los resultados que arroja nuestro estudio del discurso en el contexto español escogido.

Ahora bien, con los resultados de este trabajo y la revisión de las ideas sostenidas por Dobriakov (2022) y Álvarez-Fernández (2009) (E22), no podemos más que señalar que los discursos del media art deben continuar siendo examinados desde la óptica del análisis crítico del discurso. Según los análisis de estos autores, se repite un patrón que, en todo caso solo podremos señalar como hipótesis. El fenómeno discursivo del media art, a través del análisis del discurso que hemos desarrollado y el estudio teórico que se planteado en la investigación, se puede explicar según dos hipótesis principales que proponemos:

- Que los discursos del media art pueden ser la respuesta que una comunidad de teóricos, artistas y otro tipo de actores han desarrollado ante la necesidad de buscar un espacio para desarrollar su identidad, desde aproximadamente, las dos últimas décadas del siglo XX. Esta es la síntesis de las intenciones, según observamos, ubicadas en los debates internos y en las ideas esbozadas de cada uno de los seis grupos temáticos que hemos propuesto en nuestro proceso de categorización y codificación.
- Pero también podría afirmarse, sin quedar invalidada esta primera hipótesis, que el media art ha sido una estrategia enfocada a alcanzar una autonomía en el espacio social e institucional, que habría utilizado estos discursos para tal fin.

Si bien nuestro análisis ha llegado a formular estas hipótesis, la crítica de Álvarez-Fernández (2009) plantea un problema ante el que no nos podemos posicionar con los

resultados obtenidos. Si el media art ha presentado tantos problemas de fundamentación y no ha conseguido construir un discurso estético consistente, ¿cuál es la razón por la que el sector público debe proporcionar fondos para su continuación como ecosistema? Y, especialmente en relación con el objeto de esta investigación, ¿cuál es la razón por la que este discurso debe o sigue permeando en el currículum de las titulaciones del área de Bellas Artes en España? Estos planteamientos saltan a la esfera de la práctica social con una crítica que toma un valor considerable desde un punto de vista político. La importancia de investigar los discursos del media art, consideramos, reside en último punto en la consecuencia política de su aceptación o rechazo.

CAPÍTULO V. CONCLUSIONES

Los filósofos no han hecho más que interpretar de diversos modos el mundo, pero de lo que se trata es de transformarlo.

K. Marx.



5.1. Cumplimiento de los objetivos y revalidación de las hipótesis

Los procedimientos llevados a cabo en la investigación han generado un conjunto de resultados con el que ha sido posible evaluar las hipótesis planteadas al inicio de la investigación. A partir de ello, se concluye que:

La primera hipótesis (H1): **revalidada**.

Se puede afirmar que, en las guías de la muestra, hay presencia del discurso internacional del media art, entendido conforme a las categorías extraídas en este estudio a partir de la literatura analizada, y, por lo tanto, se puede afirmar que ha sido uno de los discursos sobre arte y tecnología que han influido en el currículum de las titulaciones de Bellas Artes durante el período escogido.

La segunda hipótesis (H2): **refutada parcialmente**.

A pesar de que el discurso del media art ha tenido un impacto en el desarrollo de las titulaciones analizadas, para el profesorado entrevistado se trata de una escena/mundo artístico residual, sin gran pronóstico de relevancia en el futuro y con un planteamiento inadecuado para las necesidades de la educación superior artística de Bellas Artes en la actualidad.

Las conclusiones del estudio argumentan y explican estos resultados de revalidación y refutación de las hipótesis. Los objetivos de la investigación se han cumplido a través de los resultados obtenidos en los procesos de análisis de las fuentes discursivas seleccionadas, de modo que presentamos las conclusiones en relación con dichos procesos y con los **objetivos y preguntas** que han atendido.

El O1 (P1) se ha cumplido a través de los resultados de dos de los procesos analíticos. En primer lugar, la categorización realizada a partir de un conjunto de estudios anteriores a este trabajo que identificaron la presencia de un conjunto de patrones

discursivos de estos discursos a lo largo de su evolución, cuyos resultados se recogen en el apartado 4.1. El segundo proceso mediante el que se ha cumplido el primer objetivo es el análisis de estos patrones en las guías docentes presentado en el apartado 4.4, donde se explican y se relacionan con las categorías extraídas en el proceso inicial. La clasificación de estas categorías en seis grupos temáticos ha permitido mejorar su comprensión y transformar el listado de categorías en un instrumento práctico para aplicación en la recolección de datos y en la exposición de resultados.

Conclusiones para el O1 (P1)

1. Desde el marco de comprensión del Análisis Crítico del Discurso, el *término media art* se ha utilizado para referirse a tres dimensiones del fenómeno discursivo. En primer lugar, a un constructo conceptual utilizado a lo largo de varias décadas para referirse a un conjunto de prácticas artísticas desarrolladas estableciendo diferentes tipos de relaciones con las tecnologías desarrolladas desde finales del siglo XX. En segundo lugar, a un conjunto de ideas, retóricas y concepciones sobre el arte y la tecnología que han conformado un discurso diferenciado con rasgos propios en el contexto de la intersección de arte, ciencia y tecnologías. En tercer, lugar se ha concluido tras la investigación que el término media art también se ha utilizado para referirse a un conjunto de comunidades e individuos que han compartido ciertos intereses e ideologías artísticas.
2. *Como constructo conceptual*, sus relaciones con el término utilizado han provocado fuertes debates y críticas. Sus definiciones han variado en el tiempo. El término ha presentado distintas formas que, dependiendo de la etapa, se han diferenciado por parte de algunos teóricos (media art y new media art a inicios de los 2000) o se han usado de forma absolutamente indistinta. Además, dado que ha sido abordado en contextos multidisciplinares, tanto de cara a los artistas, como de cara a los teóricos, académicos, y comisarios, los mismos términos han sido abordados de formas diferentes generando dudas y confusiones. Ello también se debe a que la producción académica en torno a este concepto se ha desarrollado en muchos casos desde entornos disciplinares ajenos a las artes, como el de los estudios de comunicación y medios. Aunque frecuentemente se ha considerado que los diferentes significados

con los que se han usado los términos clave de este constructo obedecen a malinterpretaciones y aproximaciones superficiales al constructo, las aportaciones de los investigadores del discurso del media art han señalado que este se ha formado a partir de todas estas disciplinas y, por lo tanto, no se puede afirmar que sus diferentes significados no hayan aportado o complementado su construcción y la noción que ha llegado hasta el presente. Este ha sido el caso del término “medio”, que se ha identificado tanto con los medios de comunicación de masas, como con el concepto de medio tecnológico, como con el de medio de expresión artística. O de “medialidad”, que se ha interpretado desde la concepción formalista de los medios tradicionales en el arte, desde la noción de experimentación sobre las posibilidades del medio tecnológico, y desde la noción de medio de comunicación.

3. *Como discurso*, el media art ha estado acompañado de numerosas fluctuaciones en sus posicionamientos y debates internos y ha sido objeto de crítica de forma continua. Los estudios críticos de este discurso han observado como características propias la existencia de retóricas que se han reiterado en ciclos a lo largo de varias etapas, como la referencia a la novedad y al avance tecnológico y la presencia de numerosas contradicciones generadas en el debate interno. La modulación de estos discursos ha sido llevada cabo en una serie de núcleos que han ejercido un papel hegemónico en la formación de lo que se ha llamado el discurso internacional, el cual ha ejercido de modelo para comunidades de otros países. En su evolución se han experimentado varios cambios desde la preocupación por los efectos negativos de la tecnología en sus inicios, hasta la preocupación por los efectos de esta en el plano social, con fuerte presencia del activismo web en la última década del siglo XX. No obstante, los estudios críticos han evidenciado que las principales retóricas han tendido a permanecer sin variaciones y a reiterarse cíclicamente. Se ha consensuado por los investigadores que el inicio del declive de este discurso comenzó en la primera década del siglo XXI y, aunque se siguió diseminando en nuevos programas académicos, eventos y publicaciones teóricas, fue progresivamente desplazado por otros discursos con diferencias en su ideario, caracterizados principalmente por la normalización del fenómeno digital y el desplazamiento de la preocupación por el medio y la tecnología hacia otros temas.

4. *Como comunidad discursiva*, nació a través de la formación de una serie de comunidades con una comprensión común del hecho tecnológico y preocupaciones similares que sirvieron para su autodiferenciación y la búsqueda de una autonomía respecto de las estructuras del sistema de arte contemporáneo existente. A lo largo de las décadas se la ha criticado por tender a la creación de redes endogámicas y círculos herméticos en los que no se habría articulado una crítica de actores externos a estas comunidades, resultando en una carencia para su evolución. En las últimas décadas se ha producido un aumento de las voces que han argumentado la necesidad de integración con el sistema del arte contemporáneo.

El O2 (P1, P2) se ha cumplido a través de los resultados del análisis de contenido al que se sometieron las guías docentes, el proceso de comparación con las categorías previamente elaboradas, recogidos en el apartado 4.4., y con el análisis de contenido aplicado al Libro Blanco para el Diseño de Titulaciones de Bellas Artes de 2004 de la ANECA, que se recoge en el apartado 4.3.

Conclusiones para el O2 (P1, P2)

5. En base a los resultados, podemos afirmar que el *grado de presencia del discurso del media art* en el currículum del período analizado no es alto (**P1**) y que ocupa una posición marginal en el currículum. Esto lleva a refutar la idea propuesta en la **primera hipótesis (H1)**, ya que no se ha detectado que el discurso del media art esté en todas las guías docentes de la muestra. Sí que se ha detectado que es una materia recurrente en el contexto de todas las universidades. Si observamos que, de trece universidades, en cinco se localizaron estos discursos, podemos afirmar que se trata de un discurso con relevancia en el contexto general de las titulaciones de Bellas Artes. Su localización en el currículum no se encuentra repartida entre diferentes asignaturas, sino que se suele materializar en una asignatura especializada en este concepto que desarrolla y adopta con profundidad los rasgos de estos discursos. Las titulaciones a las que pertenecieron estas cinco guías docentes fueron: el Grado en Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, el Grado en Bellas Artes de la Universidad de Castilla La Mancha, el Grado de Artes Digitales de la Universidad Ramón Llull, el Grado en Artes de la Universidad Abierta de Cataluña y Grado en

Artes de la Universidad de País Vasco. Otro grupo de guías docentes incorporó algunas ideas pertenecientes al discurso del media art, haciendo uso de elementos de su retórica, aunque no mencionan explícitamente el término. No podemos afirmar que en estas guías docentes haya una presencia del discurso del media art, especialmente debido a la ausencia de un indicio terminológico claro.

6. Según el análisis realizado, el término media art utilizó un total de sesenta y nueve veces en el Libro Blanco de 2004 de la ANECA. El modo en que aparece sugiere que, en ese momento, se trataba de un área en crecimiento en la Unión Europea, y que el comité de elaboración del documento consideró que esta área era importante y tenía un potencial de desarrollo futuro pero que, sin embargo, no se había introducido en España ni existía un consenso para referirse a él. Estos datos se confirman según el testimonio de los técnicos entrevistados.

El O3 (P1) se ha cumplido a través del proceso de análisis crítico del discurso que se recoge en el apartado 4.5.

Conclusiones para el O3 (P1)

7. *Respecto al posicionamiento discursivo de los docentes*, alrededor del 65% de los encuestados afirmaron que "media art" o sus variantes aún son una forma adecuada de referirse al campo de arte y tecnología. Esto conduce a considerar que **la segunda hipótesis (H2)** planteada solo se cumple parcialmente, ya que parte de los docentes no manifestó un rechazo hacia el concepto de media art. Sin embargo, se debe ser cauteloso al generalizar estos resultados, ya que la muestra no es lo suficientemente amplia como para garantizar la representación precisa de los profesores que enseñan materias relacionadas con el arte y la tecnología en las universidades españolas. Aunque un gran porcentaje de la muestra considera que "media art" es una categoría apropiada, los profesores entrevistados a menudo describen el concepto de "media art" como un término excesivamente general y amplio que abarca numerosas subcategorías. En general mostraron una clara tendencia a rechazar la categorización y las etiquetas en sus posturas. Sin embargo, una gran parte de los docentes de la muestra consideraron normal la aparición de la categoría media art dentro de un

contexto de continua fluctuación de novedades tecnológicas. Esto sugiere la ausencia de identificación del media art, de nuevo, como discurso, desde un enfoque crítico. La crítica de Freire hacia las "retóricas de lo nuevo" se reflejó en las opiniones de los docentes, pero se manifestó de manera especialmente contundente en el discurso de uno de ellos. Este caso ilustró una actitud fuertemente crítica hacia el concepto de media art, identificándolo como parte de un entramado discursivo con una estrategia política.

8. *Respecto a la inclusión del discurso del media art en el currículo de Bellas Artes*, en numerosas ocasiones los docentes destacaron la importancia de incluir la tecnología, más allá de reparar en el aspecto terminológico. Estos docentes interpretaron "media art" como un término o categoría sin reconocer aparentemente, según se deduce de las entrevistas, el entramado discursivo que subyace detrás de este término. Sobre la cuestión de si introducir el discurso del media art en el currículum conllevaba una comprensión diferente del mismo, la idea predominante fue que efectivamente conllevaba un enfoque distinto. Otra idea recurrente en los discursos de los docentes fue la percepción de un rezago en la educación artística superior en España en comparación con otros países europeos. La noción de la multidisciplinariedad en la educación del media art se manifestó de diversas maneras en las conversaciones con los docentes. Frecuentemente se destacaron afirmaciones sobre la necesidad de que los estudiantes de bellas artes desarrollaran un amplio conjunto de habilidades en relación con las nuevas tecnologías.
9. *En relación con la estrategia e intención de los hablantes*, se llegó a varias conclusiones. En casi ninguna instancia se detectó la adopción de una actitud metadiscursiva en la que el media art fuera considerado como una línea diferenciada dentro de los discursos contemporáneos sobre arte. Esto sugiere que los entrevistados no profundizaron significativamente en el concepto, ya sea debido a su escaso uso en su contexto, a la falta de antecedentes formativos y profesionales, o a una interpretación o descontextualización del origen del término. Se observó que los hablantes adoptaron tres tipos de posicionamientos en relación con el concepto y discurso del media art, según su intención de establecer una distancia con respecto al mismo:

1. Los que consideraron que el concepto del media art es conveniente y lo integraron como el principal a la hora de referirse a arte y nuevas tecnologías.
2. Aquellos que reflexionaron explícitamente sobre el concepto, reconocieron su problemática, pero lo vieron como un término práctico, al menos de forma provisional, debido a los cambios tecnológicos constantes.
3. Los que encontraron el concepto inadecuado, observaron la problemática conceptual y terminológica, y propusieron el uso de términos alternativos más apropiados.
4. Aquellos que, además de considerar el concepto inadecuado, reflexionaron sobre la vinculación del uso de este término con intenciones discursivas ideológicas.

Además, se observó que a medida que aumentaba el rechazo del término "media art", se observaba una mayor reflexividad explícita abordando el término como un constructo, categoría o discurso en el arte actual. En contraste, a medida que aumentaba la aceptación, se evidenciaba un mayor intento de normalización, considerándolo como la categoría única o "la forma" preferida para referirse al ámbito de arte y tecnología. En otras palabras, desde el punto de vista del discurso, se sugiere que la aceptación de esta categoría condujo a una normalización discursiva de la misma para referirse al ámbito de arte y tecnología. En los casos que manifestaron rechazo, los hablantes establecieron referencias explícitas en torno a su dimensión como representación lingüística dentro del área de arte y tecnología, ya fuese describiéndola como una categoría solamente o bien como indicio de un discurso. La presencia de estas referencias explícitas fue identificada en nuestro análisis como indicio de metadiscursividad.

5.2. Discusión y reflexiones finales

Esta investigación se llevó a cabo en un contexto donde las aproximaciones al estudio del media art desde la perspectiva del análisis crítico del discurso eran prácticamente inexistentes. Se trata, por lo tanto, de una investigación pionera en cuanto a su forma de abordar el problema de investigación en el contexto español. Los resultados que ha generado contribuyen al conocimiento del fenómeno y proporcionan información relevante que da testigo de los patrones discursivos hallados en un período concreto. La posibilidad de generalizar las conclusiones obtenidas es limitada, sin embargo, debido a las dimensiones de la muestra que se abordaron. En este sentido, las aportaciones centrales del trabajo son de índole interpretativa, reflexiva y crítica. En especial, el discurso desarrollado a lo largo de la investigación ha querido contribuir a esclarecer la importancia de aplicar estudios de análisis metadiscursivo en el contexto de la educación superior artística, por un lado, y en el contexto de la creación artística desarrollada en relación con la tecnología.

A la luz de lo evidenciado queda pendiente el estudio de los discursos sobre arte y tecnología en España aplicado a diferentes contextos y desde enfoques como el histórico. Reiteramos que el estudio de los discursos en el área de arte y tecnología desde la postura crítica es fundamental en el contexto de flujos de información en el que nos encontramos. No porque la tecnología suponga una amenaza o el origen de una alienación, como se ha propuesto frecuentemente en la crítica actual, sino porque a través del discurso sobre la tecnología -y el del media art entra en este conjunto- se camuflan con gran facilidad estrategias de manipulación, control y ejercicio del poder.

La ausencia de estudios dedicados al análisis de la evolución de los discursos del media art en España ha provocado que la información disponible para aproximarse a la línea de trabajo fuese muy escasa. En este sentido, la investigación tuvo que buscar referencias en investigaciones desarrolladas en otros ámbitos europeos. En efecto, las reflexiones de nuestro trabajo han sido el fruto de un diálogo con los resultados de investigaciones precedentes que se han preocupado de analizar estos discursos aplicando el Análisis Crítico del Discurso. Los procesos de análisis del discurso que hemos llevado a cabo han vuelto de manera reiterada a las ideas de estos trabajos

anteriores en busca de correspondencias entre las inferencias de este estudio y aquellas presentadas en los otros. La intención subyacente a este proceso ha sido la de intentar generar interpretaciones y explicaciones, siguiendo los supuestos planteados por Fairclough (1982), de las relaciones entre las acciones en el plano del discurso y aquellas que se desarrollan en la práctica social.

Las inferencias de nuestro trabajo coinciden con las explicaciones que autores como Dobriakov (2022) o Quaranta (2013) propusieron para la interpretación de los discursos del media art. Las conclusiones de la investigación confirman que gran parte de las categorías que estos autores han identificado como parte de los discursos del media art aparecen en las fuentes discursivas que hemos analizado. La explicación de este hecho se debe a que los discursos del media art se han desarrollado desde casi sus inicios en el contexto de la era de la interconexión comunicativa. Además, durante décadas, el discurso del media art procedió de una serie de contextos territoriales y sociales que ejercieron un papel hegemónico sobre el “discurso internacional” al que las escenas locales situadas en la periferia de este ecosistema miraron en busca de modelos. El caso de España coincide con esta casuística que mencionamos. La minoritaria escena que conforma el media art en España perteneció a esa periferia y asumió las ideas y las formas de los modelos extranjeros, realizando en pocas ocasiones una interpretación propia conectada a la realidad local, hecho que se repitió en el contexto lituano que estudió Dobriakov (2022).

La falta de interconexión entre los planteamientos de las investigaciones que se tomaron como referencia y el estado de la cuestión del problema encontrado en España generó dificultades para la definición y legitimación del enfoque que se quiso plantear. Sin embargo, un hallazgo cambió este panorama: la identificación del experto en arte sonoro, filósofo, musicólogo, periodista e investigador Miguel Álvarez-Fernández, cuyas contribuciones se mencionaban en la tesis doctoral de Yuri Dobriakov por su planteamiento profundamente crítico respecto al discurso del media art y su desarrollo en España. Su perspectiva, apoyada en el proceder del hacer filosófico, permitió contrastar y observar las explicaciones de los investigadores revisados sobre los discursos del media art y su papel para con las intenciones de las comunidades discursivas que los promovían.

Respecto a la apertura de nuevas líneas de investigación, debemos señalar una propuesta que consideramos de gran relevancia. En el apartado *Posicionamiento de la voz del investigador* (1.7.) se comentó que el factor terminológico supuso un reto en la investigación por varias razones. La primera, el carácter interdisciplinar del objeto de estudio, en el que operan tradiciones conceptuales y lenguajes diferentes. La segunda, la amplia cantidad de problemas que ha presentado el concepto de media art derivados de cuestiones terminológicas. En este sentido, se quiere compartir que, en el estudio del análisis del discurso, se consideró la posibilidad de aproximarse al problema del media art desde la perspectiva de la sociolingüística cognitiva y, en concreto, del estudio de la variación semántica terminológica. Queremos dejar constancia de que este enfoque podría contribuir notablemente a describir determinados fenómenos lingüísticos que se dan en el contexto de arte y tecnología.

Además de para generar las conclusiones que cumplieron los objetivos de la investigación, los procesos de análisis del discurso dieron lugar a inferencias relacionadas con las estrategias discursivas de los hablantes. Algunas de ellas condujeron a reflexiones materializadas como propuestas interpretativas sobre los mecanismos discursivos puestos en marcha en las fuentes discursivas en relación con la intención o estrategia de los hablantes. La relación entre los conceptos y teorías revisados en el marco teórico, las explicaciones que otros investigadores han aportado desde la perspectiva crítica (Dobriakov, 2022; Quaranta, 2013) y las inferencias adicionales resultantes de los procesos analíticos dio lugar a varias reflexiones adicionales con las que concluiremos.

En el apartado 3.2. del marco teórico, *El media art como discurso historiográfico y estético*, introdujimos varios conceptos que han guiado las reflexiones a lo largo de la investigación. Ahora queremos volver a ellos para interrelacionarlos con algunas explicaciones propuestas por Dobriakov (2022) para así introducir algunas reflexiones sobre las estrategias de legitimación a través del discurso.

La existencia de múltiples críticas realizadas al aparato teórico y estético desarrollado en el media art, como hemos descrito, no ha impedido su permanencia y desarrollo

institucional y discursivo, fundamentalmente en el ámbito académico. Esto ha llevado a varios autores a intentar explicar el fenómeno del media art como comunidad discursiva y a partir de un concepto desarrollado por el sociólogo Howard S. Becker, el de “mundo del arte”. De acuerdo con esta explicación, las prácticas artísticas se encuentran envueltas en sistemas sociales de condicionan y posibilitan su desarrollo. Conforme con Quaranta (2013), el media art se puede explicar como un mundo del arte que ha creado sus propias estructuras y ha tendido a edificar por medio de varias herramientas una autonomía con respecto al arte contemporáneo. Este hecho, sin embargo, no deslegitima las estrategias de un ecosistema artístico donde frecuentemente sus integrantes han asegurado no poder convivir dentro de las estructuras ideológicas del arte contemporáneo. Ahora bien, tras este punto de reflexión, el análisis que proporcionó Álvarez-Fernández (2009) sobre los intentos legitimadores de la comunidad del media art como intentos de ocupación de centros de poder introdujo una dimensión diferente a la interpretación del problema. Desde este enfoque, que coincide centralmente con los postulados del Análisis Crítico del Discurso, el discurso del media art se planteaba ante nuestra investigación como un aparato de legitimación que actuaba como superestructura. En el resumen de la ponencia recogido en el **Anexo II**, Álvarez-Fernández (2009) sugiere una interpretación de los discursos del media art que va más allá de las explicaciones de los autores estudiados:

En la siguiente sección se discutirá cómo esta construcción ideológica de la oposición entre un centro cultural y su entorno no se basa simplemente en una imagen mental o teórica de la realidad por parte de los comisarios de las exposiciones analizadas. Países como Austria y Alemania no sólo cuentan con una tradición muy rica (o, al menos, muy bien documentada) en el campo del media art, sino que, además, siguen figurando en la actualidad entre los que apoyan estas prácticas artísticas a través de mayores esfuerzos financieros y políticos, canalizados por un gran número de destacadas instituciones, así como por una decidida política relacionada con premios, subvenciones y becas para artistas e investigadores. No es de extrañar, por tanto, que este enorme apoyo al media art consolide el papel de países como Alemania y Austria como centros culturales en este campo.

Este texto, que presentamos en el último apartado dedicado al análisis del discurso de los docentes (4.5.) nos plantea la proposición de entender los distintos elementos del aparato discursivo del media art bajo una sospecha analítica de los mecanismos de ejercicio del poder. En este sentido, el concepto de Ankersmit sobre la historiografía como representación que sustituye y crea una pseudorealidad a través del discurso, unida a la vinculación que introdujimos en 3.2.5. entre la historia y la comunidad (Nancy, 1990), nos permite proponer una interpretación del relato histórico que a menudo se

ejecuta en el media art en sus intenciones de vinculación con las primeras Vanguardias, como una estrategia de legitimación enmarcada en esta lógica del poder. Esta lógica para Álvarez-Fernández es la que justifica que un aparato discursivo cuya consistencia y coherencia han sido derribadas constantemente continúe operando como fenómeno.

BIBLIOGRAFÍA Y LEGISLACIÓN

- Akoury, P. (2011). An existential perspective on curricular relevance. *Journal of Thought*, Spring-Summer, 97-108. <https://doi.org/10.2307/>
- Alcalá, J. R. (2015). *Media Art en el contexto español*. Festival Internacional Media Art Futures., Universidad de Murcia. <https://tv.um.es/video?id=71381>
- Álvarez-Fernández, M. (2009). *Spanish Media Art: Does/Can/Should it exist?* Culture and Media: Local and Global Aspects, Facultad de Filosofía. Universidad de Vilna. <http://www.filosofija.vu.lt/media/media.php?rodyti=9>
- Álvarez-Fernández, M. (2012). Música electroacústica y arte sonoro. Perspectivas sobre dos concepciones de la tecnología y sus implicaciones ideológicas y estéticas. XIX Festival Internacional de Música Electroacústica “Punto de Encuentro, Valencia.
- Ankersmit, F. R. (2001). *Historical Representation*. Stanford University Press.
- Ankersmit, F. R. (2020). History and Tropology: The Rise and Fall of Metaphor.
- Apple, M. (1979). *Ideology and Curriculum*. 1st edition. London: Routledge y Kegan Paul. <https://doi.org/10.4324/9780203241219v>
- Arañó Gisbert, J. C. (1987). *La enseñanza de las Bellas Artes en España (1844-1980)*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/42043>
- Arañó, J. (1989). La enseñanza de las Bellas Artes como forma de ideología cultural. *Arte, individuo y sociedad, 1989*.
- Arbós Arqué, P. (2016). Educación y educación física: Presencia curricular de la educación física en el sistema educativo español; verificación y análisis de la condición física de los alumnos que inician sus estudios en el institut Torredembarra. *Universitas Tarraconensis. Revista de Ciències de l'Educació*, 2, 91. <https://doi.org/10.17345/ute.2016.2.1006>
- Arbós Arqué, P. (2016). Educación y educación física: Presencia curricular de la educación física en el sistema educativo español; verificación y análisis de la condición física de los alumnos que inician sus estudios en el institut Torredembarra. *Universitas Tarraconensis. Revista de Ciències de l'Educació*, 2, 91. <https://doi.org/10.17345/ute.2016.2.1006>
- Ávila, J., y Civera, A. (2023, noviembre 4). #Sonología I: La música en el umbral de la tecnología. *Sul Ponticello*. <https://sulponticello.com/seccion/zoom/sonologia-i-la-musica-en-el-umbral-de-la-tecnologia/>

- Aznar Almazán, S., García, M. Á. G. H., Nieto Yusta, C., García Hernández, M. Á., Nieto Yusta, C., y Universidad Nacional de Educación a Distancia (España). (2011). *Los discursos del arte contemporáneo*. Editorial Universitaria Ramón Areces.
- Bardin, L. (1996). *El análisis de contenido* (Ediciones Akal).
- Barry, A. y Born, G. (2013). (Eds.) *Interdisciplinarity. Reconfigurations of the social and natural Sciences*. New York, NY: Routledge.
- Baudrillard, J. (2000). *Pantalla total*. Barcelona: Anagrama.
- Baudrillard, J. (2008). *Cultura y simulacro*. Barcelona: Kairós.
- Baudrillard, J. (2009). *La sociedad de consumo: Sus mitos, sus estructuras*. Madrid: Siglo XXI de España.
- Baudrillard, J. (2010). *Crítica de la economía política del signo* (1ª ed. en España). Madrid: Siglo XXI de España.
- Baudrillard, J., y Benarroch, E. (1984). *De la seducción* (2ª ed.). Madrid: Cátedra.
- Bauman, Z. (2016). *La cultura en el mundo de la modernidad líquida* (1ª ed. en español, 1ª reimp. ed.). México: Fondo de Cultura Económica.
- Becker, H. S. (1982). *Art Worlds*. University of California Press.
- Benjamin, W. (2017). *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro.
- Berelson, B., y Lazarsfeld, P. F. (1948). *The analysis of communication content*. Universitetets Studentkontor.
- Bloor, M. y Bloor T. (2007). *The practice of critical discourse analysis. An Introduction*. NY: Oxford University Press.
- Bolaños de Miguel, A. M. (2011). Historiografía y postmodernidad: La teoría de la representación de F.R. Ankersmit. *Historia y política: Ideas, procesos y movimientos sociales*, 25, 271-308.
- Boshoff, A. (2007). *Un enfoque hermenéutico de la interpretación del currículo: La deconstrucción como actividad de aprendizaje*. Tesis de máster inédita, Universidad de Sudáfrica.
- Bourdieu, P. (1991). *La distinción. Criterio y bases sociales del gusto*. Madrid: Taurus.
- Bozal, V. (2002). *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas* (3ª ed.). Madrid: A. Machado Libros.

- Broeckmann, A. (2005). *Sobre el «Media art» Addressing «Media Art»*. En NewmediaFIX. <https://newmediafix.net/aminima/andreas.pdf>
- Brooker, C. (creador). (2011). Black mirror [serie de televisión]. Reino Unido: Zippotron.
- Bublitz, H. (1999). *Foucaults Archiologie des kulturellen Unbewussten. Zum Wissensarchiv und Wissensbegehren moderner Gesellschaften*. Campus: Fráncfurt y Nueva York.
- Buffa, L. M. (2014). Análisis del concepto ‘interacción’ en el curriculum de la Escuela de Biología, Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales, Universidad Nacional de Córdoba [masterThesis]. <https://rdu.unc.edu.ar/handle/11086/1299>
- Cabré, M. T. (2008). El principio de poliedricidad: La articulación de lo discursivo, lo cognitivo y lo lingüístico en Terminología (I). *IBÉRICA*, 16.
- Carroll, D. (1990). The States of «theory»: History, art, and critical discourse / edited and with an introduction by David Carroll. Columbia University Press.
- Castells, M. (2018). *La era de la información: [Economía, sociedad y cultura* (2ª ed., reimp.). Alianza.
- Catalá, J. M. (2010) Nuevas dramaturgias de la interfaz: realismo y tecnología. En M. Torregrosa Puig (Coord.), *Imaginar la realidad. Ensayos sobre la representación de la realidad en el cine, la televisión y los nuevos medios*, 37-53. Zamora, Sevilla: Comunicación social.
- Choza, J. (2015). *Filosofía del arte y la comunicación: Teoría del interfaz* (1ª ed.). Sevilla: Thémata.
- Claramonte, J. (2016). *Estética modal*. Madrid: Tecnos.
- Cohen, L., Mannion, L. y Morrison, K. (2007) *Research methods in education*, 6th ed. Routledge: Londres.
- Cohen, L., Mannion, L., Morrison, K. (2007). *Research methods in education*, 6th ed. Routledge: Londres.
- Cramer, F. (2014). What Is ‘Post-Digital’? *A Peer-Reviewed Journal About*, 3(1), Article 1. <https://doi.org/10.7146/aprja.v3i1.116068>
- Cramer, F. (2015), *Talking past each other. On the word combinatorics of "post", "media", "digital" and "Internet"*. En Pleintekst. http://cramer.pleintekst.nl/essays/talking_past_each_other.

- Crespo Fajardo, J. L. (Ed.). (2013). *Estéticas del. Media Art*. Universidad de Málaga.
<https://docplayer.es/74982432-Esteticas-del-media-art-varios-autores.html>
- Cresswell, J.W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: choosing among five approaches*, 2nd edn. Sage Publications Ltd, Thousand Oaks
- Cresswell, J.W. (2007). *Qualitative inquiry and research design: choosing among five approaches*. Sage Publications Ltd, Thousand Oaks.
- Danto, A. C. y García Ureta, I. (2013). *Qué es el arte* (1ª ed.). Barcelona [etc.]: Paidós.
- Davis (2004)
- Davis, B. (2004). *Inventions of teaching: a genealogy*. Mahwah, New Jersey: Lawrence Erlbau.
- Debord, G. (1999). *Comentarios sobre la sociedad del espectáculo: Seguido de prólogo a la cuarta edición italiana de "la sociedad del espectáculo"*. Barcelona: Anagrama.
- Deleuze, G. (1995). *Cinema 1. The Movement Image*. Minneapolis, University of Minnesota Press. (Original work published in 1983).
- Dobriakov, Y. (2022). *The development of new media art discourse in Lithuania in the 1990's—2010's*. Vilnius Academy of Arts.
- Eagleton, T. (2017). *Cultura* (1ª ed. ed.). Barcelona: Taurus.
- Eagleton, T., Castillo, R. d., y Cano, G. (2011). *La estética como ideología*. Madrid: Trotta.
- Eco, U., y Fedriga, R. (1980). *Opera aperta. Forma e indeterminazione nelle poetiche contemporanee*.
- Efland, A. D., Freedman, K., y Stuhr, P. (2003). *La educación en el arte posmoderno*. Grupo Planeta (GBS).
- Eisner, E. (1985). *The educational imagination* (2nd ed.). New York: Macmillan.
- Eisner, J. y Vallance, E. (Eds.) (1974). *Conflicting Conceptions of Curriculum*. Berkeley: McCutchan.
- Eisner, E. (1991). *The enlightened eye* (1st ed.). New York: Macmillan.
- Escanero Marcén, J. F. (2019). *Primera clase: Guía docente. Educación Médica*, 20(1), 42-48. <https://doi.org/10.1016/j.edumed.2018.12.001>
- Fagone, V. (1986). In VideoMagazine. En Bazzichelli, T. (1986). *Networking*.

- Fairclough, N. (1993). Critical discourse analysis and the marketisation of public discourse. *Discourse and Society*, 4, 133-168.
<https://doi.org/10.1177/0957926593004002002>
- Fairclough, N. (1995). *Critical discourse analysis: The critical study of language*. New York: Longman.
- Fairclough, N. (2003). *Analysing discourse: Textual analysis for social research*. New York: Routledge.
- Fairclough, N. (2011). Semiotic Aspects of Social Transformation and Learning. In Rogers, R. (Ed.), *An Introduction to Critical Discourse Analysis in Education* (pp.119 -127). New York, NY: Routledge.
- Ferrer, A. (2010). Millennials, la generación del siglo XXI. *Nueva Revista de Política, Cultura y Arte*, 130, 42-51.
- Florida, R. (2014). *The rise of the creative class, revisited* (Rev. ed.). New York: Basic Books.
- Foucault, M. (1972). *The archaeology of knowledge and the discourse on language*. New York, NY: Vintage Books.
- Foucault, M. (1972). *The archaeology of knowledge and the discourse on language*. New York. Nueva York: Vintage Books.
- Fowler, R., Hodge, R., Kress, G., y Trew, T. (1979). *Language and control*. London: Routledge y Kegan Paul.
- Freire, M. (2017). What is new in new media art education? A critical discourse analysis of the mythologies of media art education at the university [Phd, Concordia University]. <https://spectrum.library.concordia.ca/983109/>
- Gee, J. P. (1996). *Social linguistics and literacies: Ideology in discourses* (2nd ed.). London: Taylor y Francis.
- Gee, J. P. (1999). *An introduction to discourse analysis*. London: Routledge.
- Giannetti, C. (2003). Breve balance de la primera década del net art. *Red Digital: Revista De Tecnologías De La Información y Comunicación Educativas*, 3.
http://reddigital.cnice.mec.es/3/sumario_ind.html
- Giannetti, C. (2008). *El discreto encanto de la tecnología: Artes en España*. Secretaría General Técnica, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=941305>

- Gigliotti, C. (2008). Sustaining creativity and loosing the wild. In M. Alexenberg (Ed.), *Educating artists for the future: Learning at the intersection of art, science, technology and culture* (pp. 61-73). Bristol: Intellect.
- Gimeno Sacristán, J. y Pérez Juste, A. (1985): *La enseñanza: su teoría y su práctica*. Madrid: Ed. Akal.
- Goffman, E. (2009). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Goodson, H. (1988). *The making of curriculum* (2nd ed.). Washington, DC: The Falmer Press.
- Graham, B. y Cook, S. (2010) *Rethinking Curating. Art after New Media*. MIT Press Cambridge.
- Grau, O. (2007). *MediaArtHistories*.
- Grumet, M. (1976). Existential and phenomenological foundations. In W. Pinar, y M. Grumet, *Toward a poor curriculum*. Dubuque, LA:Kendall/Hunt.
- Gutiérrez, J. C. (2003). Expresión y sentido. Nietzsche y la estética de la música instrumental. *Estudios De Filosofía*, 5
- Hall, G. (2008). *The Politics of New Media, Or why we need Open access now*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Hansen, M. (2004). *New philosophy for new media*. Cambridge, MU: The MIT Press.
- Harb, M. (2017). Curriculum as a Discourse: Using Critical Discourse Analysis to Revive Curriculum Reconceptualists' Thought. *Journal of Curriculum and Teaching*, 6(1), 58. <https://doi.org/10.5430/jct.v6n1p58>
- Heidegger, M., y Rivera, J. E. (2012). *Ser y tiempo* (3ª ed.). Madrid: Trotta.
- Hernández Revuelta, A. (2012). *Enseñanzas artísticas. Situación actual en España y Europa: Oferta académica*. Universidad Complutense de Madrid. <https://bellasartes.ucm.es/data/cont/media/www/pag-11069/ense%C3%B1anzas%20artisticas.pdf>
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., y Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill España. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=775008>
- Herrán Gascón, A. de la, Rodríguez Herrero, P., y Miguel Yubero, V. de. (2019). *¿Está la muerte en el currículo español?* <https://doi.org/10.4438/1988-592X-RE-2019-385-422>

- Herrera, J. (2003). Poesía y poéticas en el cine moderno. Litoral: los poetas del cine, 6-17.
- Hoetzlein, R. C. (2023). Knowledge Cultures in New Media Art. *Artnodes*, 0(31). <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i31.402859>
- Huhtamo, E. (2011). Dismantling the fairy engine: media archaeology as topos study. En Huhtamo, E. y Parikka, J. (Eds.) (2011). *Media Archaeology: Approaches, applications and implications*, (pp.27-47). Berkeley: University of California Press.
- Jackson, Ph.W. (Ed.) (1992). Handbook of Research on Curriculum and Instruction. A project of the American Research Association. New York: MacMillan.
- Jäger, S. (2003). Discurso y conocimiento: aspectos teóricos y metodológicos de la crítica del discurso y del análisis de dispositivos. En Wodak, R. y Meyer, M. (2003). *Métodos de análisis del discurso*. Gedisa.
- Jana, R., y Tribe, M. (2009). *New Media Art*. Taschen America, LLC.
- Jiménez Ríos, E. (2002). La participación de los académicos en el diseño curricular de planes y programas de estudio en la UNAM. *Perfiles educativos*, 24(96), 73-96.
- Jiménez, J. (2010). Teoría del arte (1ª, 4ª reimpr. ed.). Madrid: Tecnos.
- Kellner, D. (2011). Cultura mediática: Estudios culturales, identidad y política entre lo moderno y lo posmoderno. Tres Cantos (Madrid): Akal.
- Kittler, F.A (1999). Gramophone, Film, Typewriter. Stanford: Stanford University Press.
- Kittler, F.A (1999). Gramophone, Film, Typewriter. Stanford: Stanford University Press.
- Kittler, F.A. (1990). Discourse Networks 1800/1900. Stanford: Stanford University Press.
- Kliebard, H. (1992). Forging the American curriculum: Essays on curriculum history and theory. London: Routledge.
- Kliebard, H.M. (1986). The Struggle for the American Curriculum, 1893-1958. Boston: Routledge y Kegan Paul.
- Koren, Leonard (2017). Wabi-Sabi para Artistas, Diseñadores, Poetas y Filósofos. España: SD edicions.
- Krauss, R. E. (2000). «A Voyage on the North Sea»: Art in the Age of the Post-medium Condition. Thames y Hudson.

- Kress, G., y Hodge, R. (1979). *Language as ideology*. London: Routledge y Kegan Paul.
- Kuper, A., Whitehead, C. y Hodges, B.D. (2013). Looking back to move forward: Using history, discourse and text in medical education research. *Medical Teacher*, 35, 85-96.
- Kurenniemi, E. (1982). Computer eats art. En Krysa, J. y Parikka, J. (1982), *Writing and Unwriting (Media) Art History*, (pp. 97-105). Cambridge, MU: The MIT Press.
- Latour, B. y Woolgar, (1986). *Laboratory Life: The construction of scientific facts*. Princeton, UK: Princeton University Press. (Original work published in 1979).
- Ley Orgánica 2/2023, de 22 de marzo, de del Sistema Universitario. Boletín Oficial del Estado, 23 de marzo de 2023, núm. 70.
- Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades. Boletín Oficial del Estado, 24 de diciembre de 2001, núm. 307.
- Lipovetsky, G. (2009). *La pantalla global: Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Charles, S. (2006). *Los tiempos hipermodernos*. Barcelona: Anagrama.
- Lipovetsky, G. y Serroy, J. (2016). *La estetización del mundo: Vivir en la época del capitalismo artístico* (2ª ed.). Barcelona: Anagrama.
- Lovink, G. (2008). The Cool Obscure: Crisis of New Media Arts. En Geert L., *Zero Comments: Blogging and Critical Internet Culture*. Nueva York: Routledge.
- Lovink, G. (2011). *Networks without a cause*. Cambridge, UK: Polity.
- Lozano, J., Abril, G., y Peña-Marín, C. (1982). *Análisis del discurso: Hacia una semiótica de la interacción textual*. Cátedra.
- Lyotard, J. F. (1988). *La diferencia* (1ª ed.). Barcelona: Gedisa.
- Lyotard, J. F. (1995). *La posmodernidad: Explicada a los niños* (5ª ed.). Barcelona: Gedisa.
- Lyotard, J. F., y Antolín Rato, M. (2012). *La condición postmoderna: Informe sobre el saber* (11ª ed.). Madrid: Cátedra.
- Macdonald, J. (1981). Curriculum, consciousness, and social change. *Journal of Curriculum Theorizing*, 3(1), 143-153.
- Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. Massachusetts, MU: The MIT Press.

- Manovich, L. (2003). Don't Call it Art: Ars Electronica 2003. Noema, 2003.
<http://noemalab.eu/memo/events/dont-call-it-art-ars-electronica-2003>
- Manovich, L. (2003). *The New Media Reader*. The MIT Press.
- Manovich, L. (2014). Post-media Aesthetics En *Transmedia Frictions. The Digital, the Arts, and the Humanities*. Berkeley: University of California Press.
- Marchán Fiz, S. (2012). La estética en la cultura moderna: De la ilustración a la crisis del estructuralismo (1ª, 5ª reimp. ed.). Madrid: Alianza.
- Martín Prada, J. (2018). El ver y las imágenes en el tiempo de Internet. Akal.
- Martín Prada, J. (2023). Teoría del arte y cultura digital. Akal.
- Martín Prada, Juan. (2012). Prácticas artísticas e Internet en la época de las redes sociales. Akal.
- Martín Prada, M. (2015). *Mesa de análisis: Claves para entender el Media Art. Moderan Juan Martín Prada y Kepa Landa*. Festival Internacional Media Art Futures., Universidad de Murcia. <https://tv.um.es/video?id=71401>
- Mason, C., (2008). *A computer in the Art Room: the Origins of British Computer Arts 1950 - 80*. Norfolk: JJG Publishing.
- Mclaren, P. (2003). Life in schools: An introduction to critical pedagogy in the foundation of education. New York: Peter Lang.
- Mclaren, P. (2003). Life in schools: An introduction to critical pedagogy in the foundation of education. New York: Peter Lang.
- McLuhan, M. (2003). Understanding Media: The Extensions of Man. Gingko Press.
- McWilliam, E., Hearn, G. y Haseman, B. (2008). Transdisciplinarity for creative futures: what barriers and oppsortunities? *Innovations in Education and Teaching International*, 45 (3), 247-253. DOI: 10.1080/14703290802176097
- mediaartfutures. (s. f.). *Conferencias*. Media Art Futures. Recuperado 14 de mayo de 2023, de <http://mediaartfutures.org/conferencias/>
- Medosch, M. (2005). *Technological Determinism in Media Art*. (Trabajo de fin de titulación) Universidad de Sussex.
- Ministerio de Universidades. (s. f.). *Registro de Universidades, Centros y Títulos (RUCT)—Ministerio de Universidades*. Recuperado 4 de diciembre de 2023, de <https://universidades.sede.gob.es/pagina/index/directorio/Ruct>
- Moles, A. A. (1976). Teoría de la información y percepción estética. Madrid [etc.]: Júcar.

- Montero, V., y Hofman, V. (2013). Arts dels mitjans a l'Amèrica Llatina: Política, participació i memòria El cas de Búsqueda en proceso. *Artnodes*, 13, Article 13. <https://doi.org/10.7238/a.v0i13.2002>
- Mora Vargas, A. I. (2011). Los contenidos curriculares del plan de estudios: Una propuesta para su organización y estructura. *Revista Educación*, 25(2), 147. <https://doi.org/10.15517/revedu.v25i2.3588>
- Nancy, J.L. (1990). Finite History. En The States of «theory»: History, art, and critical discourse / edited and with an introduction by David Carroll. Columbia University Press.
- Negroponte, N. (1995). Being Digital. New York: Knopf.
- Neuman, W.L. (2006). Social Research Methods. Qualitative and Quantitative Approaches. Boston, MU: Pearson.
- Ortega y Gasset, J. (1996). La deshumanización del arte y otros ensayos de estética (10ª ed.). Madrid: Revista de Occidente en Alianza Editorial.
- Ortega y Gasset, J. (2008). La rebelión de las masas. Madrid: Tecnos.
- Osborne, T. (2013). Inter that discipline! In Barry, A. y Born, G. (Eds). Interdisciplinarity. Reconfigurations of the social and natural Sciences, (pp. 82-98). New York: Routledge.
- Pallier, M. (2008). Media art vs. arte audiovisual vs. screen art: Historia y perspectivas de los usos artísticos del vídeo en España. *El discreto encanto de la tecnología: artes en España, 2008*, ISBN 978-84-96933-19-4, págs. 207-228, 207-228. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9110690>
- Papich, A. (2019). *Arte de Los Nuevos Medios. Un cambio de paradigma en la concepción del Arte*. [Tesina de grado] Universidad Nacional de Rosario. Facultad de Humanidades y Artes.
- Parsons, K. (2019). *The transcendent nature of new media art: An examination of the gap between new media and contemporary art*. https://www.academia.edu/39720575/THE_TRANSCENDENT_NATURE_OF_NEW_MEDIA_ART_AN_EXAMINATION_OF_THE_GAP_BETWEEN_NEW_MEDIA_AND_CONTEMPORARY_ART
- Paul, C. (2003). Digital Art. London: Thames y Hudson.
- Paul, C. (2016). *A Companion to Digital Art*. John Wiley y Sons Incorporated.
- Paul, C. (2016). *A Companion to Digital Art*. John Wiley y Sons.

- Peme, C. y Alaniz Andrada, H. (2010). Aportes didácticos para la formación de docentes universitarios. Selección de Contenidos, Editor Facultad de Ciencias Exactas, Físicas y Naturales, UNC, Córdoba.
- Phillips, N. y Hardy, C. (2002). Discourse Analysis. Investigating processes of social construction. London: Sage Publications.
- Pinar, W.F.; Reynolds, W.; Slattery, P. y Taubman, P. (1995). Understanding Curriculum. An Introduction to the Study of Historical Curriculum Discourses. Nueva York: Peter Lang.
- Pliego Andrés, V. de. (2014). Oportunidad y conveniencia de integrar las enseñanzas artísticas superiores en la Universidad. Danzaratte: Revista del Conservatorio Superior de Danza de Málaga, 8, 104-119.
- Posner, G. (1998) *Análisis del currículo*, trad. Gladis Arango Medina, Bogotá, Colombia, McGraw Hill.
- Povedano Marrugat, E. (1999). Enseñanza de las Bellas Artes en España. Al-Andalus: una identidad compartida. Arte, ideología y enseñanza en el protectorado español en Marruecos, 1999, ISBN 84-340-1145-X, págs. 131-145, 131-145. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8227304>
- Quaranta, D. (2006). *The Last Avant-garde. Interview with Mark Tribe y Reena Jana*. En *nettime*. <http://nettime.org/Lists-Archives/nettime-1-0610/msg00087.html>
- Quaranta, D. (2013). *Beyond New Media art*. LINK Editions.
- Quintana, A. (2010) La hibridación de lo real: la huella digital. En M. Torregrosa Puig (Coord.), *Imaginar la realidad. Ensayos sobre la representación de la realidad en el cine, la televisión y los nuevos medios*, 9-21. Zamora, Sevilla: Comunicación social.
- Rabiger, M. (2009). Dirección cinematográfica: Técnica y estética (4ª ed.). Barcelona: Omega.
- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales. Boletín Oficial del Estado, 30 de octubre de 2007, núm. 233.
- Real Decreto 1509/2008, de 12 de septiembre, por el que se regula el Registro de Universidades, Centros y Títulos. Boletín Oficial del Estado, 25 de septiembre de 2008, núm. 232.

- Real Decreto 822/2021, de 28 de septiembre, por el que se establece la organización de las enseñanzas universitarias y del procedimiento de aseguramiento de su calidad. Boletín Oficial del Estado, 29 de diciembre de 2021, núm. 233.
- Rifà Valls, M. (1994). Discurso, poder y subjetividad en el currículum. Una etnografía crítica en el aula de Educació Visual i Plàstica de la ESO. Universitat de Barcelona.
- Rifà Valls, M. (1994). Discurso, poder y subjetividad en el currículum. Una etnografía crítica en el aula de Educació Visual i Plàstica de la ESO. Universitat de Barcelona.
- Rivera de Rosales Chacón, Jacinto C., y López Sáenz, M. d. C. (2013). El cuerpo. perspectivas filosóficas. ES: UNED.
- Rogers, R. (Ed.). (2003). *An introduction to critical discourse analysis in education*. Erlbaum.
- Rogers, R. (Ed.). (2003). *An introduction to critical discourse analysis in education*. Erlbaum.
- Rossiter, N. (2006). Organized Networks. Media theory, creative labour, new institutions. Rotterdam: NAI Publishers.
- Rubio Simón, A. J. (2019). *Recordar las facultades del arte: Bellas Artes y universidad en Madrid (1967-1992)* [Http://purl.org/dc/dcmitype/Text, Universidad Complutense de Madrid]. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=248829>
- Sánchez Meca, D. (2010). Historia de la filosofía moderna y contemporanea. Madrid: Dykinson.
- Sánchez-Bascones, M., Ruiz-Esteban, C., y Pascual Gómez, I. (2011). La guía docente como eje del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Bordón : revista de pedagogía*. <https://redined.educacion.gob.es/xmlui/handle/11162/37744>
- Saussure, F. (1959). Course in general linguistics. New York: Philosophical Library.
- Scholz, T. (2005). New media art education and its discontent. *Art Journal*, 64 (1), 95-108.
- Shanken, E. (2002). Art in the Information Age: Technology and Conceptual Art. *Leonardo*, 35, 433-438. <https://doi.org/10.1162/002409402760181259>
- Shanken, E. A (2007), “Historicizing Art and Technology: Forging a Method and Firing a Canon”, in Oliver Grau (ed.), *Media Art Histories*.

- Shanken, E. A. (2009). *Art and Electronic Media*. Phaidon Press.
- Shanken, E. A. (2016). Contemporary Art and New Media: Digital Divide or Hybrid Discourse? En C. Paul (Ed.), *A Companion to Digital Art* (1.^a ed., pp. 461-481). Wiley. <https://doi.org/10.1002/9781118475249.ch21>
- Shiner, L. E. (2014). La invención del arte: Una historia cultural (1^a, 4^a reimpr. ed.). Barcelona [etc.]: Paidós.
- Sloan, A., y Bowe, B. (2014). Phenomenology and hermeneutic phenomenology: The philosophy, the methodologies, and using hermeneutic phenomenology to investigate lecturers' experiences of curriculum design. *Quality y Quantity*, 48(3), 1291-1303. <https://doi.org/10.1007/s11135-013-9835-3>
- Sonvilla-Weiss, S. (2007). *Art/Science and Education. We have to know what we want to know before we can start looking for it*. Retrieved from [http://mediaartscultures.eu/jspui/bitstream/10002/419/1/art science education.pdf](http://mediaartscultures.eu/jspui/bitstream/10002/419/1/art%20science%20education.pdf)
- Stankevičiūtė, A. M. (2021). Life is not all charming spikes and singing vultures". En *Aistė Marija Stankevičiūtė interviews the curators of the Tzvetnik platform*, *Artnews.lt*, <http://artnews.lt/66038-66038>
- Sterne, J. (2003). *The Audible Past: Cultural Origins of Sound Reproduction*. Duke University Press.
- Tejedor, S. (2006). La enseñanza del ciberperiodismo en las licenciaturas de Periodismo de España [Ph.D. Thesis, Universitat Autònoma de Barcelona]. En TDX (Tesis Doctorals en Xarxa). <http://www.tdx.cat/handle/10803/4188>
- Thiebaut, C. (1999). La mal llamada postmodernidad (o las contradanzas de lo moderno). En V. Bozal (Ed.), *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas* (vol. II) (2^a ed.). Madrid: A. Machado libros.
- Thompson, J. B., (1990). *Ideology and Modern Culture: Critical Social Theory in the Era of Mass Communication*. Stanford University Press.
- Timón Gómez, R. (2017). Los nuevos medios como agentes de cambio cultural en la era digital. Un análisis hermenéutico y crítico. Universidad Complutense de Madrid.
- Torregrosa Puig, M. (2010). *Imaginar la realidad: Ensayos sobre la representación de la realidad en el cine, la televisión y los nuevos medios* (Comunicación social ed.). Sevilla; Zamora.

- Van Dijk, T. (1988). News analysis: Case studies of international and national news in press. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.
- Van Dijk, T. A. (2003). La multidisciplinariedad del análisis crítico del discurso: un alegato en favor de la diversidad. En Wodak, R. y Meyer, M. (2003). *Métodos de análisis del discurso*. Gedisa.
- Van Manen, M. (1982). Phenomenological pedagogy. *Curriculum Inquiry*, 12(3), 283-299. <https://doi.org/10.1080/03626784.1982.11075844>
- Vieites, M. F. (2016). Las enseñanzas artísticas superiores y el Espacio Europeo de Educación Superior en España. Una lectura crítica. *Revista Complutense de Educación*, 27(2), 499-516. https://doi.org/10.5209/rev_RCED.2016.v27.n2.46540
- Vieites, M. F. (2020). Las enseñanzas artísticas superiores en la ordenación educativa en España. Una visión crítica. *Foro de Educación*, 18(1), Article 1. <https://doi.org/10.14516/fde.676>
- Vila, J. V. (1999). Criterios de selección de los contenidos del currículum. *Teor. educ.*, 40.
- Weibel, P. (2006). The Post-Media Condition. En: *AAVV. The Postmedia Condition* Madrid: Centro Cultural Conde Duque.
- Wildemuth, B. (Ed.) (2009). Applications of Social Research Methods to Questions in Information and Library Science. Connecticut: Libraries Unlimited.
- Williams, M., Unrau, Y. A. y Grinnell, R. M. (2005). The qualitative research approach. En R. M. Grinnell e Y. A. Unrau (Eds.), *Social work: Research and evaluation: Quantitative and qualitative approaches* (7a. ed.) (pp. 75-87). Nueva York, NY, EE. UU.: Oxford University Press.
- Willis, G. (1991). Phenomenological inquiry: Life-world perceptions. In E. Short (ed.), *Forms of curriculum inquiry*. State University of New York Press.
- Wilson, S. (2008). Beyond the Digital: Preparing Artists to Work at the Frontiers of Technoculture. In Alexenberg, M. (Ed.), *Educating artists for the future: Learning at the intersection of art, science, technology and culture* (pp. 29-45). Chicago: Intellect.
- Wodak, R. (1995). Critical linguistics and critical discourse analysis. In J. Verschueren, J. Ostman, y J. Blommaert (eds.), *Handbook of pragmatics*. Amsterdam: John Benjamins Publishing. <https://doi.org/10.1075/hop.m.cri1>

- Wodak, R. (2001). The discourse-historical approach. In R. Wodak y M. Meyer (eds.), *Methods of critical discourse analysis*. London: SAGE.
<https://doi.org/10.4135/9780857028020.n4>
- Wodak, R., y Meyer, M. (Eds.). (2003). *Métodos de análisis crítico del discurso*. Gedisa.
- Youngblood, G. (1970). Art, Entertainment, Entropy. In Youngblood, G. (Ed). *Expanded Cinema*
- Zabalza, M. (2007). Guía para la Planificación Didáctica de la Docencia Universitaria en el Marco del EEES. Documento de trabajo. Universidad de Santiago de Compostela.
- Zielinski, S. (2006). *Deep time of media*. Massachusetts: MIT Press.

ÍNDICES DE TABLAS Y FIGURAS

Índice de tablas

Tabla 1. Listado de guías docentes que forman parte de la muestra. Fuente: elaboración propia.	48
Tabla 2. Listado de entrevistas realizadas como fuentes de información.	49
Tabla 3. Número de unidades (N) en cada nivel de muestreo incluidas en el estudio. Fuente: elaboración propia.....	50
Tabla 4. Grupos temáticos en torno a los que se clasificaron las categorías centrales utilizadas en la investigación. Fuente: elaboración propia.	53
Tabla 5. Relación entre el valor de los rasgos formales, la dimensión del significado y los efectos estructurales a partir de síntesis realizada por Fairclough (1989, p. 112). Fuente: elaboración propia.....	164
Tabla 6. Listado de categorías identificadas sobre el uso del término media art en los fragmentos textuales escogidos. Fuente: elaboración propia.....	221

Índice de figuras

Figura 1. Esquema del diseño general de la investigación. Fuente: elaboración propia.	44
Figura 2. Representación esquemática de los niveles de muestreo en relación con las unidades de cada uno. Fuente: elaboración propia.....	44
Figura 3. Proceso de categorización de la información de las entrevistas en el software Atlas.ti. Fuente: elaboración propia.....	60
Figura 4. Esquema de la estructura de la información expuesta en cada grupo temático del capítulo de resultados. Fuente: elaboración propia.	63
Figura 5. Cuadro de búsqueda de títulos en el sitio web del RUCT en la que se muestran las ramas de conocimiento en torno a las que se filtra la búsqueda de las titulaciones. Fuente: RUCT.....	65

Figura 6. Relación entre los ejes curriculares, las líneas curriculares y los contenidos programáticos. Fuente: Mora Vargas (2011).	141
Figura 7. Relación entre los contenidos curriculares bajo un esquema deductivo. Fuente: Mora Vargas (2011).	142
Figura 8. Comparación del modelo de vinculación de conceptos en el currículo moderno (izquierda) frente al posmoderno (derecha) a partir de Alexander, 1988. Fuente: Elaboración propia a partir de Efland et al. (2003).	143
Figura 9. Cuadro resumen del proceso de análisis en el Análisis de Contenido. Fuente: Bardin (1996).	160
Figura 10. Esquema de los procesos de interpretación. Traducción a partir de Fairclough (1989). Fuente: Fairclough (1989).	166
Figura 11. Esquema del proceso de evaluación de títulos por la Agencia Nacional de Evaluación de la Calidad (ANECA). Fuente: ANECA, 2023.	193
Figura 12. Descripción de la asignatura New Media Art de la titulación Artes Digitales de la Ramon Llull. Fuente: página web de laSalle, Universidad Ramon Llull.	229
Figura 13. Esquema de la estructura de la información expuesta en cada grupo temático del capítulo de resultados. Fuente: elaboración propia.	241
Figura 14. Visualización porcentual de las respuestas a la pregunta realizada a los participantes sobre la idoneidad de la expresión media art. Fuente: Elaboración propia.	242

ANEXOS

I. Entrevistas transcritas

**E1 - Comunidad de Madrid – Madrid - Universidad A - Titularidad Pública –
Grado en Bellas Artes - Docente A - Media Art. Tecnologías Digitales**

Mi perfil es muy multidisciplinar. Quizá sea eso lo que me ha llevado a montar y llevar todo este material (new media art), porque ha conectado muchas de mis ramas distintas. En mi departamento, normalmente todo el mundo está muy especializado: los fotógrafos, los videógrafos, los diseñadores de no sé qué, los animadores 3D. En mi caso, he ido conectando muchas ramas, y antes también he dado muchas asignaturas relacionadas con ellas. Al final, todo esto se ha conectado y me ha permitido consolidar lo que había realizado. Tengo formación de Bellas Artes, especialidad pintura, pero al mismo tiempo, llevaba ya bastante tiempo dedicado a la música, un poco experimental.

Por otro lado, he tenido una labor profesional bastante diversa, relacionada con los nuevos medios que fueron apareciendo desde los años 80, con el cambio de lo digital, pero sin dejar de lado la parte analógica, tanto de sonido como de video 3D. He trabajado mucho con la tecnología, y me especialicé precisamente en eso. Era la persona a la que llamaban cuando había una nueva tecnología y querían hacerla funcionar. Sabían que me gustaba y se me daba bien, así que tuve un trabajo profesional muy diverso. Quizá lo último en lo que estuve (unos diez años), y también mi mujer, fueron proyecciones escénicas, que también creo que agrupan muchas disciplinas, como la animación y la composición.

En cuanto a la academia, formo parte de un grupo de investigación de fotografía y multimedia, del que salen muchas tesis del campo de la fotografía, sobre todo. Digamos que es el germen de todos los estudios de este tipo en mi facultad, la parte multimedia; mis compañeros siguen más la parte de fotografía por lo general. Bueno, tengo un libro sobre imagen digital y, a partir de él, todos los artículos y temas que he publicado van más en esta línea de arte y prácticas artísticas nuevas con las tecnologías digitales.

¿Entonces, qué consideras que es el arte o arte de los nuevos medios?

Bueno, la verdad es que es un término muy amplio. De hecho, en ninguna de las clases en las que yo trabajo sale una lista de prácticas o tipos de arte que se engloban en el media art. Y entonces, hablando con José Ramón Alcalá de Cuenca, decía que tenían una lista, no sé si eran de ochenta y tantos tipos de arte. Englobaría todas las prácticas artísticas que utilizan medios tecnológicos que, quizá, quitando algunas que digamos, ya se han concretado como áreas. Por ejemplo, la fotografía o el videoarte que ya digamos, creo que tienen una un tamaño y una historia lo bastante fuertes para no estar incluidas aquí sobre la historia del media art. En principio, engloba los media, o sea los medios, los medios de comunicación de masas.

Luego, en el new media art, cuando aparecen medios digitales que eran un poco relacionales de uno a muchos, el medio empieza a ser algo ya distribuido y rizomático, si quieres. Y luego, claro, llega el momento del postdigital, etc. Cuando todo es digital ya no tiene sentido decir que son nuevos porque todos los medios ya son esos. Entonces, bueno, ahora sobre todo implica, o sea, los new media ahora serían los medios digitales. Sería el arte que utiliza medios digitales de imagen, sonido y, bueno, cualquier tipo de proceso a través de eso. Pero bueno, ya te digo que se han unido, se han unido las artes antiguas, más analógicas, con las digitales.

Entonces, de acuerdo con esto que me comentas, ¿crees que es una categoría adecuada a día de hoy?

Sí, ha sido y es una etiqueta adecuada para referirse a prácticas artísticas que utilizan nuevas tecnologías. Yo creo que, dependiendo del contexto, hay contextos en los que es necesario especificar más. Pero, a grandes rasgos, si estamos hablando de pintura, escultura, instalación, podría utilizarse media art. En cambio, claro, en otros contextos es necesario utilizar ciertas subcategorías.

Y pasando un poco a cómo se ha construido este concepto a nivel teórico, estético y filosófico, ¿cuáles son los principales elementos?

Yo creo que desde el principio está muy asociada a la experimentación con la tecnología, a los usos tanto estéticos como sociales y relacionales de la tecnología, que es lo más

importante. El artista experimenta buscando usos no normativos. Pero vamos, que puede ser desde lo tecnológico, maneras más vinculadas al medio, hasta formas más sociales y participativas, explicativas del uso, o explicativas. Siempre hay una primera etapa, como en cualquier nuevo arte, una primera etapa muy ingenua, de exploración del medio y sus cualidades más básicas. Y luego empieza ya el perfeccionamiento, el clasicismo y luego, el barroco. No cabe duda de que hacer este arte requiere un proceso de aprendizaje y desarrollo.

¿Y en qué momentos concretos ubicaría el marco histórico de esta categoría o de lo que se llama media art?

Hombre, se puede situar casi hasta las vanguardias. Un poco el nacimiento de los primeros experimentos con ciertas tecnologías, en el sentido en que lo asociamos a los medios. Entonces, cualquier experimento que se hizo con los periódicos, por ejemplo, las revistas ilustradas o la radio; luego en los años 50 y 60, la televisión, es decir, todas las exploraciones de los usos posibles de los medios. Claro, es un poco la pre o protohistoria, ¿no?

De inmediato tendríamos los collages de dadaístas y surrealistas y los mix media de Rosenberg y otros artistas pop y similares. También muchos experimentos con sonido e imagen de Fluxus. Fluxus es realmente uno de los pilares en el nacimiento de todo esto. O sea, el hecho de ver a todos estos artistas performando con tecnología delante del público es básicamente lo que podría estar sucediendo hoy mismo en 2023.

Y luego ya, bueno, algunos artistas también como Laurie Anderson, exploran bastante las cualidades de los nuevos medios en un nivel más performativo, como lo es un directo, el vocoder, etc.

¿Y tendría vigencia esta categoría? ¿Hoy en día?

Sí, claro. Luego aparecen los primeros test digitales o las primeras técnicas con tecnología digital que, digamos, no se engloban en esto porque no se considera media todavía. Lo que sí se considera media art es el net art, sobre todo el arte interactivo,

cosas así. Pero no son mi idea definitiva porque no son de masas en ese momento, para nada. Son más una exploración.

¿Dirías que el arte obedece más a una tipología de prácticas artísticas o que tiene que ver más con una serie de comunidades de eventos y nodos institucionales? ¿O quizá a ambos?

No, quizá... a ambos, precisamente. Yo creo que es lo que ha abierto un espacio para prácticas artísticas fuera de los círculos dominantes y casi exclusivos a finales del siglo XX. Cuando yo salí de la universidad y entré en el mundo artístico, a finales de los 80, solo podías hacer cosas en el mundo de la galería, el museo y la relación con la crítica establecida de arte, no de estas nuevas tecnologías, que surgen como comunidades y como nuevos espacios. De repente, comenzó a haber una forma distinta de practicar, recibir y participar en actividades artísticas al margen del gran arte con mayúsculas. No sé, pero es lo que me hace volver, porque tuve como nueve o diez años de funcionamiento e intentando funcionar en un entorno de intercambios en galerías y concursos. Y acabé un poco huyendo. Y, sin embargo, cuando empiezan a aparecer estos nuevos lugares, pienso que eso es muy interesante y que sí me identifico con esa posible manera de crear, participar y establecer relaciones con otras personas interesadas en los mismos temas.

(...)

¿Tú crees que se puede hablar del media art con un ecosistema diferenciado del arte contemporáneo?

Hay muchos tipos de arte en distintos contextos, todos válidos. Ninguno es el único aceptable. Entonces, yo creo que realmente hay un arte con mayúsculas, que es con el que solemos pensar cuando hablamos de arte contemporáneo, porque es el que tiene, digamos, más validación por el entorno económico, es el arte de grandes museos, de grandes exposiciones, apariciones en prensa y periódicos, etc. Pero, realmente, ese arte, precisamente por lo que se caracteriza, es porque abandonó hace mucho los géneros y los materiales. Entonces, creo que no podemos asociar ese arte ni a pintura, escultura,

fotografía, sino que los artistas que saben jugar utilizan cualquier técnica, cualquier categoría; digamos que eso ya no es para nada importante. No significa que en ese sentido pueda haber un artista de los nuevos medios jugando a esa categoría, o sea, considerado como alguien importante en un nivel parecido al de alguien que haga objetos, cuadros, etcétera.

Lo que creo es que, más bien, el arte de los nuevos medios ha abierto otras artes con minúscula, que por eso creo que se denominan mejor prácticas artísticas más que arte, porque precisamente están más enfocados en las prácticas, es decir, en hacer cosas y compartir la experiencia con el público, no tanto en producir una obra vendible, coleccionable y que es un poco señal del centro.

Ahora, yéndonos a un aspecto relacionado con la universidad, ¿a qué disciplinas y titulaciones dentro de la universidad crees que se puede asociar el media art?

Por un lado, yo creo que tiene que conectar con, por supuesto, Bellas Artes, porque es una de las artes contemporáneas. Luego, todas las materias de imagen, estén donde estén, los media trabajan con la imagen mecánica y el sonido, entonces todo lo que incluye sonido, imagen. Fundamentales son la filosofía y la teoría del arte contemporáneo. También electrónica, ordenadores, robótica, informática, inteligencia artificial... Casi todas las tecnologías contemporáneas.

¿Pero tú crees que es conveniente la presencia de esta etiqueta, de esta terminología del media art en las titulaciones del currículo de bellas artes?

Sí, bueno, lo que es lo que estoy viendo, ya que llevo tantos años dando esta asignatura desde que arrancó el grado en Bolonia, es que realmente nosotros necesitaríamos más. Más que una asignatura pequeña, necesitaríamos realmente un grado que abarcara todas estas prácticas artísticas que compartieran elementos con el grado en Bellas Artes más tradicional, no con las técnicas más tradicionales, pero que se ofreciera como un nuevo grado mucho más conectado con las prácticas contemporáneas.

De hecho, en nuestra facultad, cuando estuve en el equipo decanal hace unos diez años, lo intentamos y hubo un comité que además yo inicié, pero luego me aparté y no lo hice yo. El desafío era que lo hiciera el resto de la facultad, no que lo hiciera yo, e hicieron un programa entero, la estructura de un nuevo grado que al final llamaron grado en arte multimedia. Barajamos muchos nombres y al final fue con el que la gente se sentía más cómoda.

Se aprobó en junta de facultad como algo que podíamos hacer, pero no se aprobó la implementación. Se solicitó ponerlo en marcha, pero no salió sobre todo por tema de recursos. Ya entonces era muy difícil tener espacios y profesorado para poder impartirlo, pero es una pena porque esto nos ha empezado a dejar un poco al margen. Nos van comiendo las privadas al final, claro.

¿Y tú no crees que eso se podría recuperar de alguna forma?

Hombre, espero que sí. De momento lo veo más viable es que se amplíe un poco más los contenidos de medios relacionados con el grado en Bellas Artes. Podrían salir dos o tres asignaturas fácilmente, una que se dedicara al 3D y otra, por ejemplo, en concreto de arte sonoro, que tiene entidad propia. Pero bueno, los subprogramas en los estudios oficiales son difíciles de modificar. La verificación pasa por la ANECA y por todos los cambios. Los organismos son como reacios a estos cambios porque cuesta mucho esfuerzo y luego pueden alterar el equilibrio y hacer que determinados profesores de repente no sean tan necesarios.

A raíz de esto hay la penúltima pregunta. ¿El media art implica una disposición, una comprensión curricular específica y diferente a la que hay?

Claro, sí. Las Bellas Artes vienen de las academias, las Reales Academias, con lo cual era un lugar con una estructura, un pensamiento y una formación súper académica. Y en los 70 es cuando se incorpora la universidad, internet, bueno, la intención de convertirla en estudios más universitarios, menos digamos de aprendizaje, más de oficio, que sería de academia, pues conduce un poco hacia la conexión con las enseñanzas de la Bauhaus

y la conexión con un pensamiento más científico como escuelas de la percepción y geometría, cosas más matemáticas.

Eso sucedió en los 70, pero todas esas generaciones ya se han ido jubilando. Los que quedamos ahora ya somos los primeros alumnos de todo aquello. En ese contexto, aquella dicotomía entre la academia europea se ha fundido. Se ha diluido, es todo un poco más contemporáneo. Pero bueno, esta estructura base sigue existiendo, es difícil de cambiar. Entonces yo sí creo que poco a poco hay que ir transformándolo. Entonces, bueno, es otra manera de transformar los estudios sin tener que transformar el plan de estudios, si vamos poco a poco actualizando los contenidos y trayéndolos un poco a otras prácticas más contemporáneas. En nuestros estudios anteriores, en las licenciaturas, en los dos o tres planes de estudios que yo conozco que hubo —porque fueron cambiando en los 80 y 90—, te lo puedo resumir muy, muy rápido que es que, en el primer plan de estudios, en 5º había una asignatura que era informática.

Ya te digo que lo que había era carboncillo, escayola, piedra y pintura sobre lienzo. ¿Pero por qué aparece la informática? Porque los que hacen el primer plan son muy conscientes de que acaba de suceder lo que pasó en la Universidad de Madrid, que todavía no era Complutense. Querían integrar todas las prácticas artísticas asociadas a la computación que sucedieron en el Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid.

Entonces dicen, hombre, ya que estamos en la universidad, vamos a recoger esto, lo integramos en 5.º de la carrera y de hecho llaman a [nombre], que es uno de los artistas que participaron en el Centro de Cálculo, porque realmente aprendió a programar. Es un momento en que toda la facultad, incluido el aula de informática, solo había un Commodore 64 como único ordenador de toda la facultad. Este se cambiará en el siguiente plan de estudios. Yo entré como profesor de informática en esta asignatura, años después, como diez años después de que arrancara ese plan de estudios. La asignatura se transformó en una nueva que finalmente se llamó infografía, un nombre conflictivo porque en aquel momento se llamaba infografía a la imagen generada en 3D para televisión. Entonces era casi más generalizado en el medio del diseño y tal infografía como diseño aplicado. Pero aquí la gente lo puso en marcha en relación con lo de la televisión y por eso lo llaman infografía, pero realmente hoy lo que hacemos es

trabajar ya la imagen digital e introducimos el 3D. Bueno, la verdad es que yo ya había trabajado el 3D previamente.

¿Percibes el media art como un ecosistema de prácticas artísticas que han dado lugar a un discurso o como un discurso y una serie de ideas en torno al arte que han intentado dar forma a un escenario de prácticas artísticas?

Probablemente van de la mano. Pero probablemente se arrancan primero las prácticas artísticas, ¿no? La inquietud por hacer, por probar, nos va llevando a hacer cosas, pero inmediatamente eso lleva a la reflexión. Por ejemplo, el glitch, el cliché, es una de las cosas que suceden alrededor de todo esto, es el error transitorio en el sistema que de repente se apreció por su valor estético, por su interés conceptual. Hay artistas que empiezan a experimentar con el glitch, inmediatamente empiezan a escribir y hay casi más textos de escritores sobre el glitch, se convierte en una obsesión para muchos.

Alguien empieza a coleccionar imágenes en internet y de ahí a hacer una exposición en un blog y escribe una entrada de blog, etc., eso genera una bola muy grande de todo, de prácticas y de pensamiento. Entonces yo creo que los dos procesos están muy interrelacionados. Hay una realimentación continua con el pensamiento y la investigación. Estás siempre buscando, investigando cómo se hace esto, cómo lo hacen y al hacer algo te surgen nuevas preguntas, ¿no? Entonces yo lo veo indisoluble, no en él, en el ámbito de lo medial.

(...)

**E2 - Comunidad de Madrid – Madrid - Universidad A - Titularidad Pública –
Grado en Bellas Artes - Docente A - Audiovisuales**

Yo estudié Comunicación Audiovisual, imparto en Bellas Artes, y a lo mejor también mi visión, que puede estar más condicionada por mi formación, se refleja en que luego he trabajado en televisión y en cine.

¿Qué es eso de media art, arte de los nuevos medios?

A mí me suena como una categoría. En principio, me suena un poco anticuada, como un cajón de sastre en el que podemos encontrar cualquier obra creada con la tecnología. Pero yo digo: ¿hasta cuándo vamos a considerar nuevos a estos medios? A partir del vídeo y las tecnologías de la comunicación, entiendo yo que hablamos de nuevos medios y, por lo tanto, incluimos obras creadas en vídeo, videoarte, videojuegos, instalaciones, cosas relacionadas incluso con la impresión en tres dimensiones, realidad virtual, arte digital. O sea, ya pasamos de los medios a la tecnología digital, que sería para mí una evolución de esos nuevos medios al arte o la tecnología digital. Y hoy por hoy, yo no sé si incluiríamos o yo incluiría incluso las obras que se pudieran realizar con inteligencia artificial. O sea, para mí es un concepto demasiado amplio. Por eso, si te digo la verdad, no lo uso porque me parece muy confuso.

Entonces entiendo que esto no es una categoría o etiqueta adecuada para referirse a prácticas artísticas con nuevas tecnologías.

No. Quizás es un concepto que a lo mejor no se ha explicado bien o se ha usado de más o de menos y, entonces, yo no me siento cómoda. Yo cuando hablo de videoarte no digo que es media art, me chirría un poco. Inconscientemente, me voy más al net art, lo identifico un poco más, pero yo me veo más cómoda con creación audiovisual, videoarte. No sé, al hablar de media art me parece que tiene mucho peso la palabra medio. Y para mí eso carga demasiado las tintas respecto al resultado, porque a veces el medio es lo de menos.

¿Si pensamos en elementos teóricos, estéticos y filosóficos que tengan que ver con el media art?

Más que nada, hace un poco batiburrillo, no sé dónde podríamos enmarcarlo. Yo no veo una estética definida, o sea, veo múltiples estéticas, porque además depende del medio que uses, depende del artista. Yo no le doy tanta importancia al medio. Entonces, en ese sentido, veo muy abierto todas las relaciones o elementos teóricos. Este nombre me parece que se está tratando mucho en general en el arte contemporáneo. Cuando hablamos de la imagen electrónica, los defectos, los fallos, y luego parece que estamos

un poco fascinados también con cosas como la realidad virtual. Es como una cosa que sí que nos refleja la realidad, pero a su vez es como un ideal, una fantasía. Y podríamos construir el mundo ideal, una idealización. Pero claro, como son tantas cosas de la realidad virtual, veo eso. Lo que sí que es verdad es que se puede propiciar en general..., es decir, que el uso de ciertas tecnologías que se engloban dentro de esto sí que es verdad que puede propiciar esos espejos idealizados, utópicos. Incluso distópicos, también, porque también la distopía está bastante presente en general en literatura, en arte, y tal. Y bueno, también es esa preocupación. Por ejemplo, los videojuegos hay muchos que son un poco distópicos, que te llevan a un mundo un poco sálvese quien pueda. Entonces, bueno, yo creo que sí que reflejan en ese sentido las preocupaciones, y también, por otro lado, con su uso pueden suponer un relax, una idealización, y decir: "Bueno, aquí me relajo en este mundo perfecto y estoy un ratito sin sufrirlo".

(...)

¿Y si le ponemos un marco histórico al media art, dónde comenzaría?

Pues es que, claro, aquí también tengo la confusión. Yo creo que siempre hemos pensado en las tecnologías de la comunicación y entonces, bueno, pues empezamos un poco en la difusión del vídeo y su uso artístico para el videoarte en los años 60, finales. Pero ya más en el arte digital necesitamos internet, así que hablaríamos de los 80. Yo a voz de pronto te diría los 60, pues los medios de comunicación, la gran explosión y luego ya el videoarte, pero claro, ya me quedo reflexionando y digo: "Bueno, pero luego está el arte digital, más tarde".

¿Y bueno, yo planteo si crees que este concepto a nivel discursivo tiene más que ver con unas prácticas artísticas reales, o más bien está conectado a unas redes, a unas comunidades y eventos o nodos institucionales y académicos?

Pues yo te diría que sí que hay unas prácticas artísticas, es decir, sí que hay unos artistas que se han interesado en hacer arte con estas tecnologías. Esto es evidente, palpable y lógico. Por lo tanto, hay una serie de prácticas artísticas que los creadores se han atrevido a explorar. En primer lugar, han dicho: "Oye, la televisión no es solo televisión, sino

que yo puedo coger la cámara y hacer otras cosas". A partir de ahí, se han generado una serie de comunidades, como el grupo Fluxus en su día, y otras más modernas. Ya no sé si tanto nodos institucionales.

En cuanto a la categoría de arte, sí, es más usada y ha venido muy bien. Sí, efectivamente, ha venido muy bien para eventos e instituciones, para denominar ciertas cosas o prácticas. Esa etiqueta ha venido muy bien, pero quizás el problema viene de ahí. Se abusa.

¿Y tú crees que podemos hablar de que el media art es un ecosistema artístico diferente al mundo del arte contemporáneo?

Yo creo que no. Para mí, el arte es arte, me da igual que un artista forre con plástico de burbujas un árbol, que utilice una cámara de vídeo o que sea arte digital. Creo que lo bonito del momento en el que estamos es que se puede volver a hacer arte con materiales naturales o con despojos, con lo que sea. Por lo tanto, desligar o separar el media art del arte contemporáneo me parecería un error.

¿Entonces, con qué disciplinas y titulaciones asociarías el media art?

Creo que esto es un poco reflejo de esa confusión, o a lo mejor no es confusión, sino que simplemente es un término que engloba mucho. Como cabe tanto, evidentemente puedes encontrar que se hable de él en una titulación de videojuegos o en Bellas Artes.

Luego hemos visto que hay varias asignaturas en Comunicación Audiovisual, también en Diseño. Nosotros en la Facultad de Bellas Artes tenemos el grado en diseño y también creo que se utiliza este término en algunas situaciones de animación. Supongo que también, o sea que creo que las disciplinas van a ser tan amplias como lo que metamos en ese saco.

¿Crees que es conveniente el uso de este término en las titulaciones y el currículo de Bellas Artes?

Pues ahí tengo esta duda, porque como te digo, me resulta confuso. Por ejemplo, cuando hablamos de videoarte, tal vez la palabra estuvo un poco como "no sé", que no gustaba. Entonces también es un término que no sé si es que yo particularmente le he cogido manía o tal. Entonces, por un lado, tengo la duda, pero hay que hablar de él, aunque solo sea como término histórico. Sin duda, en el término y en el concepto que consideremos, a lo mejor sería para hablar desde un punto de vista crítico o para definirlo, quizás sí que es que desapareciera. Entonces, ¿no sería más confusión incluso ignorarlo? Creo que sí, que habría que hablar de él pero con esas precauciones críticas.

¿El media art implica una disposición y una comprensión del currículo de Bellas Artes específica o diferente a la que hay?

Pues probablemente se podría hacer un cambio si se hace desde los cursos más básicos. Quiero decir que ya se escogieran asignaturas. Ahí sí que podríamos ver toda esa diversidad que puede englobar el media art. Es decir, tú podrías coger asignaturas de todas las disciplinas. Fíjate que ayudaría además a definirlo, aclararlo y a ver todo lo que podemos meter ahí dentro. A lo mejor sí podría ser interesante.

¿Percibes más el media art como un ecosistema de prácticas artísticas que han dado lugar a un discurso o como un discurso y una ideología que ha salido más del mundo académico y que ha intentado dar forma a un escenario de prácticas artísticas?

Pues yo creo que la segunda porque, aunque de hecho han aparecido, como te decía de manera natural, el artista tiene ese impulso artístico y a uno le da por coger el vídeo y a otros les da por coger un martillo, pero es verdad que este término, yo desde luego, además lo he visto mucho más en artículos de investigación y como dices tú, incluso he hecho cosas institucionales e incluso ayudas al media art..., como que parece que viste. Evidentemente habla de una historia de los nuevos medios aplicados en el arte.

El término es atractivo, en cierto sentido. El término yo creo que es más atractivo que el contenido. ¿Es que suena genial, verdad? Luego al final dices bueno, pero aquí cabe todo, ¿no? Pero. Pero sí, sí. Y ha dado lugar a que se interese gente ahí atrás, al contrario,

no ponemos el título y a ver. Y es llamativo y la gente se interesa en hacer eso o promover eso. Es curioso y me parece súper interesante.

(...)

**E3 - Comunidad de Madrid – Madrid - Universidad B – Titularidad pública –
Grado en Bellas Artes - Docente A - Taller de Proyectos Multimedia**

Bueno, yo soy doctor en artes. Mi perfil es de artista e investigador en arte contemporáneo, en arte y nuevos medios, estética del arte contemporáneo. Estoy relacionado con el Centro Nacional de Culturas Contemporáneas. Trabajo en torno a nuevos procesos creativos ligados a la cultura digital. Artista multimedia. Instalador multimedia. Reivindico la idea del multimedia original. No la idea del multimedia del de la publicidad en los entornos del marketing y de la mercadotecnia, de la publicidad, sino multimedia como la idea real, donde hay un cruce entre medios, ya sean digitales o analógicos, me da exactamente igual.

Habitualmente me siento cómodo en la instalación multimedia, como lenguaje que aúna un poco todo; esta multitud de medios y lenguajes con los que trabajamos los artistas desde el dibujo, pasando por la escultura, la pintura a la proyección de vídeo mapping o el arte sonoro.

Me gustaría saber qué consideras que es el media art o arte de los nuevos medios.

Bueno, yo creo que el media art está totalmente imbricado a los medios de comunicación, porque es que la del concepto media es bastante clara. No se trata de nuevos medios o nuevas tecnologías, sin más. Sino nuevas tecnologías ligadas a los nuevos procesos de comunicación, ¿no? Principalmente internet y software. El arte creado a través de estos medios que nacen torno a los nuevos procesos de comunicación ligados a la digital o a los entornos digitales.

¿Tú crees que se trata de una categoría adecuada para referirse a lo que son prácticas artísticas realizadas con nuevas tecnologías o que deberíamos usar otras?

Yo pienso que las categorías sirven para poco y, por tanto, yo nunca me he sentido cómodo con ninguna categoría. La creación artística, creo, justamente debe derribar categorías, debe derribar etiquetas y debe trabajar en pos de probar los límites del propio lenguaje. Por lo tanto, nunca me he sentido como de ninguna categoría y no creo que ninguna categoría haga justicia para la creación artística.

¿Y qué principales elementos teóricos, estéticos y filosóficos asociarías al media art?

Lo situaría en algunos malentendidos como el virtual art, por ejemplo, algo de lo que ya he trabajado y escrito bastante y he demostrado que es una deformación absoluta y que todo arte es ante todo virtual. Es como la cuestión de la interactividad. También he trabajado sobre ello. Creo que el gran problema del new media art y, sobre todo, de los teóricos del new media art es que piensan que son vanguardia. Hoy en día, la vanguardia no puede estar para nada en el lado de las novedades mercantiles. Sin embargo, desde mi punto de vista, la vanguardia debe regresar a ciertas cuestiones del lenguaje. Simplemente eso. No podemos llamar vanguardia ni podemos considerar que se trata de un arte de vanguardia por el hecho de emplear tecnologías o nuevas necesidades que el mercado continuamente nos bombardea.

¿En qué marco histórico podemos situar el media art?

Yo creo que el media art tiene un arraigo en el desarrollo de la propia tecnología, en el desarrollo de las tecnologías informáticas y en el desarrollo de los medios de comunicación. Basta con estudiar la literatura ligada a estos pensadores para darse cuenta de que, por ejemplo, uno de los grandes padres o de los autores más citados tiene poco que ver con el arte, que es Marshall McLuhan.

Pero bueno, también nos podemos ir a la toda la cuestión del arte cinético, de las primeras interactividades y de las primeras relaciones o los primeros intentos por ir más allá de unas meras lecturas o meras interpretaciones mentales entre espectador y proceso de recepción. Entonces, bueno, con el primer arte participativo también ahí hay un

vínculo con el software art o con los primeros movimientos de las posibilidades del software.

Hay una investigación potente ahora en este sentido, y los artistas intentan poner en práctica estas teorías, ciertamente utópicas, podríamos decir, de un arte absolutamente interactivo en el que el espectador es el artista. Es una paradoja, porque a la vez es una forma por parte del artista de no hacer su trabajo y de darle la palabra al espectador. Ahí hay unas fronteras que se borran y bueno, hay debates muy interesantes en este sentido. Desde mi punto de vista, el teórico que da un puñetazo encima de la mesa sobre esto fue Jacques Rancière, filósofo francés fundamental, con su libro *El espectador emancipado...*, que yo creo que deja las nociones bien claras, los roles bien claros entre espectador y artista; es algo fundamental para entender el espacio de la recepción.

Yo creo que sí, que el media art justamente pone un poco en tela de juicio o intenta transgredir esta relación entre artista y espectador a través de la participación en la obra, aprovechándose de los nuevos medios de comunicación y de las nuevas posibilidades que la tecnología.

Aquí hay una cosa que surge mucho de muchos autores que hacen la crítica realmente a esto: si el concepto de media art obedece más a una tipología de prácticas artísticas o más bien alude y tiene más que ver con una serie de comunidades, eventos y modos institucionales también.

Sí, bueno, yo creo que esta etiqueta debería responder a una cuestión meramente artística, pero es evidente que el sistema del arte y, sobre todo, el espacio de la recepción está formado también por eventos, bienales, etc. Esto forma parte del sistema del arte y, como tal, no veo nada extraño aquí.

(...)

Y lo que dicen con respecto a lo que me preguntabas, por ejemplo, Domenico Quaranta, que es italiano, es que esto del media art es como una especie de discurso que ha surgido en unas comunidades más bien académicas para intentar separarse del arte

contemporáneo, pero que realmente los artistas, muchos de ellos, no se sienten diferenciados.

Al final creo que lo importante es crear obras de arte verdaderamente relevantes, que es el papel de cualquier tipo de artista. Entonces sentirse fuera del arte contemporáneo no tiene ningún tipo de sentido. Yo no me siento para nada parte del new media art. No, no me gusta demasiado. Como ya te he dicho, las etiquetas no me gustan. Pero sí me considero artista contemporáneo, no porque responda a una etiqueta de arte contemporáneo, sino porque es una forma de autodenominarme como artista de mi tiempo, no como artista de hoy, que trabajo con problemas contemporáneos.

Y bueno, a raíz de esto entiendo que no podríamos hablar del media art como un ecosistema diferenciado del mundo del arte contemporáneo.

Yo creo que sí, y yo he vivido en este ecosistema durante unos años. Bueno, por mi formación y por mi contexto he vivido y he convivido con teóricos y con artistas que, de verdad, han hecho, yo creo que cada vez menos, porque se van dando cuenta de la ridiculez de la idea, pero sí que han sentido que todo lo que no sea trabajar con una nueva tecnología no es vanguardia. Pero eso, bueno, yo creo que es algo que no tiene mayor relevancia, pero sí que genera como un pequeño gueto.

¿A qué disciplinas y titulaciones podemos asociar el media art en la universidad?

¿Dónde debería estar o dónde está? Debería estar en las facultades de artes, pero está en los departamentos de publicidad y marketing. Hay un malentendido y una malformación del asunto, como ya he dicho, y una apropiación descarada de los departamentos de comunicación, de sociología, de antropología, de ciencias sociales, de publicidad, de mercadotecnia de la cuestión artística. Las gafas de realidad virtual pueden ser utilizadas para el arte, como lo han hecho artistas de la talla de Laurie Anderson en proyectos buenísimos con realidad virtual. También pueden emplearse para hacer el canelo o para una cuestión totalmente espectacular en un entorno inmersivo. A esto a veces se le pone la etiqueta de new media art, pero debería estar, por supuesto, en los departamentos de arte y en las facultades de Bellas Artes.

¿Y tú crees que es conveniente el uso de esta terminología, de este discurso, o al menos formar en él en las titulaciones de Bellas Artes?

Creo que la tecnología es tecnología y ya está. No me importa que sea nueva, porque el tema de “new” es terrible, está al servicio de lo que el mercado nos pone delante. En muchos casos, vemos dispositivos que tienen poco de nuevo, o que otorgan pocas posibilidades para crear nuevos mundos, que al final es el objetivo en el campo del arte. Por eso no creo que las facultades de arte tengan que adoptar esta terminología para nada. Lo interesante sería, por supuesto, que se consideren posibilistas para crear mundos, que es la verdadera tarea de la creación artística, desde el lápiz al pincel o a la pintura como lenguaje, a la fotografía, ya sea analógica, digital. El video mapping es otro ejemplo de esta tendencia. Creo que es una tecnología muy ejemplarizante para tener claro por dónde vienen las balas. Por un lado, se puede emplear el mapping como medio, como tecnología al servicio del arte. Yo lo he hecho en varias ocasiones. La otra posibilidad es crear estos espectáculos en la ciudad, no estas proyecciones de mero espectáculo. Para tener entretenido al populacho, siendo un poco directos.

Para terminar, y no te robo más tiempo, debo hacerte una pregunta: ¿Implica el media art una disposición y una comprensión curricular específica diferente a la que hay en las facultades de arte?

La respuesta es no, claramente no. Porque no se trata de ser un técnico. Sino de tener claro los objetivos y de saber cuál es la tarea del arte y de desarrollar la capacidad visual para discernir el buen arte del malo. Tener un criterio estético. Creo que a nivel curricular se puede apoyar. Por ejemplo, si hablamos de tecnología, repito, pues no, pero las gafas de realidad virtual, creo que, mediante un taller paralelo a las asignaturas habituales de un grado, creo que se puede aprender perfectamente. Yo aprendí a hacer video mapping en un año, con un taller de ocho horas o de diez horas, y fue suficiente, más que suficiente para mis objetivos. Sí, también como artistas tenemos que saber lo que necesitamos para nuestro proyecto. Y que sean los propios proyectos los que nos obliguen a formarnos técnicamente en una tecnología u otra. Pero no que el arte esté al servicio de la tecnología, sino viceversa.

¿Tú crees que percibes el media art como un ecosistema de prácticas artísticas que ha dado lugar a un discurso o como un discurso y una especie de ideología en torno a las artes que ha intentado crear un escenario de prácticas artísticas?

Sí, la segunda, sin duda. Yo creo que sí. Creo que todo esto se basa en una idea utópica, como ocurrió con el cine. Fíjate qué ocurrió con el cine. Cuando el cine aparece, hay teóricos del cine que de verdad piensan que el cine viene a crear al hombre nuevo, no a hacer una revolución y crear al hombre nuevo. Como con esta idea marxista leninista, pues con internet ocurre igual. Con internet ocurre exactamente igual. Yo tengo relación con importantes teóricos y bueno, hemos tenido esta discusión muchas veces, y se van dando cuenta de que internet dista demasiado, cada vez más, de este espacio horizontal. Esto que te hablaba de la interactividad, este espacio horizontal de un democrático y de subversión que se pintaba al principio y que quedaba muy lejos. Entonces yo creo que ese es el núcleo de la teoría ligada a estos movimientos. Lo que pasa es que muchos, bueno, pues no se terminan de bajar del barco. Y se siguen subiendo al él incluso. Por ejemplo, del diseño, del diseño digital, de interfaces, como si esto fuera algo revolucionario cuando no deja de ser diseño, que no tiene nada que ver con el arte.

(...)

**E4 - Comunidad de Madrid – Madrid - Universidad B – Titularidad pública –
Grado en Bellas Artes - Docente B – Naturaleza y Espacio Urbano. Arte y
Creación**

Soy doctora en Bellas Artes. Me dedico a la gestión de arte, a prácticas artísticas, educación artística, todo ese grupo. Estudié en Harvard y viví en Alemania. He comisariado exposiciones, todo un mundo.

¿Qué es lo que consideras que es el arte de los nuevos medios?

Pues yo creo que no son tan nuevos, ya están muy asentados... y creo que engloba muchísimas cosas, desde la realización de la obra física puesta en internet a la realización de piezas directamente para el ordenador y para internet, y el uso de la

fotografía digital y la difusión de las obras en distintos medios. O sea, yo creo que engloba todo lo que tiene que ver con el meta medio, que es internet y el ordenador, pero que creo que eso lleva sello, se podría enseñar, pero vamos, por pura casualidad que tengo aquí obras que he hecho con lo que se llama nuevos medios y los encuentro viejos, bueno, no viejos pero asentados. Por ejemplo, una exposición que hice en el año 98 de fotografía digital hecha con internet, impresa en transparencias y montada, cosa que considero que es muchas cosas, muchas cosas con muchos medios. En ese sentido es que, por ejemplo, unas obras que difundí por Instagram las querían comprar en NFT y no me convence nada ese sistema porque pienso en el control sobre mi obra y no me interesa.

¿Y tú crees que es una categoría hoy en día que es válida?

Sí, yo creo que sí, que se puede tener una categoría, una forma de taxonomía como otra cualquiera. Pues decir, bueno, hay obras que están adaptadas, otras que no, porque mira, los grandes museos han hecho un esfuerzo enorme para poner sus obras a disposición de todo el mundo, con alta resolución 3D. Pero la experiencia física no se puede comparar con ello, solamente obras específicamente hechas para eso sí se pueden ver sólo en los medios, en los medios digitales. Pero yo creo que la obra física, a pesar de tener una resolución enorme, hay un montón de cosas que no llegas a percibir si no estás delante de la obra. Entonces, no me refiero solamente a obras digitales. Últimamente, me refiero a las... ¿Te cuento algo? No sé si tienes tiempo y te apetece. Cuando yo empezaba a mirar unos libros que tenía en mi casa cuando era pequeña, el arte no cabía en mi hogar porque no tenía nada que ver con mi familia. Había un librito de una editorial muy modesta y otro libro que llamaban "Obras mejores de la pintura". Imagínate, siendo una niña de seis u ocho años, el librito tenía este tamaño, de aproximadamente cinco pulgadas. Gracias al libro conocí y tuve mis pintores preferidos, los cuadros que más me gustaban, y ahí conocí a Latour. El cuadro del señor mayor sosteniendo una vela y con un niño pequeño. Bueno, en el libro tenía el diseño del señor mayor con el niño pequeño y una vela, tapando así la vela. Pues en ese libro, tal como estaba reproducido, me había gustado muchísimo. Sí, eh. Me pareció íntimo, acogedor, muy sugerente. O sea, me gustaba, era de mis preferidos. Y cuando llegué con 18 o 20 años al museo y vi el cuadro.. Un cuadro grande, tan ordinario, comparado con lo que

yo había imaginado que era algo pequeño e íntimo. Que no había escalado correctamente el cuadro, y el cuadro era mucho más cálido y envolvente. De repente, el cuadro se me cayó al suelo y se hizo pedazos. Me pareció ordinario, feo, yo qué sé. O sea, que casi me pongo a llorar allí, ¿sabes? Eso es lo que creo que pasa cuando una obra está hecha en físico y la pasas a digital, por muy bien que tenga la resolución. No es solo cuestión de resolución y escala, sino de experiencia personal, tacto, oído, incluso lo que huele en esa sala en ese momento.

Entonces, sí creo que hay una obra digital hecha a través de medios digitales. Sí, creo que es media art. Las obras hechas, por ejemplo, con toda esa obra digital envolvente que cubre todas las paredes, una experiencia 3D, 4D, que está todo allí y que crece... Unos artistas tienen muchas obras en Tokio, en el Museo de Arte de Tokio, donde ves las plantas y las tocas, crees que las tocas. Claro, y es una experiencia que no puedes tener en la vida normal en 2D. Entonces, todo eso, es el arte digital, ese media art enriquece mucho la visión, la experiencia, la estimulación sensorial de las personas. O sea, yo creo que no se llega a pasar bien a 2D, no está resuelto. Es otra cosa, es un juego de luz y un juego de texturas algo más sutil en las imágenes y movimiento, y crean adicción. Quieres ver más, más, más, más, y con las imágenes fijas, tienes que poner la cabeza en movimiento para elaborar una hipótesis, para ver lo que estás viendo en otras dimensiones.

¿Y bien, si habláramos de elementos filosóficos, estéticos, teóricos asociados al media art, qué te vendría a la mente? ¿Con qué lo asociarías?

Pues con un cambio de milenio, de siglo y de hallazgos por parte del ser humano. Creo que cada milenio, cada siglo, cada época tiene sus propios encuentros. En esos encuentros, los artistas adoptamos rápidamente los nuevos medios sin abandonar los antiguos, porque creo que no se pisan entre sí, ¿verdad? No creo que se excluyan mutuamente. Creo que todo coexiste. De hecho, es una amalgama de medios, no excluye nada: radio, televisión, arte, ciencia, todo.

Me hablas de radio, de televisión. Quería preguntarte históricamente dónde podríamos ubicar el inicio del media art.

¿Como corchete de inicio? Pues mira, en la cámara oscura que utilizaba Vermeer. Vale, entonces lo que hacía Canaletto... Él daba medida a la gente de su época con la cámara oscura, una herramienta que también utilizaba Leonardo y muchos otros artistas. Encajaría ahí porque es como el descubrimiento de nuevos medios. Incluso la ventana de Leonardo, usada al principio en dibujo, sobre todo en perspectiva. Imagínate un mago. ¿Quieres un plano en esto? Pones un cristal, una transparencia aquí y un mirador y un rotulador aquí. Así, desde aquí, observas en una postura fija lo que estás viendo a través de la ventana, de ese cristal que acabas de poner. Vas dibujando lo que ves: un árbol, un paisaje, lo que sea. Y lo conviertes de tres dimensiones a dos. Ese artilugio de la ventana de Leonardo es como un precursor, un artilugio para pasar a nuevos medios. Bueno, son artilugios mucho más sofisticados, evolucionados, etcétera. Pero para poner antecedentes a esto, lo pondría en los artilugios que ha inventado el hombre para mostrar y ver las cosas de manera no práctica, para ver tres dimensiones en dos, para ver dos en tres.

¿Asociarías el origen discursivo del media art más a un conjunto de tipologías artísticas reales o lo asociamos más como un concepto a comunidades, eventos y espacios institucionales en un discurso a nivel global?

Para los artistas es un medio. Para las instituciones es un medio para eventos, para todo. Vale para todo, para hacer obras artísticas. Hay obras artísticas hechas en media art que son asombrosas, pero con palabras asombrosas. Hay unos cuantos museos en el mundo dedicados a esto. Cuando vi una parte de esos museos, me pareció alucinante porque trabajaban con la sombra, con tu propia proyección de luz, con claves para pasar de una máquina a otra. Hace muchos años vi unas obras que no eran arte, pero sí eran una evolución del medio, que daban muchísimas ideas y eran en 3D. (...)

¿Crees que podemos diferenciar como dos cosas diferentes entre lo que es el media art y el ecosistema del arte contemporáneo?

Pues se pueden clasificar así. Pero claro, el arte contemporáneo se nutre del media art; este se puede hacer gracias al arte contemporáneo. O sea, que hay sistemas de

retroalimentación en ambos, ambos coexisten. A mí me cuesta mucho separar cosas, ¿sabes? Cada vez que las quiero separar es como si quisiera poner muchas plantitas, pero es así como muchas plantitas de enredaderas. Luego se empiezan a mezclar y no hay manera de separarlas, ¿sabes? Así lo veo, que todo participa de todo, que son sistemas en retroalimentación.

Dentro de la universidad, ¿a qué titulaciones asociarías esto del media art? Titulaciones y disciplinas.

De las que conozco, y en España, pues lo asociaría a arte, a Bellas Artes. Primero porque es lo que más conozco. En Bellas Artes, Comunicación Audiovisual, Arte Dramático y Media, que es una rama del periodismo. También filosofía y antropología, porque encuentro que hay un valor antropológico, todo esto es importante. Y, por supuesto, informática.

¿Y tú crees? ¿O sea, por lo que me has dicho, la respuesta es sí, pero tú crees que es importante este discurso? Introducir este discurso del media art en el currículo de Bellas Artes, O sea, que esté presente.

Está integrado en la Rey Juan Carlos bastante, por ejemplo. Además, se hace mucho hincapié en este asunto. Creo que en la Complutense de Madrid también hay programas que conozco donde está incluido, y cuando no está presente, los profesores lo incorporan, ¿sabes? A lo mejor no hay una asignatura que se llame así realmente. Sin duda es arte contemporáneo. No tienes más remedio que darlo, esto es lo que está en la actualidad.

Y, por último, ¿con cuál de estas dos opciones te quedarías más, con que el media art es un ecosistema de prácticas artísticas que ha dado lugar a un discurso de media art, del arte en nuevos medios, o como un discurso surgido en el ámbito más académico que ha intentado dar forma de alguna forma a un escenario de prácticas artísticas?

Sí, pero lo que te decía es que hay muchas formas de taxonomía y de intentar poner las cosas para organizar el discurso. Entonces, quizá... a ver, sí, creo que tiene un poco que

ver con el discurso académico de, digamos, Juan Manuel Prada, por ejemplo. Creo que tiene que ver un poco con el discurso académico, porque a veces para explicar cosas tienes que dividirlos de alguna manera. Desde el aspecto teórico, sí que proviene de un discurso académico, pero desde el aspecto artístico me importa poco, estoy haciendo, tengo a mi disposición folios, ordenadores, cámaras, etc., y hago lo que quiero y me salto las normas, porque de eso trata el arte.

**E5 - Comunidad de Madrid – Madrid - Universidad C – Titularidad privada –
Grado en Bellas Artes - Docente A – Filosofía Aplicada**

Yo soy doctora en Bellas Artes por la Universidad de Castilla-La Mancha. También estudié grabado y cartel, realicé un máster en Humanidades en Vitoria y un máster en Grabado por la Real Casa de la Moneda y la Universidad de Castilla-La Mancha. Soy artista plástica.

¿Qué consideras que es el arte de los nuevos medios?

Bueno, pues cualquier tipo de muestra artística que hace uso de medios no tradicionales y, sobre todo, tecnológicos.

De acuerdo. ¿Y tú crees que es una categoría o etiqueta adecuada para referirse a las prácticas artísticas realizadas con nuevas tecnologías, habiendo otras, etc.?

Sí, yo creo que es adecuada.

¿Y por qué?

Es cierto que el uso de "media" se ha perdido un poco. Por un lado, sí que es un término muy genérico, pero sí que creo que agrupa de una manera bastante interesante todo lo que son esos medios. La palabra "media" es útil para referirse a una serie de medios que no están tan definidos como lo están la pintura, por ejemplo. Al estar los nuevos medios menos definidos, con esta categoría quedan agrupados.

Y si tuvieses que asociarlo a corrientes y conceptos teóricos, estéticos y filosóficos, ¿cuáles podrías asociar?

Me viene a la mente José Jiménez con "El nuevo espectador". En el que, bueno, pues sí que tiene mucho que ver. Estas nuevas maneras de exponer o de trabajar también con esa nueva manera del espectador, de entender, de posicionarse en corrientes filosóficas.

En qué momentos ubicarías a nivel histórico el marco histórico de esto del media art?

Bueno, yo te diría que desde los años 70, en el que empieza ya más la instalación y esos nuevos medios.

¿Crees que a nivel discursivo surge más relacionado con las prácticas artísticas o que tiene que ver más bien con un conjunto de comunidades, de redes, de eventos y de nodos institucionales académicos?

Yo diría más a prácticas artísticas, es decir, la primera opción.

De acuerdo, y ¿crees que se puede considerar al media art como un ecosistema diferenciado del mundo del arte contemporáneo?

Claro que forma parte del arte contemporáneo. No creo que sea algo aparte y separado de todo lo demás, simplemente hace uso de nuevos medios no tradicionales.

Entiendo que lo enmarcas como un subcapítulo dentro del arte contemporáneo.

Del arte contemporáneo, claro. O sea, dentro del arte contemporáneo hay medios tradicionales y nuevos medios, y yo diría que esos son los nuevos medios.

¿Y tú crees que esto del arte conlleva una concepción diferente de lo que debería ser el currículo, el itinerario formativo dentro de Bellas Artes?

No, no. Yo creo que Bellas Artes, como tal, tiene que tener todo un recorrido desde lo tradicional, o sea, por un lado, de historia y, por otro lado, de técnicas tradicionales. Bueno, y por supuesto, de formación más teórica, humanística. Y luego ya, lo que son las nuevas tecnologías y los nuevos medios. Pero creo que centrarse en nuevos medios sin todo lo de los demás deja el currículo cojo.

Y, por último, quería preguntarte si crees que esto del media art es más un ecosistema de prácticas artísticas que ha generado un discurso o si lo podemos ver más bien como un discurso y unas ideas en torno al arte que han intentado dar forma a un escenario de prácticas artísticas.

Yo diría que primero van las prácticas artísticas. Y eso genera el nuevo discurso. Más que el discurso se sirve de esos medios. Son medios, primero, y a partir del interés en utilizar esos medios se van generando sus discursos. A ver, realmente es como si tenemos la necesidad de ponerle nombre a las cosas así, de tener todo acotado y definido y en cajones. Pero luego la realidad no es así. O sea, si todavía seguimos definiendo qué es el arte en sí y sigue sin estar cerrado. En todo lo que es la stampa digital, pues también tiene mucho, mucho debate todavía.

Yo creo que no es tanto el tema centrarse en definir y acotar, sino qué es lo que puede entrar ahí dentro sin poner límites forzados. Es decir, como es algo nuevo, no sé si deben seguir siendo difusos porque todavía hay cosas entrando. Si lo acotamos desde ya no permitimos que entre nada más. Entonces creo que, precisamente por ser un cúmulo de medios y técnicas nuevos que siguen surgiendo, tiene que seguir difuso para que puedan seguir entrando ideas y conceptos.

**E6 - Comunidad de Madrid – Madrid - Universidad C – Titularidad privada –
Grado en Bellas Artes - Docente B – Producción Audiovisual**

Soy profesor de distintas asignaturas, entre ellas, medios audiovisuales, aunque en los últimos años he estado impartiendo más historia del arte, arte contemporáneo y contenidos más teóricos. Soy artista también y, como tal, he producido obras

audiovisuales, pero ahora he ido cambiando a otros formatos más físicos, digamos así. Sin embargo, empecé como artista trabajando en el ámbito audiovisual.

Lo primero que quiero saber es qué te viene a la mente cuando hablamos del concepto de media art o arte de los nuevos medios.

Es un arte producido con una tecnología que puede ser..., bueno, la tecnología informática en todo su sentido.

¿Y tú crees que es una categoría adecuada para referirse a prácticas artísticas que se realizan con nuevas tecnologías actualmente?

Bueno, también hablar de nuevas tecnologías es lo que precisamente creo que puede ser delicado, porque, por ejemplo, el vídeo es una tecnología que se desarrolló en los años 70. O sea, como vídeo dentro de la televisión y en los sistemas de comunicación, sí, existía antes, pero para el uso común y concretamente el uso de los artistas en los años 70, entonces ya es nuevo, pero lo seguimos llamando nuevos medios. ¿Por qué? Pues porque el uso del lenguaje finalmente afianza los términos. Nos ha pasado todo el tiempo al hablar de los periodos históricos Edad Media, Edad Contemporánea, etc. Bueno, la Edad Contemporánea ya no es tan contemporánea, pero se ha quedado ese término porque antes está la Edad Moderna. Bueno, pues obviamente ya no podemos decir que es moderno en el sentido literal de la palabra, pero sí que se afianzan los términos y con nuevos medios también pasa esto. ¿Seguiremos llevando el término "nuevos medios" al arte dentro de 100 años? Pues quizá sí, por el uso, porque ya está afianzado en los libros. Pero bueno, eso es lo que yo creo que quizá es más conflictivo y delicado de definir.

¿Crees que es una categoría adecuada hoy en día?

Sí, es una categoría adecuada.

¿Si hablásemos un poco de elementos teóricos, estéticos y filosóficos que se asocian al media art?

A ver, yo distinguiría los discursos del medio, es decir, dentro del media art. Es una tecnología que puede ser utilizada para hablar de multitud de cosas. No sé, no creo que tenga que haber un discurso asociado íntimamente al media art. Otra cosa es que los artistas, en su uso del arte, tengan un discurso basado en el medio.

¿Y si tuviésemos que enmarcarlo históricamente, cuál sería el corchete de entrada?

Bueno, se dice que los historiadores dicen que en el momento en el que los artistas de un país pudieron disponer de la videocámara Sony y comenzaron a utilizar el vídeo como herramienta, ¿no? Entonces podríamos continuar esa tradición. No tengo ninguna objeción.

¿Ves el origen discursivo del media art más relacionado con una tipología de prácticas artísticas reales o lo asociarías más a una especie de comunidades, eventos y modos institucionales?

Yo creo que son realidades que se tocan. Pero, obviamente, igual que podemos hablar de gremios, de artesanos o de trabajadores que se reúnen en torno a algo porque les interesa una cosa común, en este caso también hay artistas que trabajan en ese ámbito y que generan comunidad. O sea, son dos cosas diferentes que obviamente están unidas. No existe una comunidad de gente que trabaja en ese ámbito y existe ese ámbito como realidades diferenciadas.

¿Crees que se puede hablar del media art como un ecosistema diferente diferenciado al del arte contemporáneo?

Sí. Es decir, igual que hay fotógrafos, que es que como que los fotógrafos tienen muy a gala su profesión y su tecnología en su uso de la imagen de una manera determinada. Y algunos puede ser que se relacionen más o tengan más vínculo el arte contemporáneo y con otros artistas y con otras disciplinas y otros que no, que sean fotógrafos, documentalistas y el ámbito del arte contemporáneo les quede alejado. Bueno, esto existe en el ámbito del arte exactamente, lo mismo. ¿Habrá artistas que consideren que su práctica puede hibridar? Sí, mezclarse. Se relacionan con el arte contemporáneo, con

las galerías, con los museos y otros que están encerrados más en su práctica y su relación con el arte contemporáneo. Y dentro de eso todas las gamas de grises posibles.

Y si tuviésemos que asociar dentro del marco de la universidad a unas disciplinas y titulaciones el media art, ¿dónde las ubicarías?

Básicamente en Bellas Artes, que yo creo que es donde habitualmente está. También podríamos decir en Comunicación Audiovisual. Bueno, en el programa y la razón de ser de comunicación audiovisual se deja fuera a priori la parte de arte. Entonces, aunque luego, por supuesto, hay grandes artistas, cineastas y profesionales de lo creativo que han salido de comunicación audiovisual, sin duda, pero la razón de ser de esa enseñanza en principio es el uso del audiovisual con un fin comunicativo en el sentido no artístico, sino periodístico. Entonces yo la asociaría sobre todo a artes plásticas y visuales.

¿Crees que este discurso debe estar en el contexto curricular de Bellas Artes?

Sí, sí, sí, creo que es importante. Es decir, no podemos estar dando nuevas tecnologías con tecnologías de los años 90. Entonces, bueno, pues ya es una cuestión de cada universidad, de sus medios, de sus profesores y de la actualización que cada profesor haga de su asignatura. Pero, vamos, como siempre.

¿Y crees que esto conlleva un poco una comprensión del currículo diferente?

Sí, creo que sí. Se podría diseñar de otra forma el currículo, pero es que ya tenemos experiencia de muchas universidades, por no decir todas, en las cuales se ha insertado y se comprenden perfectamente estas tecnologías dentro del currículo de las artes plásticas y visuales. Es decir, no veo que exista algo que, incluyendo algo, se entienda diferente, porque es que ya está incluido. La pregunta quizá podría ser: ¿en los 90, cuando se incluyen las tecnologías o las llamadas nuevas tecnologías, o el media art en el currículo de las universidades, cambia la percepción de los estudiantes e de la carrera? Como una pregunta de algo que sucedió en los 90, lo puedo entender, pero ahora ya no, porque está absolutamente integrado. Es una realidad que incumbe a todos los estudios universitarios de cualquier tipo. Bellas artes, ingeniería, ciencias exactas... Es decir, que

la transversalidad es una realidad que yo creo que la academia está empezando a tener que entender. Y bueno, que cuesta entender, también cuesta entender. Y la pregunta también podría ser: ¿es que acaso la universidad tiene que ser un bachillerato extendido? Es decir, ¿es que acaso la universidad tiene que plantear la transversalidad para que los estudiantes entiendan que el mundo es transversal? Yo creo que podría pensarse y yo podría estar de acuerdo en que no, que la transversalidad la tienen que generar con su propia inteligencia y capacidad de colaboración, de pensamiento y de conexión. Es decir, me parece que es ridículo seguir pensando la universidad como un lugar donde tengamos que seguir generando contenidos transversales para que los estudiantes puedan entender que el mundo es transversal. El estudiante tiene que ser maduro. Pero bueno, siendo que no lo es o que podemos plantearnos si lo es o no lo es, de cierta manera, la transversalidad se puede plantear también de la manera más natural, es decir, lo que también entiendo que es necesario que se plantee la transversalidad en la universidad de una manera que no sea la de, bueno, tenemos nuestras asignaturas y ahora vamos a forzar esta máquina para que sea transversal, ¿no? Quizás lo que hay que hacer es un cambio total de paradigma, es decir, vamos a generar una educación en la cual no existan asignaturas o al menos no así al modo tradicional. Yo creo que eso ya se hace en muchas universidades. En otros países, en Berlín, por ejemplo, lo que hay es un maestro o maestra y la cuestión de los seminarios... (...)

¿Podríamos percibir el media art como un ecosistema de prácticas artísticas que dan lugar a un discurso o como un discurso y una ideología en torno al arte surgido en el contexto académico que ha intentado formar escenario de prácticas artísticas?

A ver, planteado así, obviamente el hecho de una práctica condiciona también el pensamiento. Eso no cabe duda. Es decir, la forma de pensar de un pintor, por su estructura mental o maneras de hacer, va a ser diferente a la de alguien que usa el media art. Entonces, efectivamente y volviendo a mi respuesta anterior, claro que las personas que utilizan estos medios, y finalmente el uso del medio, te hacen pensar o tener una filosofía de vida muy particular. Por ejemplo, el hecho de que el media art sea una herramienta o un tipo de imagen múltiple que se puede reproducir e infinitamente, que se puede compartir, que se puede distribuir de forma muy particular, es obviamente una forma de entender tu práctica artística muy diferente a la del pintor que hace una obra

única que le lleva meses o semanas y que la termina y ya no hay más. La naturaleza del medio, obviamente, te hace pensar el arte de una manera diferente, o te hace pensar o tener unas ideas diferentes. Es decir, no tanto en cuanto a los contenidos de esos productos audiovisuales o productos visuales del tipo que sean, sino a la manera en la que tú entiendes la naturaleza de tu práctica artística.

(...)

**E7 - Comunidad de Madrid – Madrid - Universidad C – Titularidad privada –
Grado en Bellas Artes - Docente C – Proyectos Artísticos**

Soy artista, procedo de la carrera de Bellas Artes. Trabajo con producciones de luz y he sido pintor durante veinte años previamente. Soy profesor desde hace dieciocho años en la Universidad X y he dirigido el Máster PhotoEspaña durante cinco años.

Lo primero que me gustaría preguntarte es qué consideras que es el media art o arte de los nuevos medios.

Pues a mí me suena que es un concepto que se maneja de un modo secundario al mundo del arte, del arte real. Se maneja un poco en un mundo que no es real, el Reina Sofía nunca haría una exposición que se llamara media art. Quiero decir que las cosas que se engloban como media art, por un lado, pueden ser diversas, digamos que casi un poco el vínculo es lo tecnológico y, por otro lado, digamos que, desde un plano estricto de arte, bueno, pues entra dentro de esos conceptos. Es como cuando hablamos de videoarte, que también es un concepto bastante ambiguo. También hablamos un poco de qué sentido tienen las especializaciones en un momento en el que hay un montón de artistas multidisciplinares, ¿no? Entonces, a veces lo que ocurre con una etiqueta como media art es que conduce a un género. Es más una artesanía que un arte, en el sentido de que se convierte en una forma para decir que yo hago video. Entonces, media art creo que es un concepto más de comunicación, quizá que de arte y no lo veo como una categoría conceptual. Yo lo veo como una categoría técnica.

O sea que, bueno, deduzco por lo que me dices que no ves que sea una forma adecuada de referirse a las prácticas artísticas realizadas con nuevas tecnologías.

O sea, creo que es una forma de llamarlo, pero no, no me parece adecuada. No me parece. Quiero decir, por ejemplo, un artista como yo, o como Daniel Canogar, que utiliza tecnologías continuamente, no me gustaría clasificarlo como media art, sabes. No es como decir: es un artista que lo que hace es escultura, es una serie de cosas que confluyen y no, el término a mí no me agrada, digamos.

¿Dónde crees que podríamos establecer un marco histórico para esta categoría de media art?

Pues la verdad es que no sé cuándo aparece el término, yo creo que probablemente aparece, pues no sé, a partir de los años 2000 o por ahí. O sea, yo creo que tiene ya un tiempo. Yo diría que hay un momento que la tecnología empieza a estar más asequible para los artistas y en ese momento es cuando aparece el término, pues es cuando empieza a haber una familiaridad de los artistas con el terreno de los ordenadores, programas complejos, animación, todo esto.

¿Crees que como discurso obedece más a un tipo, digamos, a una tipología de prácticas artísticas o que tiene que ver más con una serie de comunidades, eventos y nodos institucionales? Por lo que me decías al principio, quizá más de esta opción.

Sí.

Y por lo tanto, la siguiente pregunta, que habla de si podemos hablar de media art como un ecosistema del mundo del arte contemporáneo. ¿Tú entiendes que no?

Claro. Es decir, es que ahí también entramos en esas cosas que se escinden y se diferencian del arte contemporáneo y que se autodenominan arte también. La palabra "arte contemporáneo", el concepto de "arte contemporáneo" es tan amplio, ¿no? Dada esa dificultad que tiene, por un lado, el "tótum revolutum" que es el arte contemporáneo y, por otro lado, esa dificultad que tiene para clasificarse. Eso yo, por ejemplo, que estoy

mucho en el mundo de la luz y he participado en un montón de festivales de luz por Europa y por el mundo, lo he visto. Una cosa que ocurre es que los festivales en Estados Unidos exponen muchas cosas que jamás estarían en un museo, porque son cosas digamos, pegadizas. Pues que al gran público le gusta y ya está, pero que no tienen una crítica sólida. Y, sin embargo, todo ese ámbito se consideran artistas, ¿no? Yo creo que con la idea de "media art", digamos que puede ser con esa idea de comunidad, que es como un anticipo de lo que luego va a convertirse en los mundos virtuales. Y entonces ahí es donde empieza a haber definiciones y empieza a ver cosas y empieza a ver pues un mercado como es el de los emergentes aquí que de hecho reclama, o sea, el NFT reclama un público que, o sea, obedece a un público que se interesa en el medio, o sea que, de hecho, al comprador de NFT no le gusta que seas un artista. Le gusta comprobar que el artista está comprometido con ese medio. Yo recuerdo, por ejemplo, cuando yo era pintor, durante muchos años que mucha gente decía que no era artista, que soy pintor, no les interesaba esa definición. Con la fotografía ha ocurrido igual. Yo que he dirigido el máster, pues en España ha habido mucho fotógrafo que no quería ser artista, que lo decía así. "Yo no soy artista". Yo tengo un oficio de fotógrafo y de alguna manera la fotografía definía otro terreno y ahí estaban por los frikis de la fotografía, que no eran comprendidos desde el arte contemporáneo. Pero una parte de la fotografía no era comprendida y se exponía poquísimo en los museos. Una parte muy grande. Yo, que con esto ocurre igual, pues hay unos frikis, digamos, de ese medio. Que a veces no son los mejores artistas, a veces los mejores artistas son los que entran, participan de eso, pero también hacen otras cosas y tal. O sea, no lo veo como un medio cerrado, o sea, que se justifique un medio cerrado como un ecosistema.

¿Crees que en Bellas Artes se debe enseñar este concepto y el discurso que hay detrás de él?

Yo creo que tiene que haber nuevas tecnologías en Bellas Artes. Sí, creo que es fundamental, independientemente de los términos. Pero sí creo que todo el mundo en las artes tiene que salir con unas nociones de animación, tiene que salir manejando un poco esos programas, el Maya, etc. Creo que toda persona que sabe editar vídeo perfectamente tiene que, o sea, tiene que tener una formación tecnológica. Seguro, eso

seguro. Como tal, como discurso, como asignatura, una asignatura que fuera "media art" o una especialización, no sé cómo eso se hace bien.

Y bueno, por último, quería saber con cuál de estas opciones crees que está más acertada: ¿percibes esto del "media art" como un ecosistema de prácticas artísticas que ha generado un discurso o si es más bien un discurso y una especie de ideología que se ha generado en el mundo académico y que intenta dar forma a un escenario de prácticas artísticas?

Sí, yo creo que creo más lo segundo, pero creo que en cierto modo no es ni lo primero ni lo segundo. No sé, yo creo que es una etiqueta que fascina a quienes no tienen demasiado discurso. O sea, no creo que un discurso artístico se sustente en un medio, no creo. Creo que los discursos artísticos son humanísticos, son conceptuales y tienen salidas naturales a determinados medios, ¿no? Pero no creo que estos sean tiempos de ser muy vanguardistas y decir lo que hay que hacer es estar relacionado con un medio que a veces se hace muy raro relacionarlo con un medio determinado que lo único que tendría, digamos... de atractivo, es el futuro. Lo que sí creo es que un determinado medio da respuestas a cosas que sólo se pueden dar con ese medio. Es decir, en cuanto a exploración e indagación sobre la realidad, sobre el ser humano, sobre lo que es, lo que supone el arte. La fotografía, por ejemplo, ha dado respuesta a preguntas que se plantearon en pintura muchos años antes y que se resolvieron en fotografía. Sí, creo que el media art seguramente va a dar respuestas a cosas que sólo ese medio puede darlas. Lo que tiene es su especificidad y eso es muy importante. Eso es muy positivo, pero no creo demasiado en que por sí solo construya un discurso o una interpretación del mundo o algo parecido, porque lo que llamamos un discurso es una interpretación de la realidad. (...)

**E8 - Comunidad de Madrid – Madrid - Universidad C – Titularidad privada –
Grado en Bellas Artes - Docente D – Tecnologías Aplicadas a la Creación**

Imparto clases en grados de Diseño y Bellas Artes de tecnologías 3D para distintos ámbitos, como puede ser hacer productos publicitarios, diseño de interiores, personajes 3D y aplicaciones para videojuegos.

¿Qué consideras que es el media art?

Pues es una clasificación dentro del mundo del arte para determinar aquellas obras artísticas que ya pueden ser trabajos digitales de realidad virtual o videoarte. Y es cuando el artista utiliza los nuevos medios tecnológicos para producir su obra.

¿Y tú crees que es una categoría actualmente que deba seguir utilizándose?

Sí. Ya hemos pasado a otra cosa. Yo lo relaciono más con el tema cuando surge el videoarte, pero hemos pasado a otro tipo de lenguaje mucho más inmersivo, en el que las obras tienen un carácter diferente porque la tecnología ha permitido que, por ejemplo, el espectador entre a una sala y haya reacciones, o incluso con las gafas de realidad virtual, introducir al espectador dentro de la obra in situ, dentro de un espacio que puede ser pictórico, puede ser en tres dimensiones. Pero creo que sí, que cada vez hablamos ya de otra cosa.

Si tuviésemos que hablar de elementos estéticos o teóricos, o autores o conceptos, algo así, ¿qué es lo que te vendría a la mente cuando hablamos de media art?

Pues, por ejemplo, aquí Bill Viola sería un ejemplo de inmediatez. De todas formas, hay dos tipos de obra o dos tipos de artistas que utilizan tecnología. Uno la utiliza como un recurso más en el que no tiene tanto en cuenta el lenguaje en sí. No está trabajando sobre la tecnología, sino que trabaja un discurso con diferentes medios que pueden ser plásticos, pero también digitales, y el media art quizás es un tipo de arte que se centra en la utilización de la tecnología como fin, como punto principal. (...)

¿Si tuviésemos que situar un corchete de inicio a nivel histórico, dónde ubicarías esto del media art?

Pues con la introducción a mitad del siglo XX de los ordenadores, las cámaras de vídeo, las pantallas de televisión... (...)

¿Con qué relacionarías más este concepto de media art, con una serie de prácticas artísticas reales o más bien como una especie de discurso nacido junto a una serie de comunidades, eventos e instituciones?

Yo creo que surge como una intención artística, porque al final el desarrollo de nuevos medios plásticos siempre ha ocurrido. Rothko comenzó a hacer grandes campos de color expandido en pintura, por ejemplo. Al surgir nuevas tecnologías, los artistas, evidentemente, las van a incorporar a sus discursos artísticos y a la forma de hacer arte, y luego es verdad que los críticos y demás son los que deciden los nombres que les ponen a las distintas tipologías que surgen alrededor del arte, pero sí creo que es un movimiento que nace del propio artista que quiere explorar.

¿Crees que se puede diferenciar el media art como una especie de mundo artístico diferenciado del mundo del arte contemporáneo?

No, creo que es básicamente lo mismo. En el arte contemporáneo ya se está jugando con todo tipo de elementos, de diseño gráfico, de animación, elementos informáticos, con lo cual eso no hay que hacer.

Y yéndonos a la universidad, al ámbito de las disciplinas, las titulaciones, ¿con qué titulaciones y disciplinas asociarías esto del media art?

Pues con programación informática, Bellas Artes, Diseño e incluso Arquitectura.

¿Y crees que esto del discurso llamándolo tal como estoy diciendo, media art, arte de los nuevos medios, ¿crees que debe ser incluida y que tiene cabida en los programas de bellas artes?

Sí. Bellas Artes está completamente relacionada. Dependiendo también de las titulaciones. Desgraciadamente, las tecnologías conllevan un presupuesto y no todas las universidades pueden formar perfiles artísticos con tecnología; en la pública es más complicado. Y en la privada pues existen más medios tecnológicos.

¿Crees que el media art surgió más en relación con una serie de prácticas artísticas que dieron lugar a un discurso o que se creó el media art desde el contexto académico y teórico y luego se procedió a moldear un contexto de prácticas?

Yo creo que es un término medio entre las dos cosas, la verdad. Los artistas comienzan a explorar ese nuevo medio y se le pone nombre y se le acota desde las instituciones, no desde la academia, por así decirlo. Pero como te digo, se ha quedado corto ya a día de hoy el discurso del media art. Y ahora, con la inteligencia artificial, por ejemplo, vamos a entrar en nuevas categorías y tenemos que ir definiendo nuevas categorías porque ya quizás está un poco más descatalogado.

(...)

**E9 - Comunidad de Madrid – Madrid - Universidad D – Titularidad privada –
Grado en Bellas Artes - Docente A – Arte Sonoro**

Yo soy arquitecto, estudié la carrera, la ejercí un par de años y luego me metí de lleno en la música. Era la época de la movida madrileña, así que abandoné el ejercicio de la arquitectura y me metí con un grupo de la movida que se llamaba Los Elefantes.

Estuve ahí unos seis años. Luego, cuando el grupo se disolvió, yo, que había utilizado mucho la tecnología que había en el año 87-88, la había utilizado para el sonido, para la música, para componer. Así que decidí meterme también en el tema de imagen y de instalación. En 1992, justo el año en que disolvimos la banda, empecé con ello. A partir de ahí, todo lo que he hecho profesionalmente ha tenido que ver con eso. Tuve una época también de práctica artística, pero por cuestiones familiares, personales, etc., no podía con aquello solo. Entonces monté una empresa que hacía visualización en 3D y realidad virtual en arquitectura. Como soy arquitecto, la empresa se llamaba ARmedia y fue una de las pioneras en utilizar ese tipo de tecnología que ahora es tan frecuente. A partir de ahí, todo ha sido relacionado con eso. Luego, en 2008, decidí volver a la universidad y a partir de ahí hice la tesis en torno a lo digital. A partir de 2012 o así empecé a dar clase en la universidad. Ese es mi perfil actual y así sigo.

La primera pregunta es qué consideras que es el arte de los nuevos medios, así como una definición lo más concreta que podamos buscar.

Bueno, para mí es una cosa que, además, hablamos mucho en clase con los alumnos del máster, porque todos son futuros galeristas, futuros comisarios. Digamos que es el arte que utiliza los New Media, siempre lo último, siempre los últimos medios tecnológicos, visuales y sonoros. Es decir, que puede ser mirar un programa, un código, puede ser una instalación inmersiva, puede ser una idea, un algoritmo. Es decir, todo depende de la finalidad que tengas. Por ejemplo, ir a ver el Van Gogh inmersivo no es media art, es divulgación a través de nuevos medios. Pero no es videoarte, ¿sabes? O sea, ese tipo de cosas es importante que las dejemos claras, porque si no se mete cualquier idea en un cajón de sastre y es muy peligroso. Porque ¿todo lo que sea una pantalla enorme y te hagan una vídeo proyección, un evento de Coca-Cola ya es media art? No, no lo es. Es comunicación, es divulgación, es branding. Pero no es media art.

¿Entonces crees que es una categoría adecuada para referirse hoy a prácticas realizadas con nuevas tecnologías?

Sí, sí, por supuesto. De hecho, ya está entrando en los museos y en las galerías. Lo que pasa es que Internet tiene una serie de problemas grandes en cuanto a comercialización, venta, etc. Pero sí, sí, ya estábamos en ello. De hecho, cada vez hay más exposiciones, más artistas y hay más gente trabajando con esto.

También por una democratización de la tecnología. Es decir, cuando yo empecé con esto, un ordenador que tenía la potencia de mi móvil costaba el equivalente en pesetas a tres millones de pesetas, el equivalente a 18.000 €. Entonces ahora mismo todo es mucho más barato y todo mucho más fácil. O sea que sí, por supuesto, es una etiqueta con la que ya incluso galerías que no son exclusivamente dedicadas al media art tienen artistas de mi edad y otros que no son de media art. Luego hay galerías exclusivas de media art, pero ya no es un gueto. Yo creo que es importante que entendamos que ya no es ese gueto con el que empezó.

Y que tú te vas a la colección solo de la de la Puerta de Alcalá y que ya hay obras de media art junto con un Picasso, o un lo que sea, ¿no? Es decir, que ya conviven y eso es una buena señal.

Si tuviésemos que hablar un poco de los principales o los elementos teóricos, estéticos y filosóficos más importantes asociados a lo que sí llamamos discurso del media art, ¿a quién nos tendríamos que referir o a qué conceptos clave?

El problema de los conceptos teóricos asociados al new media art es que cambian. Es decir, cambian todos los años. ¿Por qué? Esto lo vemos mucho en clase. Podemos decir que si estás estudiando pintura barroca, puede haber algún concepto nuevo que alguien aporte, pero en general es lo mismo.

Pero no pasa esto en el media art. El año pasado, de pronto, entró en tromba lo de los NFT. Es decir, cualquier cosa yo puedo certificar que es mía.

Es decir, de pronto, entra un discurso que está en el media art, que era básicamente un concepto, y de pronto entra otro. Este año es el año de la inteligencia artificial. Entonces, de pronto, entra un discurso súper social y agresivo. Es decir, la inteligencia artificial está robando las obras de los artistas que están en internet y que hay que combatir contra ella. Entonces, siempre los discursos están cambiando en función de la tecnología reinante. El concepto inicial del media art fue un pack, es decir, algo como lo que hacía fluxus. Yo tengo televisores y tengo magnetófonos, o ruido, y hago cosas. Y antes fue John Cage, es decir, fue usar la tecnología para romper esa concepción burguesa del arte y del buen gusto. El piano preparado de John Cage es una crítica contra el piano como instrumento burgués por excelencia, ¿no? Donde las señoritas aprendían a tocar. ¿Entiendes? De todo. Voy a usar la tecnología, pero voy a usarla desde un punto de vista provocador. Porque, sabes, cuando no la usas desde un punto de vista provocador, no tiene ningún sentido. Luego, sobre todo, Nam June Paik, que fue el primero; para mí es el verdadero padre del media art. Y todavía se sigue exponiendo, se sigue hablando de él todavía. Es decir, es un artista que está vivo y tú lo miras en los rankings de artistas - y mira que hace años ya que murió- y sigue estando ahí. Se siguen restaurando sus televisores y se siguen restaurando sus cosas. Entonces, siempre había un punto de un punto provocador o subversivo en el uso de esa tecnología. El problema es que en cuanto que la tecnología empezó a ser algo democratizado, que todo el mundo podía acceder a ella, sobre todo a partir del siglo XXI, las cosas cambiaron. Claro, ya todo el mundo puede tener tecnología, entonces el problema es que no puedes fijar que por el hecho de ser tecnología ya es arte. Todo ese discurso es un uso subversivo de la tecnología.

Cuando aparece el magnetófono, igual, cortaban, pegaban. Es decir, siempre un uso subversivo. Todavía se suele utilizar. Lo que pasa es que ahora mismo hay una extraña mezcla que a mí me molesta bastante de comunicación empresarial y branding. Es decir, yo te hago una videoproyección en El Prado, que tiene más que ver con el branding. Que no los estoy criticando, pero no me llames arte a cosas como las que hace el grupo Team Lab. Es verdad que la producción de esas piezas es cara y, cualquier esponsorización viene bien, pero hay que tener cuidado, ¿sabes? Hay que tener cuidado. Entonces, en definitiva, lo que te digo es que los discursos son muy variados. Al principio había un discurso, ahora mismo ya no, ahora mismo todo vale y supongo que si el año que viene aparece otra tecnología y cuando salga lo cuántico, pues será la ciencia, entonces todo va influyendo al arte, todo lo que sale en cada momento.

¿Si tuviéramos que localizar, enmarcar históricamente esto del media art, cuáles serían los corchetes? ¿Cuáles serían?

Pues para mí, ya te digo que, lógicamente, hay una arqueología de los medios que es necesario hablar de ella. Entre ellos, es necesario hablar de la linterna mágica de la cámara de Atanasius Kirchner, es necesario hablar de las lentes de Kepler. Es necesario hablar de todo eso, porque es verdad que los artistas lo usaban, pero no lo usaban para producir, lo usaban para dibujar mejor, para ayudar. ¿Por qué los pintores holandeses pintan tan bien y los pintores españoles también pintan bien justo en la misma época, en 1500? ¿Por qué? Pues es porque ellos usaban unas tecnologías que les ayudaban, ¿no? Entonces, quitando eso, quitando toda esa falsa arqueología de los medios, hombre, yo creo que el punto clave es la aparición de la fotografía y del cine y de los espectáculos visuales, de las exposiciones universales a las exposiciones universales, es el primer marco espacial donde empiezan a presentarse espectáculos con esa sensación de asombro. Porque lo que está bien claro es que todo el tema del arte o del uso de las tecnologías visuales en el arte tiene que ver con el asombro, con la magia. Hasta que no salió un tipo que era mago y le dijo a los hermanos Lumière: "Oye, estáis perdiendo el tiempo con esto, vamos a hacer magia", no hasta que, hasta que de pronto apareció gente, gente ajena a los magos. Esa gente son los verdaderos pioneros. No sé si le llamamos media art, pero vamos a llamarlo media art. Ellos sabían muy bien qué había que enseñar, qué había que mostrar a la gente, para generar esas emociones, esos seres

queridos que de pronto aparecían. Y luego las exposiciones universales. Cada año iba apareciendo una tecnología nueva y, desde luego, desde la primera hasta el pabellón Phillips de la de 1958, con Iannis Xenakis y con Le Corbusier y con tal, pues hubo, hubo cada cuatro años surgiendo un asombro nuevo. ¿Qué ocurre? Que la primera vez que verdaderos artistas, artistas contemporáneos, deciden usar eso es más tarde. Porque todos estos, todos estos espectáculos de las exposiciones universales no estaban diseñados por artistas, estaban diseñados por gente de teatro, por magos, por pintores. Entonces, yo creo que es muy importante la llegada de John Cage, la llegada de la música concreta de Pierre Henry, la llegada de Stockhausen, la llegada de todos estos, estos que son curiosamente músicos, cuando con la aparición del primer magnetófono de cinta, bueno, dicen que Edison ya inventó una forma de poder utilizar el gramófono, no como grabador, sino para poder hurgar en los surcos de arcilla. Pero bueno, eso no lo sabemos. Entonces, cuando llega esa tecnología del magnetófono es cuando ellos se dan cuenta de que de pronto hay una tecnología en la que yo puedo grabar la música concreta y se dan cuenta que eso es se abre un mundo absolutamente nuevo. Y que luego mucha gente ya lo sigue a partir de Nam June Paik. Bueno, pues hay dos elementos clave: la aparición del ordenador, que realmente no le interesaba mucho, lo vio en plan democrático, pero decía que no le interesaban mucho los ordenadores porque estaba ya mayor y en su silla de ruedas y tal. Pero la aparición del ordenador es clave. Sobre todo cuando el ordenador entra en casa. En ese momento (año 1983-1984) aparece el primer Macintosh. Ese es un momento clave porque ya los artistas lo incorporan a su arsenal, ya no se tienen que ir a un centro de cálculo o no se tienen que ir a una monstruosidad de ordenador a lidiar con unos tipos vestidos con una bata blanca y decirle oye, que quiero que me saques este círculo. Y el segundo gran momento es Internet, cuando aparece el Net art, cuando aparecen una serie de artistas que ya trabajan directamente para ordenadores y en la red. Esas son las dos grandes etapas, los dos grandes momentos. Luego a partir de ahí ya no hay un algo que digas... bueno, es que esto fue clave, fue un antes y un después. Bueno, porque la gente no conocía la realidad virtual y los metaversos como Second Life en 2007, y nadie sabía lo que era y ahora todo el mundo lo sabe. Pero claro es que los metaversos son fruto de que haya internet y ordenadores. Es decir, que realmente no es un momento, no es un momento clave, es simplemente un uso de internet y los ordenadores.

¿Esta categoría de media art obedece más a una tipología de prácticas artísticas o tiene más que ver con una serie de comunidades humanas, de eventos y de nodos institucionales? ¿Con cuál de las dos opciones te quedarías? ¿O con las dos?

Yo me quedo con las dos porque es verdad que es una herramienta, una práctica artística determinada, es un determinado estilo ya aceptado en la comunidad artística, pero es verdad que se genera alrededor, alrededor de unas comunidades. Y la mayoría, la mayoría de eventos en los que tú puedes ver buen arte de los medios son festivales, es decir, son del mundo electrónico. Tal vez son comunidades que se juntan. Lo que ocurre es que cada vez hay más gente del mundo del arte implicada en esas. Y esa gente efectúa, efectúa un contagio con el mundo del arte en teoría “normal”, el de las galerías y los museos. Entonces son las dos cosas.

Yéndonos un poco al escenario de la universidad y los impactos curriculares, que es una parte central donde yo estoy poniendo el foco, ¿crees que se puede diferenciar el media art como un ecosistema aparte del arte contemporáneo?

No. O sea, sí puede ser que haya gente que lo esté diferenciando e incluso coleccionistas. Otros no, pero cada vez menos. Y yo creo que ya no es tanto -hace unos años sí- un estilo o un formato o como tú lo quieras llamar. Que sí es verdad que tiene unos condicionantes a la hora del mantenimiento, a la hora de la conservación y a la hora del coleccionismo. Eso sí que es único. Pero los artistas ya lo han resuelto. Ya tienen sus protocolos, los museos ya tienen sus protocolos de conservación. Y si no tienes un televisor de rayos catódicos como los que usaba en los años 80, pues te inventas otra cosa para que la pieza no pierda su esencia. ¿Sabes? Y si una pieza es con bombillas incandescentes, pues los artistas ya incluso van diciendo y van dando unos manuales estupendos. O sea que puede estar perfectamente integrado en el ecosistema del arte contemporáneo.

¿Y dentro de la universidad, como te decía, a qué disciplinas? ¿En qué disciplinas lo relacionarías o en qué titulaciones?

Dentro de las que conozco, porque cada vez están saliendo titulaciones nuevas, yo creo que en Bellas Artes y en Diseño Digital. Y lógicamente lo metería en relación con informática. Pero lo que pasa es que realmente no creo que tenga cabida en la carrera como tal, porque al final lo que los informáticos saben son los lenguajes.

¿En Bellas Artes debería estar la presencia del discurso del media art?

Sí, sí, sí, sí, sí, desde luego, desde luego. Porque si enseñan las herramientas pero no se enseñan los conceptos, es decir, que la gente te pueda hacer, a lo mejor te puede retocar una imagen muy bonita en Photoshop o te puede hacer una animación 3D. Pero no se enseñan. Es verdad que no hay demasiados libros seminales, como el de Christian Paul, que acaba de sacar la 5.^a edición que ha ampliado (porque ellos también tienen que ampliar cañones y si sale inteligencia artificial tienen que ser buenos). Pero que tampoco te creas que hay tanto. Supongo que todo esto irá creciendo. Pero desde luego yo sí lo metería y a lo mejor al principio la metería casi como una optativa.

¿Pero tú crees que esto de introducir el media art implica una comprensión y una disposición curricular diferente a la concepción que hay actualmente?

No, no, no, yo siempre digo lo mismo: es una herramienta más. Yo soy un tipo al que le encanta dibujar y las manos y tal, pero es que es una herramienta más. No tiene que sustituir a nada. De hecho hay muchos artistas que trabajan en los dos.

Y para terminar, ya que mi investigación y mi postura es básicamente observar esto desde el mundo, análisis del discurso y verlo como discurso dentro de un entramado de otros discursos. ¿Tú crees que percibes el media art, digamos, como un ecosistema de prácticas artísticas que ha dado lugar a un discurso o como un discurso y una ideología con una concepción del arte y fundamentalmente en el contexto académico que ha intentado dar forma a un escenario de prácticas artísticas?

Yo no creo que el media art ahora mismo parta de ningún discurso. Ya te digo que probablemente cuando empezó durante el siglo XX, a finales de los años 70 y primeros de los 80, sí había una especie de discurso casi utópico, de utopía de medio ciencia

ficción de en el ciberespacio. Pero eso hoy en día ya se ha acabado. Entonces, lo que yo creo es que ya hay artistas que cada uno tiene su discurso, hay artistas que trabajan los medios para denunciar problemas sociales, por ejemplo. Otra cosa es que los teóricos del arte, que quieren hacer de eso un ecosistema aparte, pero no lo hacen, no lo hacen con fundamento. Lo hacen yo creo que más que nada por desconocimiento. Pero yo no he visto ya a críticos buenos diferenciar entre el arte contemporáneo y media art. Es decir: el media art es una forma más de arte contemporáneo.

(...)

**E10 - Comunidad de Madrid – Madrid - Universidad E – Titularidad privada –
Grado en Artes Digitales - Docente A – Fundamentos de la programación
multimedia**

Estudié Comunicación Audiovisual y me licencié en esta especialidad. Luego me formé a través de un Máster Oficial en Análisis Sociocultural de la Comunicación y del Conocimiento, con una especialización en semiótica. Posteriormente, me doctoré en Ciencia de la Información con una tesis sobre los límites epistemológicos de los mundos virtuales, es decir, lo que se puede aprender y lo que no se puede aprender en el entorno virtual. Desde entonces, me dedico a la docencia. Tras terminar la carrera, trabajé en cine, sobre todo en el área de producción. Sin embargo, posteriormente me dediqué por completo a la docencia, en áreas relacionadas con mi doctorado, como tecnología, semiótica y comunicación. Actualmente, soy director del Grado en Artes Digitales de la Universidad X.

¿Qué consideras que es el media art o arte de los nuevos medios?

Considero que el arte de los nuevos medios es aquel que se hace utilizando herramientas digitales de cualquier tipo y que aprovecha las características de estas tecnologías para generar lenguajes propios, tanto en el arte digital como en otros medios. Es cierto que hay otras ramas del arte que se han digitalizado, pero eso no significa que dejen de ser lo que eran. Simplemente, se ha cambiado el medio, que en este caso es el arte digital. Como tal, suele estar más relacionado con áreas de interacción y autogeneración digital.

¿Tú crees que es una categoría o etiqueta adecuada para referirse a arte y nuevas tecnologías actualmente?

Sí, creo que es una categoría adecuada. Como todas las etiquetas, tiene sus puntos oscuros, pero existe una realidad inherente a este tipo de creaciones que no puede ser compartida por ningún otro tipo de creación.

¿Y si tuviese que preguntarte por elementos teóricos, filosóficos, estéticos, conceptos o autores?

A ver, McLuhan tendría mucha relación con este tema, por supuesto. Yo lo relacionaría sobre todo con las nuevas aproximaciones a la teoría de la información. Estamos hablando de las nuevas aproximaciones que han ido surgiendo a comienzos del siglo XXI, que sí que empiezan a explorar las posibilidades estéticas y plásticas específicas de estos nuevos medios. Antes de eso, se hacía lo que se venía haciendo de antaño, pero con una nueva herramienta. A raíz de la popularización de estas herramientas, sí es verdad que empiezan a surgir otro nuevo tipo de obras. Este nuevo tipo de obras empiezan a captar atención. Estamos hablando de que este nuevo tipo de obras empezaron a surgir a finales de los años 70. Y, como siempre, en la academia, vamos muy despacio. Tardamos unos veinte o veinticinco años en empezar a investigar sobre este tema. Por lo tanto, sí es cierto que lo relacionaría con la teoría de la información y con el concepto de formación profesional digna. Pero yo sí creo que hay un nicho para este tipo de investigaciones, sobre todo en la teoría de la información y de la comunicación en sí.

¿En qué marco histórico crees que comienza esto de media art como concepto?

Como concepto, a finales de los años 80, comienzos de los 90. Es cuando ya empieza a haber gente que empieza a tratar el arte generado digitalmente de una manera un poco distinta. Empieza a considerar cuestiones específicas de este nuevo medio, a tratarlo en un ámbito estético novedoso, a tratar un nuevo acercamiento epistemológico al estudio de esta nueva realidad. Pero es cierto que todavía a comienzos de los 90, siempre estamos muy anclados a estudios anteriores de las artes y de la literatura. Por ejemplo,

un tema muy interesante en este sentido sería la literatura procedimental, que es lo que se conoce también como literatura generativa. Pero en términos de asentamiento de una serie de assets básicos que se reorganizan y se reestructuran en función de la interacción del usuario, es decir, a la literatura háptica, que fue planteada a finales de los 90. Pero antes de eso, todavía había algún estudio serio, pero muy anclado a cualquier base epistemológica filosófica anterior. No era algo propio de los nuevos medios, sino que era analizar el nuevo medio en función de los que ya existían.

¿Y crees que esto del arte de los nuevos medios se puede conectar a unas prácticas artísticas concretas o más tiene que ver con que surgió de una serie de comunidades, de redes, eventos y nodos institucionales?

A ver, yo creo que es una cuestión de práctica. Es una cuestión de una serie de disciplinas, prácticas y conocimientos que tiene el artista digital, que son específicas en este medio. Por tanto, están directamente relacionados con la forma, a mi modo de ver, con el sentimiento de que si se forma una comunidad o si nos unimos en torno a esta tecnología es para comprender, asumir de forma interna cuáles son las posibilidades estéticas de este medio y empezar a buscar nuevas maneras de explotarlo. Estoy pensando que hay muy poca gente que yo considere artistas de los nuevos medios digitales. Son gente que reflexiona sobre conceptos completamente distintos a las reflexiones de otros tipos de arte contemporáneo. Piensan mucho en formatos plásticos, piensan mucho en temas de soporte. Cogen una base de datos y la convierten en muchas cosas distintas, porque al final la información digital es lo que tú le hablas de ella. Entonces es comprender una serie de cuestiones que son filosóficas y tratar de expresar nuevas realidades en función de ese conocimiento, utilizando estas nuevas herramientas. Pero es un tipo de eso. Yo no diría que es una comunidad, porque yo no creo que exista una comunidad de arte digital sólida, al menos no como lo entendíamos anteriormente. Creo que hay algunos artistas que sí que han sabido muy bien explotar las posibilidades de este dominio.

¿Es el media art un ecosistema diferente al arte contemporáneo?

Bueno, antes era eminentemente contemporáneo, pero por necesidad, porque no teníamos computadores hace menos de 40 años. No teníamos el tipo de computadores que utilizamos a día de hoy, hace 40 años. Entonces, obviamente podemos decir que es contemporáneo en ese sentido, pero las reflexiones en torno a las cuales gira el arte digital en el arte de los nuevos medios tienen mucho que ver con las vanguardias del siglo XX. Porque esta gente ya empezaba a reflexionar sobre estos mismos temas, pero con una tecnología mucho más limitada. Pero al final, los desarrollos ópticos, los desarrollos en materiales, los desarrollos en soportes e incluso la masificación del arte que pudo haber dado pie a la creación del puntillismo o de las rotondas donde se exponían estas pinturas circulares que eran inmersivas. Si entendemos arte contemporáneo como un mercado, pues entonces, obviamente, porque tiene su propio mercado. Es un mercado diferente, porque es un mercado masivo, a diferencia del arte contemporáneo, que es más normal, pues lo que se vende en las nuevas salas de arte, en el ARCO y todas estas cosas. Eso es más una lógica del mercado de lujo, no es una lógica del mercado de masas. No sé muy bien si hay algún arte de masas más que el arte digital a día de hoy, vamos, del arte de los nuevos medios, porque al final se integra muy bien con el consumo popular. Es accesible, es barato porque la reproducción técnica es muy fácil, entonces es otra cosa distinta, es un ámbito distinto al del arte contemporáneo. Yo creo que se ha degradado la categoría de mercado y el otro sigue siendo un mercado, es un mercado de masas que es muy distinto al mercado del arte de lujo.

¿A qué disciplinas y titulaciones asociarías el media art en la universidad?

Dentro de la universidad hay pocas opciones. El media art está relacionado completamente con programas de artes digitales, diseño y diseño entendido en términos amplios, diseño de producto y diseño también, por ejemplo el diseño de videojuegos o incluso podríamos enlazarlo con la categoría de audiovisuales, sobre todo en la parte de efectos especiales. Pero estudios específicos hay pocos, muy pocos en Bellas Artes. En Bellas Artes, al menos tal y como se trabaja en la Complutense y en otros centros que yo conozco, son mucho más tradicionales. Su escultura y su pintura son muy manuales, muy artesanales, y no suelen incluir herramientas modernas, ni tampoco suelen incluir el tipo de reflexiones y el tipo de obras que se generan en los ambientes del arte digital.

¿En España crees que es importante lo que es este discurso del media art dentro de Bellas Artes, en el currículo de Bellas Artes?

Yo creo que son cosas completamente distintas. Sí que hay una base común de disciplinas y de conocimientos básicos, desde fundamentos de la creatividad hasta fundamentos del dibujo, que sí que son útiles en ambas disciplinas, pero luego ya avanzan por derroteros completamente distintos. En ese sentido, estoy de acuerdo con lo que has dicho tú, que en España se hace distinto del resto del mundo, porque en el resto del mundo creo que sí que se ha concebido mejor lo que es el arte digital que en España. Creo que vamos un poco retrasados a este respecto, que es habitual que se confunda el arte digital con el diseño puro, cuando es otra cosa completamente distinta, aunque haya un componente de diseño en el arte digital y en Bellas Artes. Pero son cosas distintas. Entonces, en el momento en el que tú agrupas Bellas Artes, diseño y restauración, pues bueno. En este sentido, yo creo que habría que reforzar mejor la idea de lo que son las artes digitales, especialmente en nuestro contexto local español, porque aquí no hay un entendimiento muy claro de qué es lo que hacen estas personas. Si evaluamos este tipo de salidas como salidas profesionales, pues claro, hay líneas profesionales que coinciden, pero conceptualmente y pensando en términos más elevados del arte digital, las Bellas Artes, el diseño y la restauración son cosas completamente distintas.

¿Implica una comprensión del currículo específica diferente el media art?

Sí, sí. Por ejemplo, cualquier tipo de estudio que se dedique al media art o a las artes digitales. Este tipo de artes, en las que la tecnología tiene un peso muy importante, necesitan tener una parte importante del currículo centrada en el conocimiento tecnológico. Necesitas estudiar matemáticas, necesitas entender cómo funciona un ordenador, necesitas aprender a programarlo y a hacer lo que tú quieras que haga, porque si no, al final sí que es cierto que te conviertes en un simple diseñador. El diseñador es un señor que antaño tenía una serie de disciplinas donde diseñaba productos. A día de hoy, la mitad de las cosas las hace directamente la herramienta, entonces el diseñador va difuminándose un poco detrás de esas herramientas que tiene que conocer el diseñador, pero el que diseña la herramienta, el diseñador simplemente pone en

funcionamiento la herramienta y hace uso de un par de trucos para que salga el producto final. Ese sentido se ha transformado radicalmente. Ya no hacemos los CD-ROM que hacíamos en los 90, sino cosas mucho más interesantes. Por eso, es difícil hacer ver a un estudiante de estas características lo importante que es contar con una base tecnológica y técnica. Necesitas saber matemáticas, física y comprender el "por qué" de las cosas. Cuando conectas un dispositivo al ordenador, ese dispositivo funciona. Sin embargo, ¿cómo hacer que un dispositivo que tú mismo has inventado pueda funcionar con el ordenador? Porque, de lo contrario, lo que estás haciendo es reproducir las mismas pautas que venías reproduciendo de antes. No hay nada nuevo ahí. Entonces, ahí el concepto de arte se difumina. Estamos más en el ámbito del diseño, pero es una batalla que nos toca luchar a nosotros ahora para ver si conseguimos realmente hacer que despegue este tipo de concepción, ámbito.

La última pregunta que te quería hacer tiene más que ver con la perspectiva del análisis del discurso. Es algo que yo me he planteado: la relación entre la realidad y cómo se conforma un discurso. Si se percibe el media art como un ecosistema de prácticas artísticas que ha dado lugar a un discurso o, más bien, como un discurso, una ideología, fundamentalmente en el ámbito académico que ha intentado dar forma a un escenario de prácticas artísticas.

Yo creo que realmente hay un escenario, hay una serie de prácticas que realmente conforman una realidad propia que es el arte de los nuevos medios o el arte new media, o como lo quieras llamar. Esto es arte y el cine es arte también. Y no todo el cine es arte, pero eso es un poco reduccionista. Hay una serie de ámbitos donde sólo se ha logrado rascar muy por la superficie la capacidad que tenemos a día de hoy de generar obras auto formativas donde se incluye al espectador como parte de la obra, donde el espectador conforma la obra en torno a sus interacciones. Eso se ha hecho antes. Es decir, esto no es nuevo. Existe, por ejemplo, en la literatura, y existe desde hace siglos. Sin embargo, era mucho más difícil trasladar ese tipo de interactividad a otros tipos de soportes o a otros tipos de ámbitos. Hoy lo difícil es hacer una escultura interactiva, pero sí que hay maneras de hacerlo y ahí hay experimentos muy interesantes, pero ha sido siempre como muy marginal. Sin embargo, con la proliferación de este nuevo tipo de disciplinas, este nuevo tipo de conocimiento y, por supuesto, el avance sin precedentes

de las herramientas, hemos conseguido explotar esta vía que estaba, como se intuía desde hace ya mucho tiempo, pero de repente nos hemos visto capaces de desarrollarla. No creo que esto sea un constructo académico en absoluto. Creo que esto es una realidad y no creo que podamos simplemente definirlo. Es arte, pues es arte. No es un arte particular, es un arte que surge de una serie de reglas, de algoritmos que al final generan no sé qué. Pero en el momento en el que un artista es el que está generando esas reglas por las cuales se conforma la obra y que incluye además al espectador, eso es nuevo, eso es completamente nuevo. Ya no estamos hablando de un simple acto de actualización, de actualización semiótica en los términos de Umberto Eco, donde me leo un párrafo de un libro y me imagino que yo quiero imaginarme de qué categoría tengo yo creada en mi cabeza. No. Esto es representación plástica en tiempo real conformada gracias a una serie de reglas pensadas y desarrolladas por un artista, pero al mismo tiempo por la acción del usuario que está viendo esa obra. Es decir, el usuario es una forma de participación, pero eso no quiere decir que sea el mismo creador en los mismos términos que el artista, pero sí empieza a ser parte de la obra y empieza a ser parte de la obra de una manera que no podía hacerlo antes. Entonces yo creo que todo esto es completamente nuevo. Es muy arriesgado hacer afirmaciones categóricas del arte como “gran arte”. Hace poco, bueno, hace ya unos años, un conocido mío que es diseñador de videojuegos, diseño de videojuegos muy importantes desde la época clásica de aventuras gráficas en los 90, hace como unos diez años escribió una conferencia donde básicamente llegaba a la conclusión de que el videojuego nunca podría llegar a ser arte. Pero porque trataba el arte en términos absolutos, no el arte por el arte, el gran arte, el arte con mayúsculas. Pero centrarse en que el arte solo es eso y decir bueno, es que el arte es este sector y estos son los artistas que realmente hacen arte y todos los demás es que es basura, es arte de masas, es...bueno. Vamos a ver, si es que al final el arte es una expresión del ser humano, es expresión. La cultura es una expresión de la sociedad, es una expresión que habla del otro y habla de nosotros, habla de nosotros mismos. Entonces no hay un gran arte. Obviamente, hay arte que es más osado en sus propuestas y arte que es menos osado en sus propuestas. Pero eso también es una representación del espíritu del tiempo. Entonces, categorizar las cosas como arte o no arte me parece un error en principio. Entonces, como ya sabemos, casi todo el arte, según el contexto, al final el contexto ya no importa si ponemos un váter de Marcel Duchamp en medio del museo, pues eso es un objeto encontrado y es arte. Y lo tenemos ahí interiorizado, pero ninguno de nosotros logramos entender qué es, por qué eso es arte.

Entonces no logramos entender la crítica de Duchamp al mercado del arte y es ahí donde reside el verdadero valor de la obra, como ilusión. Es decir, el arte no se puede convertir en un mercado. El arte es una expresión del ser humano. El gran arte es esto, pero personalmente considero que eso es un error, es una opinión personal. Por supuesto, esto no es, no es ni mucho menos compartido por los ámbitos académicos, pero creo que es un error concebir unos grados, sobre todo tan, tan perceptivos del arte. Es decir, no es arte o no arte, no es señores del diseño, es el arte. ¿Puede la publicidad hacer arte? Pues habrá que verlo dentro de su contexto. Habrá que ver a ver qué ha hecho. Pues es que no me puedo creer que en este medio se haya hecho esto. Es tremendo. Es que expresiones que hablan del ser humano, emiten y transmiten emociones, son capaces de transmitir ideas, pues entonces por qué eso va a ser peor que el otro. No sé, obviamente son ámbitos distintos, pero no tenemos por qué hacer esas divisiones.

(...)

E11 – Cataluña – Barcelona - Universidad F – Titularidad pública – Grado en Bellas Artes - Docente A – Historia y Modelos del Audiovisual

Yo en mi formación soy diseñador audiovisual, pero sí que llegado un punto me empecé a vincular un poco más desde el punto de vista de la investigación con el mundo del arte, haciendo un máster en comisariado de nuevos medios. Bueno, en realidad, aunque mi perfil no estaba tan vinculado en este caso a la parte de comisariado en sede en los museos, sino más bien a la línea de investigación. Y después hice un doctorado en imagen y diseño. Entonces, donde más actualmente doy clases es en grados de Medios Audiovisuales, Diseño y Medios y videojuegos.

¿Qué consideras que es esto del media art o arte de los nuevos medios como concepto, como categoría?

Es una etiqueta que se usó con mucha fuerza en el momento en que yo recuerdo empezar a estudiar. De hecho, yo empecé a estudiar una carrera que se llamaba Arte electrónico y Diseño Digital, y que estaba muy vinculada a esta definición. Todo esto guarda

relación con un grado que montó Claudia Giannetti, que es una persona que está bastante vinculada a esta definición del media art. Yo creo que es en ese momento, como a finales de los 90, a principios de los 2000, que coge fuerza esta etiqueta y que engloba a toda una serie de prácticas artísticas que tenían que ver en su momento con la tecnología como forma de mediación tal vez, y que también empecé a relacionar conceptos de interacción dentro de las obras de arte que ya se venían viendo desde entonces. De hecho, el mismo concepto de interacción probablemente es algo que en este tipo de obras toma fuerza desde el punto de vista de la instalación, de la manera en la que se intenta una inmersión del espectador un poco más completa en la obra, y no sé, otro tipo de piezas que son más multimediales. Y es una etiqueta que yo creo que cobra fuerza junto a conceptos como arte electrónico, arte digital, y que comenzó a verse mucho en ese contexto, y tal vez hayan seguido creándose hasta día de hoy, aunque no lo tengo tan claro, pero bueno, creo que es como el foco de lo que es el media art.

¿Tú crees que hoy en día es una categoría adecuada para referirse a esto de arte y nuevas tecnologías?

Claro, yo pienso que no es una categoría o una etiqueta del todo. Exacto. Si nos ponemos estrictos o estrictas hablando respecto a la cuestión de que siempre ha existido un arte relacionado con los medios, no es eso, los nuevos medios es algo muy contextual, es algo que depende mucho de su época y de su era. Yo creo que en el momento en que surge la idea de media art o new media art es porque quieren conectar arte con el contexto de nuevas tecnologías, de la revolución de las tecnologías, la información, de la comunicación. Sin embargo, claro, mirando desde una perspectiva histórica, pues a principios del siglo XX los medios que entonces explotaban, como por ejemplo el cine, la radio, también en ese momento eran nuevos medios. Entonces, y seguramente dentro de 50 años el término será interpretable porque cuando hablemos de nuevos medios estaremos hablando de otros conceptos que relacionan arte y tecnología. Entonces yo creo que es una categoría que sí sirve para entender, es decir, el término en sí y que sirve para entender de forma adecuada el contexto de prácticas culturales y artísticas que se llevan a cabo dentro del new media art, pero que al mismo tiempo es caduca, conforme nace, está muriendo, no cambia. Cada cinco años tendríamos que hablar de qué es ahora nuevos medios, no por cada diez vale.

¿Y si hablamos de elementos corrientes, autores, teóricos, filosóficos, estéticos, quién te vendría a la mente o quién o qué ideas relacionarías?

Vamos a ver, de entrada, yo creo que uno de los principales conceptos que se asocian es el que está en la propia palabra, que es el de medio en sí. Pero es ambiguo porque mientras hay autores que hablan del medio, de lo que vemos como el elemento medial, como el objeto que media entre artista y receptor, por ejemplo, o artista y obra, eso sería una forma de verlo, otros hablan de mediación tecnológica, es decir, de entender la tecnología como el medio para contar, y otros autores incluso lo relacionan directamente con los medios de comunicación. No sé. Artistas como Antoni Muntadas, clásicos que hacen arte de los medios porque trabajan reinterpretando el discurso que los propios medios generan. La televisión es otro tipo de medios de comunicación. Entonces, ese primer concepto es importante, aunque creo que es ambiguo. Y desde el punto de vista más filosófico, tal vez creo que hay una idea interesante, vinculada al mirar más allá del tema de buscar otros medios, que es el de el de una estética a una búsqueda, un concepto más relacional que aquí a lo mejor estaríamos conectando con autores como Nicolas Bourriaud cuando dicen o hablan de estética relacional como este tipo de obra que tiene más implícita un concepto de interacción tal vez real con el público o directa con su público y en el que hay una cierta tendencia a que sea a relacionar la obra con una esfera pública o con una experiencia más comunitaria. Entonces, no sé, pues un poco por ahí las teorías estéticas y filosóficas que más me vienen a la cabeza, sean, sean estas no más. También encontraré un concepto de observación más intimista de la obra, que es lo que nos plantea el arte más clásico. La estética relacional creo que sería algo que destacaría.

¿Si tuviésemos que enmarcar históricamente esto del media art, dónde pondríamos el corchete de inicio? ¿Dónde lo ubicarías históricamente?

Volvería un poco a la cuestión ambigua que te comentaba antes. Creo que hemos de enmarcarlo dentro de un momento en el que, tanto en cuanto a forma como a nivel de reflexión, en la academia y en el museo, comienza a hablarse de esto como un lenguaje común. Yo diría que es a mediados de los años 90 y es, sobre todo, por ejemplo, en una serie de momentos específicos, bienales, contextos culturales, donde empiezan a

aparecer obras que interpretan de una manera específica la relación entre arte y tecnología, el surgimiento del media art. Por ahí diría que a mediados de los años 90 es donde se establece un poco el discurso sobre los nuevos medios. Desde ahí, creo que hay una franja potente entre los mediados de los años 90 y principios de la década de los 2010. Es como el contexto o el marco histórico en el que yo creo que tiene más fuerza, porque es el punto en el que empieza a tomar relevancia el término dentro del circuito artístico, el circuito museístico, y donde comienzan a aparecer también otra serie de instituciones que, a lo mejor, no tienen tanto que ver con el museo clásico, pero que son espacios para el arte muy mediado por tecnología. Entonces, bueno, es eso, así, si atendemos un poco a la parte más teórica sobre todo esto, yo creo que el momento concreto del nacimiento histórico sería mediados-finales de los años 90.

¿Crees que esto del media art a nivel discursivo tiene que ver más con una serie de prácticas artísticas reales que surgen, o asociarías el media art más a una serie de comunidades de eventos concretos, de nodos institucionales?

Yo creo que en un principio se refiere más a una tipología de prácticas artísticas. Lo que pasa es que, como comienza a ganar cierta entidad en el propio entorno del arte, puede ser que poco a poco vaya encontrando caminos más institucionalizados. Es decir, en principio tiene más que ver con cómo, de forma orgánica, hay ciertos artistas que tienen los mismos intereses. Hay pequeños movimientos que poco a poco van aflorando y que son los que se van filtrando luego a circuitos más institucionalizados. (...)

¿Podemos hablar del media art como un mundo diferente o una especie de ecosistema diferente del arte contemporáneo?

Ya. A ver, igual en un principio un poco más. Yo creo que hoy en día ya se tiene en cuenta más dentro de lo que entendemos como arte contemporáneo, como arte de nuestro tiempo. Pero bueno, es otro concepto ambiguo también. O sea, sin duda podemos hablar de que remite a un arte mediado de una forma particular, mediado a través de tecnología e información, comunicación a través de sus propios instrumentos y con la construcción de sus propios mensajes. Tiene una singularidad. Pero claro, la palabra contemporáneo, también es ambigua en el sentido de que siempre tiene que estar

intrínsecamente conectado con su momento y actualizándose. Entonces, en ese sentido sí que creo que, igual que la pregunta anterior, era un ecosistema más diferenciado en el momento en que surge de lo que es ahora. Al final, lo que entendemos por arte contemporáneo es lo que los mecanismos de institucionalización del arte y los propios museos entienden que debe definirse como arte o lo que tiene cabida en esos espacios. Entonces sí que es cierto que hay estos mecanismos que van más allá del museo, pero acaban definiendo también lo que se considera dentro de este ecosistema. Entonces, considero que hoy en día el arte que utiliza una base de mediación tecnológica ya no se define tanto por utilizar la tecnología como medio, sino que sería más un ejercicio de áreas y de gente que hace esto porque le gusta trastear con elementos y tecnologías, sino que orgánicamente, en forma, es más un discurso que ya no es tan importante el medio, sino el discurso. La forma en que se medía el discurso, y a esto se le dio mucha importancia al principio, no en línea, sino cuál es el discurso en sí. Entonces, en este sentido, yo creo que a día de hoy ya se puede hablar sin separar ambas categorías, categorías del media art como un ecosistema dentro del arte contemporáneo, no tanto diferenciado.

¿Y si relacionamos el media art con una serie de disciplinas y titulaciones dentro de la universidad? ¿Con cuáles las podríamos relacionar? ¿Con cuáles las relacionarías?

Evidentemente creo que está en las líneas más clásicas de titulaciones como Bellas Artes, por ejemplo. En mayor o menor medida han incorporado conceptos como el de media art. Yo no he pasado por una escuela de Bellas Artes, pero sí que, por ejemplo, en la tesis tuve contacto con una Facultad de Bellas Artes, y ahí habían demandado sus medialab y sus centros más tecnológicos, donde producir arte en este contexto del media art. Pero, por otro lado, yo creo que las titulaciones que incorporan el media art de una forma más natural son precisamente las de diseño. Y aquí sí que puedo hablar porque he estado bastante dentro de grados y de coordinación en temas de diseño y, sobre todo, aquellos y áreas que tienen que ver con el diseño audiovisual, con el diseño multimedia o incluso titulaciones específicas de artes digitales. Ahí hay una importante oferta en formación también de másteres que están vinculados a tipos de prácticas artísticas mediadas por la tecnología, por la instalación, los visuales, el código y la programación. Desde un punto de vista más del media art, y yo creo, es el abanico de formaciones que

más conectan con esto. Sobre todo estarían ahí en el diseño que va hacia algo más allá o una conexión más visceral con lo técnico. Y como curiosidad, lo que te decía yo, por ejemplo, cuando empecé la carrera, en su momento era arte electrónico y diseño digital, porque era este punto en el que esto estaba aflorando con tanta fuerza como al inicio. Al inicio de los años 2000, se crearon titulaciones que se adaptaban a lo que hoy entendemos como diseño audiovisual. Esta expansión del diseño y el arte a otras pantallas que no son el cine, ha dado lugar a otros formatos más expandidos. Por aquí hay un ámbito de exploración interesante para el media art, para explicarlo y producirlo desde las aulas, siempre de acuerdo con el contexto.

¿Tú crees que en Bellas Artes es importante incluir el discurso del media art en el currículo, en los programas y en la docencia?

Sí, totalmente. Sin duda. Si no lo hacemos, estaríamos desconectando la práctica artística de procesos y mediaciones que tienen una correlación y una influencia súper grande con la realidad en que vivimos. El arte es un proceso que va adquiriendo significación cuando se convierte en un reflejo de lo que la realidad es en cada momento. La realidad humana de hoy no puede desconectarse de lo tecnológico ni de ese tipo de mediaciones, no solo como medio de interacción con el mundo, sino también como una forma de pensar el mundo en sí. Aquí se aplica un poco lo que decíamos antes: tal vez haya dejado de ser tan importante que el arte esté mediado de una forma específica, para hablar de los discursos que nos permiten este tipo de mediación.

¿Crees que la inclusión del media art implicaría una concepción diferente del currículo?

Sí, seguramente sí. Es una pregunta necesaria para sentarse y pensar cómo se introduce de una forma natural, orgánica y lógica. Implica entender, por encima de todo, que el mensaje del arte puede necesitar a día de hoy transmitirse y crearse por vías que son alternativas a las del arte clásico. En mi actividad como profesor, por ejemplo, estoy muy mediado por herramientas tecnológicas. Siempre hablamos de la importancia del concepto por encima de las herramientas. Al final, la idea de lo que se quiere transmitir tiene que darte de forma orgánica cuál es el medio o el formato por el cual lo vas a

mover. Es el desarrollo de un concepto. Al final, hay que conectar de forma orgánica con esa mediación específica. Aunque en otros casos ocurra lo contrario, y el propio medio se convierta en el mensaje o la dimensión técnica se convierta al mismo tiempo en el discurso, también hay una. Por eso, debería haber una disposición curricular específica que vincule un poco el conocimiento de herramientas, un conocimiento más técnico, mediaciones, el código, como algo que puede entrar a formar parte de un itinerario de Bellas Artes, como una herramienta más, como un pincel más. Y seguramente eso implicaría el dominio de ciertas herramientas como competencias que se tienen que asumir. Entonces seguramente no es tan fácil como decir "metemos x estadios de agregación en un programa de Bellas Artes con el media art y a ver qué pasa". Seguramente es ahí, igual que se enseñan teorías sobre las herramientas, tiene que haber cierto acercamiento más teórico y también técnico a nuevas herramientas que permitan otras formas de contar. Así que seguramente el orden, digamos, la estructura, no implicaría solamente soltar las asignaturas en concreto que permitan esto, sino también generar todo un camino hacia ellas.

¿Ves el media art como un ecosistema de prácticas artísticas que generó un discurso o como un discurso que ha nacido en el ámbito académico y que ha intentado dar forma a un escenario dentro del mundo de prácticas artísticas con arte y nuevas tecnologías?

O sea, es como la pregunta de: ¿qué fue antes, la gallina o el huevo? Vale, bueno, yo, como lo planteas, bajo mi modo de percepción, no puedo dar una sentencia clara. Diría que, bajo mi punto de vista, primero comenzó a configurarse un poco más el entorno de prácticas que acabaron juntándose y aglutinando un discurso propio, más general, de cine y de media art, en un poco a posteriori, que es el propio concepto de media art, pero a través de la práctica. Porque me cuesta imaginar un momento de consenso previo desde el mundo de la academia, de la teoría a la ejecución. Es decir, me cuesta imaginar a señores o señoras pensantes sentados y diciendo "vamos a pensar el media art o lo que debería ser y decir cómo tienen que ser las prácticas que se ejecuten aquí". El acto artístico de creación al que se ve tiene que surgir a partir de aquí. Entonces yo, por el contrario, veo como más sentido que, en una serie de corrientes, la aparición de determinadas herramientas, la hibridación de distintos ámbitos, que esto es también muy típico de música, código, etc., diesen lugar, de forma más orgánica, a una serie de

prácticas que a posteriori, cuando se piensan y se ven en conjunto y por propia, pues se pueden pensar desde un paraguas y desde un discurso más académico que la relaciona. Así también un poco vuelvo al momento en el que yo estudiaba todo esto y que tenía que ver con un momento de mucha experimentación en el que ni siquiera las asignaturas que hablaban sobre nuevos medios todavía estaban usando estos términos de una manera muy clara. Y es porque el contexto se estaba definiendo un poco, donde uno, como en relación con las prácticas que tenían lugar. Creo sí que es verdad que ahí hay teóricos muy concretos que hablan de este término y que lo definen de una forma muy exhaustiva, apuntando a todos estos significados. Pero creo que esa experiencia, esa definición, se basa en primero haber visto emerger determinadas prácticas. Entonces, para mí, o bajo mi percepción, un poco es antes o primero la práctica y después el discurso, por decirlo así. Pero bueno, de acuerdo, me ya pido que sea más de percepción personal.

(...)

E12 - Cataluña – Barcelona - Universidad G – Titularidad privada – Grado en Diseño, Animación y Arte Digital - Docente A – Aplicaciones interactivas

Soy una artista, investigadora de realidad virtual, psicología clínica y profesora de media art. Tengo formación en fotografía y vídeo, y desde 2019 estoy creando obras más inmersivas, en las que intento cohesionar la idea de agencia y la jerarquía entre artista y visitante. En mi investigación me centro en los espacios sociales virtuales, donde intento detectar conflictos o casos de abuso sexual. En mi doctorado trabajo con inteligencia artificial, con la idea de crear agentes virtuales como Siri, pero con un cuerpo físico que puedan intervenir o asistir a la gente en el espacio virtual.

¿Qué consideras que es el media art o arte de los nuevos medios?

Creo que el media art es un desvío del arte que conocemos, el arte clásico, que utiliza materiales tangibles. Se trata de ir más allá, incorporando herramientas digitales como tema y presentación del arte.

Entonces, ¿crees que hoy en día se trata de una categoría o etiqueta adecuada para referirse a prácticas artísticas hechas con nuevas tecnologías?

No me gusta mucho la idea de medios, porque un canvas también es un medio en sí mismo. Puede ser cualquier cosa que utilices como medio de expresión. Así que prefiero llamarlo simplemente arte, porque sí que tiene su parte digital, de codificación, programación o superficie con píxeles. Además, creo que la idea de "nuevo" también es relativa.

¿Y si tuviéramos que asociar algunos elementos teóricos, algunas ideas estéticas y filosóficas asociadas a esto del media art, a cuáles lo asociarías o a qué conceptos y autores?

Pues diría que está bastante vinculado con la cibernética, obviamente. Si queremos hablar más de teoría política, podemos decir Walter Benjamin, empezando con la automatización de la fotografía o de la imagen, donde en lugar de hacer pinturas o dibujos, ahora tienes como mínimo veinticuatro hasta cien fotogramas por segundo. Y también, de literatura, me viene a la mente Donna Haraway, con sus dos teorías sobre el cyborg o la identidad.

Si tuvieses que enmarcar históricamente el media art, ¿cuándo dirías que comienza?

Yo diría que comienza en la década de 1950 o 1960 y continuaría hasta hoy.

¿Dirías que el discurso del media art tiene más que ver con una tipología de prácticas artísticas? ¿O lo asociarías más a una serie de comunidades, eventos y espacios situacionales académicos?

Creo que en los últimos años ha sido más institucional, pero cuando empezó con la cultura inicial de Internet, fue más individual. Siempre ha habido comunidades, pero creo que era más una formación voluntaria individual.

¿Crees que el media art se puede diferenciar como una especie de ecosistema aparte del arte contemporáneo?

Ojalá no, pero ahora estamos en un tiempo de transición. Antes teníamos arte clásico, luego surgió el arte contemporáneo en los años 80, 90 y 2000, y ahora hay media art. Si lo miramos como una época, sí que podemos distinguirlos, pero hoy en día la gente practica los tres: clásico, contemporáneo y digital. Creo que el media art es parte del arte contemporáneo, realmente.

Si tuvieses que asociar el media art a unas disciplinas o titulaciones dentro de la universidad, ¿a cuáles las asociarías?

Hay dos mundos. Uno es el de las bellas artes, la fotografía y el cine, que tienen más que ver con la estética y la formación visual. Por otro lado, ahora estamos viendo el cambio de la informática, que nos permite usar herramientas y lenguajes de programación para expresarnos y traducir esa expresión artística con artefactos digitales. Creo que otro mundo tiene que ver con esa informática o ingeniería, donde también tienes conocimiento de las técnicas y las cosas táctiles que realmente te ayudan a crear tu obra. También está cambiando. Pueden ser como digamos cyberpunk, más meta o más mecánico, que tienen una estética propia. Así que de los dos lados: artes y la informática.

¿Crees que el media art como concepto y como discurso debe estar en las titulaciones y el currículo de bellas artes?

Creo que el media art debería estar presente en las facultades de Bellas Artes. Ahora ya van surgiendo programas, pero en general sigue habiendo una barrera entre el arte tradicional y el media art. Los programas de artes digitales están más presentes en el sector privado. Esta es la parte triste. En la opción pública no hay tanta oferta y, con el arte digital, todavía existe una barrera económica. Las personas interesadas tienen que tener un cierto nivel económico para acceder a esa formación.

¿El media art trae consigo una comprensión diferente del currículo de Bellas Artes?

En un primer momento, sí. Sin embargo, creo que en Bellas Artes también te enseñan a expresarte, independientemente del medio. Es decir, te enseñan herramientas como

pintar o dibujar. Y creo que lo que pasa con mi idea también es básicamente esto. En mis clases también enseñamos las herramientas, pero estamos intentando crear un poco de curiosidad, de descubrir lo que tú puedes hacer con esas herramientas y esa tecnología. Pero es básicamente lo mismo que pasa con las clases o formaciones o asignaturas en Bellas Artes, ¿no?

¿Crees que el media art ha surgido como un ecosistema de prácticas artísticas que ha dado lugar a un discurso, o más bien como un discurso y una ideología o una concepción en torno al arte que surgió en el ámbito académico y que ha intentado crear un escenario de prácticas artísticas?

Creo que ha sido completamente separado de lo académico. Ha sido la gente, individuos o colectivos, también fuera del sistema, descubriendo las nuevas tecnologías y explotándolas de una manera para expresarse. Pero no ha sido gracias a la academia, ha sido un poco contra la academia.

(...)

E13 - Cataluña – Barcelona - Universidad G – Titularidad privada – Grado en Artes Digitales - Docente B – Cultura visual contemporánea

Soy profesor desde hace dos años y medio, casi tres. Me he encargado de las clases de proyecto de primero, también de diseño de videojuegos a un taller. Y también tengo mi estudio.

¿Qué consideras que es esto del media art o arte de los nuevos medios?

Así, por encima, lo único que se me ocurre es que es un término muy general que puede referirse a videojuegos en cuanto al arte 2D, 3D, incluso audio, animación, videoclips e incluso pósteres. Pero creo que es un término global, yo nunca lo he usado.

¿Dirías que es una categoría o etiqueta adecuada para referirse a prácticas artísticas relacionadas con nuevas tecnologías?

Bueno, en general en la carrera no lo usamos. Es decir, decimos arte 2D o 3D o arte visual. Media art me suena bastante a ingeniería fría. No me suena, pero bueno, yo soy profesor de sonido de la carrera de animación, efectos especiales y artes digitales. Sólo imparto la clase con la que me has mencionado al principio. Así que a lo mejor ahora es diferente, no estoy seguro.

Entiendo que no consideras por lo tanto que el media art sea algo diferenciado del arte contemporáneo.

Sí, eso es.

(...)

E14 - Cataluña – Barcelona - Universidad A – Titularidad Privada – Grado en Artes - Docente A – Multimedia

Soy profesor y mi ámbito de experiencia es la teoría de la señal. Básicamente, vengo de ahí. Mi ámbito de formación es el multimedia, lo cual, bueno, puede tener unas ciertas preferencias, pero tengo un perfil multidisciplinario; trabajo mucho con la digitalización de imagen, audio y video para múltiples tareas. En la tesis, la tarea que seguí fue trabajar el tema de utilizar la digitalización de los medios para facilitar la interacción entre personas mediante la construcción de caras parlantes. También lo he aplicado a la elaboración de recursos didácticos. Hemos hecho temas para facilitar el uso de herramientas tecnológicas diseñadas por ingenieros, pero facilitar su uso por parte de diseñadores es un intento. Estoy un poco entre dos mundos y mi perfil básicamente es ese procesamiento multimodal. Básicamente, me veo con un perfil que soluciona problemas desde un punto de vista, primero en un primer estadio muy ligado a las maneras de hacer ingeniería. Entonces no te das cuenta de que es una manera de enfocarlo y empiezas a buscar otras maneras y entonces lo encuentras, porque en diseño

hay otras maneras que en arte y otras maneras que en sociedad, en sociales hay otras maneras. (...)

¿Qué crees o qué consideras que es esto del media art, arte de los nuevos medios? Esta categoría, digamos.

Bueno, siempre se intentan poner etiquetas para no tener que explicar el concepto cada vez. Entonces, bueno, media art hay mucha literatura sobre el tema y hay gente que está muy dedicada y lo tienen mucho más identificado que yo. Por mi parte, yo lo entiendo como una manera de expresar, de provocar, de generar preguntas a través de herramientas que han aparecido recientemente en los últimos 30 años. Pero para mí, media art sería como el arte medial, el arte multimedia, podríamos decirlo así. Bueno, teníamos las bellas artes porque son englobadas en un conjunto de técnicas conocidas de hace muchos años. Ahora aparecen un conjunto de herramientas técnicas y un conjunto de técnicas y herramientas que permiten hacer cosas que antes no se podían hacer. Principalmente porque hay un elemento que hace cosas que el humano no sabe hacer bien, que es tratar con el volumen, las máquinas, el ordenador, aun sabiendo, es un actor que complementa lo que es el humano. Básicamente yo siempre explico lo mismo. Hay una cosa, que es que nos complementamos muy bien; todo lo que hace muy bien el ser humano, el ordenador le cuesta mucho, nos ha costado muchos años llegar a un punto en el que se pueda reconocer el habla, por ejemplo, nos ha costado muchos años llegar a un punto en el que puedas identificar ciertos objetos, pero no se ha conseguido.

¿Y tú crees que la categoría de media art parte de los nuevos medios es adecuada hoy en día para hablar de arte y tecnología?

Será adecuada mientras la gente quiera que lo sea. Bueno, a mí me vale. Hasta que no salga otra más multitudinaria es lo que es. Es algo similar a lo que pasa con multimedia. Todo el mundo sabe que es multimedia, pero la gente lo habla, le da muchas palabras y media art yo creo que pasa lo mismo, la gente sabe más o menos qué es. Yo tengo mi definición y seguramente si haces una encuesta no te darán la misma definición todo el mundo y mucho menos si haces lo mismo. Yo qué sé, con informática o con derecho o

con filosofía, todo el mundo coincidirá más. En cambio, todo lo que son media multimedia con el sujeto que con el complemento que tú quieras, todo el mundo te dará su punto de vista, porque no hay una única palabra para describirlo y como no hay una única palabra, todo se diluye. (...) Pues no te sabría si es mayoritario o no, yo creo que hay muchos términos que quieren decir lo mismo y a la vez tiene sus matices, pero por una cuestión de democrática de nomenclatura es como es como si todo el mundo vota a un partido o dos, en un sistema muy bipartito, se tiene muy identificado cuál es cada cosa, pero en un en un sistema en el que hay diez, veinte partidos, todo queda muy diluido. ¿Por qué? Porque es muy nuevo, porque evolucionan. Las herramientas electrónicas evolucionan muy deprisa. Eso quiere decir porque están naciendo o se están asentando en la vida de la humanidad. Con lo cual estamos en un momento de cambio hiper rápido, en un momento de cambio rápido no puedes asentar nada, con lo cual van apareciendo palabras y etiquetas continuamente, porque como las herramientas van mejorando muy rápido y van cambiando y aparecen cosas nuevas, bueno, pues tienes que ir determinando una etiqueta para esas cosas nuevas.

Si tuviésemos que hablar de conceptos filosóficos o teóricos en general asociados al media art, ¿cuáles me podrías comentar?

Pues a mí lo que me recuerda es a la cultura libre, la ética hacker, que va más allá de informática, porque como las herramientas son de muy fácil uso y son de muy fácil acceso. Y todo el mundo lo puede utilizar. Todo el mundo puede crear, todo el mundo puede coger algo que ya ha hecho. Y esto nos lleva a la filosofía como la ética como se llame. Yo no soy experto en temas filosóficos ni éticos, pero el tema de compartir, el tema de básicamente colaborar. Hemos reflexionado mucho sobre ese tema. Eso surge porque todo el mundo puede formar parte de ese conjunto creador o consumidor, el prosumidor, el productor-consumidor que se llama. ¿Por qué digo esto? Hace 200 años, aquel que quería pintar algo, a ver, todo costaba dinero y recursos, aunque en comparación con hace 200 años, pintar algo hoy día cuesta menos. Antes, necesitabas materiales, tiempo y acceso a recursos que no eran tan fácilmente accesibles como ahora. Ahora es más fácil acceder a un programa que te permite pintar, y cualquier persona puede pintar algo, con más o menos habilidad, pero puedes hacerlo de una manera muy económica. Antes, podías hacer tus creaciones, pero ¿cómo las compartías

o enseñabas a los demás? Con mayor accesibilidad, todo el mundo puede crear y ver lo que se ha creado. Entonces, se puede construir a partir de cosas. Aquí entra el movimiento *make it yourself*, entre otras cosas. (...) Entonces, hay toda una serie de cuestiones personales que influyen mucho aquí, y a mí también me vienen a la mente temas de sostenibilidad. (...)

¿Y si hablásemos de un marco histórico, así de manera breve? ¿Cuándo crees que empezaría esto del media art?

Tal como lo entiendo, el media art comienza cuando los ordenadores se democratizan, porque, aunque con el primer ordenador ya podías pintar, lo hacían un grupo muy selecto de personas que, además, no eran artistas. Con todo lo que te he explicado, la masa, el volumen, es cuando se democratizan las máquinas, cuando ya tienes una máquina en la que puedes empezar a pintar. Yo creo que ahí, diría que sí, en los años 80, sobre todo a principios de esa década, con la aparición de los videojuegos. Había jóvenes que creaban sus propios gráficos con un spectrum, y para mí, eso ya es media art, porque están expresando algo. Entonces, podríamos situarlo hasta ahí.

¿Relacionarías el media art con un fenómeno artístico real o más con una serie de comunidades y eventos institucionales?

Asocio el media art con la escultura o la pintura, es decir, es como si me preguntaras lo mismo, pero cambiando el media art por pintura y escultura. No considero que sea una moda o una comunidad específica, es como dices, es como el grupo de la pintura, una comunidad de personas que participan en la pintura como disciplina. Cada uno le pone categorías y las jerarquiza de manera diferente, pero está claro que es una disciplina. como el media art lo es.

¿Y crees que es un mundo diferente al del arte contemporáneo?

Bueno, yo no soy un experto en arte, por lo que no sé qué connotaciones pueda tener. Aquí te voy a dar mi opinión como ingeniero o diseñador. En sí, sí es algo diferente al arte contemporáneo, son dos mundos distintos, dos ecosistemas diferentes. Yo creo que

está dentro del arte contemporáneo. Es como decir que la pintura es un mundo diferente al arte contemporáneo, una pintura. La pintura ha existido durante varias épocas y se ha clasificado con diferentes estilos y maneras de pensar. Hombre, yo ahora lo pondría dentro, pero quizá en el futuro lo considere como algo posterior. Ahora mismo, como es muy reciente, el contemporáneo también es muy reciente, pues nos podemos encontrar con que alguien proponga clasificarlo como una continuación. No sé si sería una continuación.

Y, yéndonos a la universidad, ¿con qué disciplinas y titulaciones asociarías el media art?

Antes era más fácil responder a esto porque el catálogo de titulaciones tenía un número finito de nombres. Iba hacia este o este estaba definido por algo, pero ahora, como cada universidad puede poner el nombre a la titulación que quiera, es más difícil. Bolonia, entre muchas otras cosas, no acaba, al menos aquí en el Estado español, con el catálogo finito y predefinido por ley. Aparecen las agencias de calidad, que básicamente determinan si eso está bien o no; hacen un poco de jueces. En titulaciones que tengan que ver con el arte, aquí puedes encontrar un montón de nombres, titulaciones que tengan que ver con multimedia, con multitud de nombres. Carreras de informática también se involucran en esto. Carreras de diseño hacen mucho de esto, y diseño también lo incluiría. Cuando digo multimedia, me refiero a los diferentes medios como imagen, sonido, es decir, carreras centradas en manipular, trabajar con la imagen, sonido, vídeo, texto, animaciones, y aquí hay multitud de nombres. Puede ser más técnico para proporcionar herramientas o desde un punto de vista más teórico, práctico y nuclear, como Bellas Artes. Diseño puede ser más inspirador para buscar preguntas que guíen la resolución de problemas. No sé si temas más relacionados con la comunicación, quizá publicidad, algo cercano por aquí. Podría haber alguna pincelada, pero por aquí iría la cosa. (...)

¿Crees que es adecuado que se use el discurso del media art en el currículo de Bellas Artes?

Yo creo que sí. El concepto tiene que aparecer con la etiqueta que, en ese momento, los académicos consideren que se utiliza más o con las etiquetas con las que se conoce. La gente se está expresando, está cuestionando la realidad, el presente, está provocando a través de esas herramientas; por lo tanto, esas tecnologías, esas formas de expresarse, tienen que aparecer en mayor o menor grado, pero se tiene que decir que eso existe.

Y por último, ¿cuál de estas opciones te suena quizá más acertada? ¿Que el arte es un ecosistema de prácticas artísticas que ha generado discurso paulatinamente o que desde un discurso generado en el ámbito académico con una ideología sobre el arte, unas ideas sobre el arte, han dado lugar, han intentado dar forma a un escenario artístico?

Claramente la primera. Yo opino que la gente hace cosas sin plantearse teóricamente por qué lo hace. La gente empieza a hacer cosas. Lo que sí puede pasar es que se hagan cosas y la gente que es más teórica, que le gusta teorizar, lo vean enseguida o incluso sea ella la que lo está haciendo y se ponga a teorizar sobre el tema. Pero yo creo que no se teoriza y después se hace. Yo creo que primero se hace y te das cuenta de que lo que estás haciendo es teorizar. Creo que pocas cosas en la vida, en la historia de la humanidad, han salido porque alguien ha teorizado y ha salido. Siempre hay un input en la ciencia, en el arte, que te inspira las musas, ¿no? Y luego se discurre sobre el tema. Pero yo creo que primero se hace y después se construye. Mi opinión es que para hacer algo, cuando vas a hacer algo, tienes que construir. Ten en mente que vas a hacerlo. Entonces podríamos pensar aquí si eso es teoría o no, pero lo que es construir un marco siempre viene después, por lo que he visto y por mi opinión. Bueno, pues lo otro es que tampoco sé qué decirte y te acabas diciendo cosas. Pues bueno, cada uno le dice lo suyo. Es lo que te decía al principio. Hay que diferenciar entre el consenso en las etiquetas que ponemos a los conceptos y los conceptos. El concepto claramente no ha mutado, así que podemos darle el nombre. Y aquí yo no te sé decir porque no soy teórico del tema, por lo cual yo sé que eso existe y todo lo que hemos comentado. Ya sé que están ahí, los he visto y tal, pero no estudio sobre el tema, entonces no sé cómo van evolucionando las etiquetas, pero sí que tengo claro que son cosas distintas.

(...)

**E15 - Castilla La Mancha – Cuenca - Universidad I – Titularidad pública –
Grado en Bellas Artes - Docente A – Arte de los nuevos medios.**

Mi especialidad es el arte y los nuevos medios. Fui el primer catedrático de arte y nuevas tecnologías en España e Iberoamérica en 2001. La cátedra se creó en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca, Universidad de Castilla-La Mancha, y desde entonces ha tenido mucho eco y se ha repetido en algunos casos en otras universidades de España e Iberoamérica. Luego dirigí y creé el Museo Internacional de Electrografía en 1989. Se inauguró en 1990, y fui su director hasta 2018, cuando me trasladé a la Universidad X, donde estuve dos años. Tras mi regreso, retomé la dirección del Museo de Electrografía. Hasta hace unos meses fui vicepresidente del Instituto Español de Arte Contemporáneo durante tres años. Como vicepresidente, participé en la Mesa Sectorial del Arte Contemporáneo, trabajando con el Ministerio de Cultura. Desde el Instituto de Arte Contemporáneo hemos creado muchos documentos de referencia, como el Estatuto del Artista o el Estatuto de las buenas prácticas museográficas.

(Sobre el Libro Blanco de Bellas Artes, Diseño y Restauración de 2004).

El origen del libro de 2004 se remonta a la reunión de expertos a la que fuimos convocados para crear Laboral Centro de Gijón. Y eso ocurrió en Gijón. Estuvimos trabajando un montón de gente durante una semana. Allí se plantó la semilla del Libro Blanco de 2004.

¿Qué consideras que es el media art? En tu caso, se trata de tu área de especialización.

Yo tengo una definición muy particular que además está publicada en Art Nodes, que es que el media art es el arte cuyos autores, los artistas, emplean la máquina moderna. La máquina en el sentido moderno. Y digo que una máquina moderna es un instrumento tecnológico de representación que es automático e instantáneo, lo cual crea ya una diferenciación entre las máquinas tradicionales, incluso ahí estaría el cine, la fotografía y las máquinas modernas que, por ejemplo, la Polaroid ya es una máquina moderna fotográfica. Las cuatro grandes tecnologías que dan pie a esto surgen todas en la década de los 60 y son la cámara de vídeo portátil, la fotocopidora xerográfica, el interfaz para

gráficos del ordenador y la Polaroid con el Polacolor PAC que la hace instantánea. Esas cuatro grandes tecnologías en manos de los artistas fueron desarrollando los grandes lenguajes del videoarte, el arte digital, la electrografía artística, la fotografía, el logo digital...(...) El media art o arte de los nuevos medios, bueno, lo podemos llamar también new media art, aunque está bastante desacreditado el concepto de new media, porque los medios se van renovando permanentemente. Por eso, al establecer esa definición de máquina moderna, ya establezco un eje de referencia que es ineludible. Entonces, tú puedes ir creando máquinas, pero todas tienen que dar esa característica y que su funcionamiento sea automático o instantáneo. Y a partir de ahí podemos ir encontrando desde el uso de una fotocopidora para crear o copiar hasta el empleo de un algoritmo o la inteligencia artificial.

Vale, te pregunto a ti como experto: seguimos hablando de media art sin traducirlo al español.

Esto tiene que ver con un problema histórico relacionado con el posicionamiento de Umberto Eco en “Apocalípticos integrados” y con el posicionamiento de McLuhan. El medio es el mensaje. Es decir, a nosotros no nos gusta hablar de arte medial, que sería de alguna manera su traducción literal arte medial, porque medial es todo lo de los medios y entonces en español no suena muy bien. Por eso, en el ámbito hispanoamericano, hemos preferido no traducir el término inglés “media art” y hablar de “arte de los medios” o “arte con nuevos medios”. Esto se debe a que el término “arte de los medios” tiene más que ver con el periodismo que con la creación artística. Además, se refiere a la tecnología en general, no solo a las máquinas modernas. Por estas razones, seguimos empleando un término anglosajón que no nos gusta traducir.

¿Es media art una forma adecuada de referirse actualmente a las prácticas de arte y nuevas tecnologías?

Sí, lo es. Básicamente, porque el mundo se ha digitalizado, nuestra vida se ha digitalizado y nosotros somos extensiones digitales de una serie de prótesis que hacen que la gestión de la vida, de la realidad, del acontecimiento de ser básicamente digitales. Esto afecta a todo, a todas las cuestiones de la vida y de la sociedad. Por tanto, el arte

no puede quedar indemne. Así que, hoy en día, el arte o es digital o no es arte. ¿Y por qué mi idea de "arte con nuevos medios" en lugar de "arte digital" o "arte por internet", que son dos categorías que también se utilizan bastante? Porque, por ejemplo, el uso de una máquina de video analógica está dando comienzo a un arte con tecnología pero que no es digital. Y vamos a llegar un momento en breve en el que se utilizará una tecnología electrónica no digital. De hecho, en cuanto los ordenadores de nueva generación, no los cuánticos, puedan comercializar dispositivos para uso generalizado, ya no podremos llamarlos "tecnología digital". Además, el término "digital" está reduciéndose a un mundo binario puramente binario. Sabemos que esto es como una época primitiva previa al desarrollo pleno de la tecnología informática. Estaremos medio siglo usando tecnología binaria, pero de hecho ya están poniendo en funcionamiento tecnologías en las que el "tercio" existe como un tercer elemento. Es decir, ya no es blanco o negro, sino intermedio, un gris o lo que sea. Y este "tercio" establece ya otra dinámica que no tiene nada que ver con lo digital. Por eso no nos gusta hablar de "arte digital". Yo lo empleo cuando técnicamente lo ubico históricamente en un periodo concreto, que es el periodo que va desde los años 50 hasta la actualidad. Es decir, el uso de tecnologías que primitivamente, por su primitivismo tecnológico, están limitados a la generación digital. Esa es la razón por la que "media art" es un término adecuado. Es un término que abarca muchos medios, nuevos medios y dispositivos. Por ejemplo, una fotocopidora no es digital hasta que no surge la fotocopidora láser color. El fax, inicialmente no era digital y sin embargo el fax art es uno de los grandes lenguajes artísticos pioneros del arte tecnológico. Por lo tanto, está cómodamente insertado en el "media art". En ese contexto, en el mundo anglosajón, estamos cómodos con lo de "media art". Iberoamérica no tiene una terminología que pueda suplir a este otro término. La terminología hispánica no puede sustituir con comodidad y, sobre todo, con autoridad intelectual, el término media art. La terminología anglosajona, al ser más amplia y generalista, abarca el concepto de arte con nuevos medios de una manera más cómoda, con menos problemas terminológicos.

¿Y no crees que eso cambiará o debería cambiar?

Bueno, pero ya veremos, ya nos iremos adaptando. Nos iremos adaptando. Hoy por hoy es el formato, es lo que hay, es el sistema y son los lenguajes. Y en estos momentos esto

es lo que tenemos, que hay que cambiar, pues estamos habituados ya y acostumbrados desde los años 60 a ir actualizando y todo, pero por el momento, el media art es un término que ha dado pie a todos los programas de introducir programas docentes y didácticos, que ha dado lugar a la incorporación de la tecnología y de la máquina en los centros de enseñanza. Históricamente, encuentra sus inicios desde 1969, donde Sonia Sheridan, en el Instituto de Chicago, pone en funcionamiento el *Generative Systems Department*, y ahí incorporan fotocopadoras, faxes, las primeras computadoras, video, etcétera. (...)

¿Cuáles son los principales elementos teóricos, estéticos y filosóficos que se asocian a media art?

Creo que, por un lado, tenemos todo lo que tiene que ver con el computer art y con todo lo que tiene que ver con el arte de las redes sociales online. Y entremedio, históricamente, el Internet art, ¿no?, o sea, el net art. Entonces, inicialmente, hubo una línea de gráfica que fue la electrografía artística, una línea de computación era de manipulación de imágenes, que fue el computer art, y una línea de arte de comunicación que fue el net art. Vale, esas tres grandes líneas, si asociamos a ellas las experiencias del arte generativo, el movimiento que básicamente estaba liderado por el videoarte y toda su evolución hacia la postproducción digital de vídeo. Luego hay quien habla de la televisión, pero yo creo que la televisión no puede ser considerada como un lenguaje porque es un medio muy poco caliente, es un medio muy frío y no ha llegado a constituirse como una verdadera vanguardia artística. Aunque hubo intentos pioneros, a finales de los años 50. Pero yo la televisión la dejo siempre muy al margen. Y además, que la televisión se ha encontrado de repente con las redes sociales y ya está. La red es la que ocupa ese espacio, generando ese entorno de calidez. Por lo tanto, el online, social art networks, social online, social network art, el arte de las redes sociales online. Ese es el gran movimiento actual. Vale que ha absorbido lo que fue en sus épocas pioneras media art, cuando la internet no era ubicua y, por lo tanto, cuando podía haber un momento post internet, un momento de apagado, pero con las redes sociales online actuales, e Internet nos persigue a todas partes, es ubicua, es instantánea y es permanente. Y esto ha generado lo que realmente hoy representa el arte, por lo tanto, y el computer en estos momentos. Es decir, fue desde el retoque digital, Photoshop, etc.,

el 3D, la animación, animación en 3D, y actualmente está capitalizado todo por el algoritmo, por el uso de algoritmos, de programas, de algoritmos, de inteligencias artificiales. Ese es básicamente donde estamos en estos momentos, no con el computer en el uso de programas de inteligencia. (...)

¿Crees que el concepto de media art obedece más a una tipología de prácticas artísticas concretas o que hace referencia más bien a una serie de comunidades, eventos y nodos institucionales?

Hay las dos cosas. Y ahí hay un debate y una pelea entre grupos que tachan a los primeros de tecnófilos y a los segundos de conceptualistas. Es decir, los primeros llaman a los que generan arte con comunidades conceptualistas y los que hacen comunidades, llaman tecnófilos a los de objetos físicos tecnológicos, a los que lo tienen como lenguajes. Y eso ha sido tradicionalmente así y ahí hay que meter en medio que ambos, en ambos casos, cuya reunión de los dos grupos formarían el new media art, por media art general. Ha habido siempre, ha sido siempre como una especie de gueto. De gueto por parte de la institución del arte. La institución del arte nunca ha aceptado en el museo al media art y lo ha tenido siempre como algo demasiado underground, demasiado antinstitucional y demasiado complejo, alejado del concepto de white cube para ser incorporado. Y sigue siendo un problema latente. Es decir, no hay manera de que el museo se ponga las pilas, de que se reinvente para asumir lo que tanto nos sorprende a los que estamos en ello metidos. Y es que es el arte de nuestro tiempo y del medio es el que conforma el zeitgeist. No es el signo de nuestro tiempo y por tanto, que el Museo de Arte Contemporáneo o que el Centro de Arte Contemporáneo lo eluda y lo boicotee pues está dando pie a una separación muy grande en el que las comunidades online están gestionando su manera de ser institución de arte en el siglo XXI frente al Museo de Arte Contemporáneo, que se ha quedado como una institución que atiende a las vanguardias del siglo XX.

¿Crees que se puede hablar del media art como un ecosistema diferenciado del mundo del arte contemporáneo?

Lamentablemente sí. Por lo que te acabo de decir, no debería ser así. Debería funcionar igual, porque lo que descubrieron los artistas de net art, que eran los más avanzados, los que descubrieron en los años 2000 después de dos décadas de trabajar intensivamente de manera muy alternativa, muy vanguardista y muy activista fue que el museo no sólo era ineludible, sino que había que pasar por él para de alguna manera fortificarse. Entonces, cuando se hicieron mayores y descubrieron que habían sido importantes, pero que no habían podido rendir de ello ni habían sido lo famosos que debían ser, se dieron cuenta de que, a pesar de lo mal que les caía el museo, debían estar en el museo y que el museo debía aceptarlos reinventándose para ser aceptados. Y esa es la gran pelea actual. El debate actual es ese que los pioneros del arte del new media art y sobre todo del de que es el más avanzado, están aceptando que el museo es una institución que es ineludible porque genera el relato de las prácticas artísticas de cada tiempo. Y, sin embargo, pues como no lo están haciendo, pues ahí está el problema.

Si nos vamos al ámbito universitario, con sus estructuras, reglas, limitaciones y disciplinas actuales cambiantes, ¿a qué disciplinas y titulaciones podríamos asociar al media art?

Realmente no existe un grado o posgrado independiente de media art. Esto se debe a que las universidades no están aceptando o atreviéndose a ofertarlo. Sin embargo, sí que existe, por ejemplo, el grado y posgrado de videojuegos, que se llaman, por ejemplo, diseño de videojuegos, programación de videojuegos (la programación es más técnica) o diseño de interfaz, etc. Y esto sí que ya lo ofertan algunas universidades, como la Universidad Jaume I de Castellón, que tiene, por ejemplo, un grado muy importante en videojuegos. Es difícil asociar el media art a una disciplina concreta, porque hay grados en diseño que lo tocan, y también existe el grado en fotografía, pero en general es un grado en Bellas Artes. Un problema histórico es que los pioneros, no solo como artistas, sino también como académicos que introdujimos la tecnología en la Facultad de Bellas Artes, nos dimos cuenta de que era un error seguir constituyendo dentro de una facultad de Bellas Artes un aula de ordenadores o una asignatura de arte digital. ¿Por qué era un error? Porque si el arte hoy es digital, no podemos seguir jugando al juego que quieren hacernos jugar desde la institución del arte tradicional, es decir: vosotros sois algo especial, por lo tanto, en el fondo sois un gueto. Por eso, el cambio fundamental, por

ejemplo, en una facultad pionera como la de Cuenca, que fue la primera que puso tecnología en las aulas en el ámbito hispanoamericano, fue darse cuenta de que debía abandonar las aulas de ordenadores para hacer arte y debía meter ordenadores en todas las aulas. Es decir, que el aula de pintura, el aula de escultura, tuvieran tecnología. El aula de escultura tendría su tecnología 3D, con sus impresoras 3D, con sus programas 3D, el aula de pintura tendría sus programas de Photoshop, etcétera. En la fotografía lo mismo. Y luego habría algún aula de audiovisuales en donde se trabajara con sistemas generativos, etc. Y eso sería bueno, pues los artistas están haciendo arte que conecta con el espíritu de los jóvenes que entran en Bellas Artes, que actualmente se está derivando hacia un lugar indeseado, que es quedar solo en Bellas Artes. Aquellos chicos y chicas que quieren ser artistas de una manera tradicional, y además en unas líneas que se están refugiando en ilustración, cómic o animación, encuentran en esas tres grandes líneas una acogida. Luego, el diseño gráfico, la publicidad, la animación y la publicidad, el cómic son, digamos, esas vertientes que están canalizando a los chicos que quieren seguir siendo dibujantes o pintores. Sin embargo, en un contexto en el que ya no se ven pintando cuadros y exponiéndolos en una galería, cuando la institución no se renueva y no se actualiza, surge el conflicto. ¿Qué hacemos con todo esto? ¿Seguimos creando un grado para crear artistas de la galería y del museo? ¿Qué sentido tiene? ¿Qué vamos a hacer con todos los que vienen, que son mayoría, que tienen estas líneas abiertas? Claro, si una asignatura como la mía, que es en tercero, arte de los nuevos medios, les dices: "De lo que aquí se trata es de que el aula se abra a su ventana, mire a su realidad cotidiana y que su realidad cotidiana entre en el aula y la desborde del día a día, ¿no?. Es decir, yo trabajo en todo Instagram, ya os he iniciado un programa de Inteligencia Artificial. Y en ese contexto uno sigue pensando que es un intelectual de la representación. Por eso arte de grado superior y no artes y oficios tradicionales. Artesano. Sino, es decir, grado en Bellas Artes, es un grado superior. Por lo tanto, el artista es un intelectual y, por lo tanto, el intelectual es alguien que conceptualiza la representación y usa cualquier medio, pero no está basado en las técnicas, en alcanzar una calidad, en el uso de la técnica, sino de la tecnología. Si extendemos el concepto de técnica, sino la representación hoy, y en la representación hoy encontramos un gran campo en el videojuego, en la animación, en la ilustración, en las redes sociales, pero no en la galería de arte. No es así. Ahí es donde está el conflicto. Para mi gusto se trata de generar discursos desde el campo del arte en donde un artista es un intelectual de la representación, punto. Y entonces después atiende a distintos medios, cuando además

hoy el aprendizaje se puede hacer individualmente. No necesitas estar en una clase con un profesor, porque la información y el aprendizaje se dan online perfectamente. Es decir, tutoriales, vídeos, etc. Y es verdad que como todo es práctica, pero bueno, uno siempre ha practicado de forma personal e intransferible. Que lo quieras hacer en el aula o fuera del aula da igual, tienes que practicarlo. Es decir, cuando yo les enseño a manejar un programa de inteligencia artificial a mis estudiantes, pues ellos ven un tutorial y aprenden a poner prompts, pero después tienen que pasarse horas y horas experimentando con eso, como sucede cuando quieres tallar en piedra o cuando quieres usar el acrílico. Esto es lo mismo, la diferencia es esa, que ahora ya es difícil que el estudiante vaya a la clase esperando que el profesor le imparta una lección de técnica, ¿no? Y ahí es donde se tiene que renovar todo el concepto de aprendizaje y todo el concepto de docencia, del arte, las artes. Claro, pero a lo que yo voy ya no es a la cuestión de la tecnología, de las tecnologías, de las cuestiones técnicas, etcétera, sino al uso explícito de esta categoría y de hablar de media art. Es decir, estamos haciendo media art. Estamos en la historia del media art desde una perspectiva, como has mencionado a Oliver Grau por ejemplo, de media art.

Yo he observado un rechazo visceral, siendo del área de tecnologías de la música, al concepto de media art por parte del profesorado.

Sí, es lo mismo que el catedrático de pintura en cualquier facultad de Bellas Artes de España, ese mismo rechazo. Pero esto es generacional. Yo te digo que esto dura lo que dure la jubilación de estos catedráticos. O sea, la gente joven ya no piensa así, no puede permitirse el lujo de pensar así. El problema es que la academia es muy lenta y una institución muy gelatinosa, porque el alumno más cercano al profesor es el que mejor nota saca y al final el que se convierte en profesor. Por lo tanto, el alumno menos avanzado, el que más ha imitado a su maestro, es el que acaba convirtiéndose en maestro. Ese es el drama de la institución académica. Sí, sí, el profesor ideal es el que viene de fuera, el que trae mundo, el que trae cultura, el que trae nuevas perspectivas y enseña desde la experiencia propia, que es lo que les pasó al conjunto de profesores que fundamos la Facultad de Artes de Cuenca en una facultad nueva en la que no éramos los becarios de los catedráticos, los que asumimos el poder, como pasa en el resto de facultades. Por eso es tan complejo el panorama en las facultades tradicionales y se daba

una oportunidad muy grande en facultades más nuevas que se crearon crecientemente, como puede ser Altea, Cuenca, Pontevedra, etc., y esa es la historia. Entonces, cuando se soluciona esto, cuando se acaben estos catedráticos que tienen mi edad, ¡cuidado! O sea, que yo estoy en edad de jubilar, pero yo creo que afortunadamente, gracias a mi especialidad en nuevos medios, he mantenido otro espíritu más actualizado y más abierto, porque además yo también vengo de ahí. Yo a los diez años pintaba, hice mi primera exposición a los doce años, es decir, con lo cual yo sé lo que es dibujar bien, pintar bien en el sentido clásico de la palabra, pero después he hecho otro camino. Por lo tanto, en ese conjunto yo creo que es donde al final ojalá tuviéramos que hablar de nuevos medios o del arte de los medios, no, sino que habláramos de prácticas artísticas contemporáneas, de cómo nos comunicamos desde los lenguajes artísticos. Y esos lenguajes son muy heterodoxos, son tan abiertos como todo lo que es nuestra cultura artística, no histórica. Por lo tanto, todo es bienvenido. Un lápiz, unos pigmentos y un soporte, una pantalla, un algoritmo, una cámara, un móvil, un laptop; todo viene a configurarse como medios para generar lenguajes que modelen de una manera concreta y personal los discursos del artista. Esa es la definición, la idea. Pero claro, si se trata de ir defendiendo mi pequeño territorio y decir que para defender mi territorio tengo que anular todo lo demás, rechazar, generar rechazo, porque así me valido, pues tenemos un problema y tenemos muchos problemas. Hoy en muchas cátedras de muchas facultades de Bellas Artes de España e Iberoamérica, viejos catedráticos se reivindican solo por su supervivencia, generando rechazo. El arte ya no es un conjunto de compartimentos estancos, y ese es un problema que yo he vivido en carne propia cuando he sido miembro de la escena. Hay tantos sexenios como miembros de la ANECA generando acreditaciones para catedráticos. Durante cuatro o cinco años he estado en el Ministerio haciendo este trabajo tan ingrato, en el que me he dado cuenta de que no hay manera de que el Ministerio entienda, sea razonable y desmantele la estructura tan estreñida de pintura, dibujo, escultura y grabado. Si esto no puede ser así, ni diseño ni restauración como otra más, cuando en realidad tendría que ser, no sé, como mucho te diría, tiempo, espacio y forma como mucho, pero decir pintura, dibujo y grabado, es realmente absurdo.

¿Percibes en mi arte como un ecosistema de prácticas artísticas que han dado lugar a un discurso o como un discurso y unas ideas en torno al arte y las nuevas tecnologías

generado en el ámbito académico, que ha intentado dar forma a un escenario de prácticas artísticas?

No me atrevería a posicionarme. Me parece muy complicado. Es una pregunta que requiere mucho estudio previo. Yo te lo resumiría en lo siguiente. Entiendo el media art como un conjunto de técnicas, procesos y lenguajes que surgen del uso inteligente y sensible por parte de un artista culto de todos los medios que encuentra a su alrededor para poder modelar un discurso. Esa es mi manera de entender el problema. Vale que cada época se dota de unos recursos, de una tecnología. Está claro que, por ejemplo, la tecnología que da lugar a la época moderna con el Renacimiento del Quattrocento, el compás y la perspectiva. O sea, la perspectiva es la gran metáfora, pero es matemática pura. Y el compás es un instrumento técnico concreto que permite dar forma geométrica a la tematización de la representación del espacio tridimensional en dos dimensiones, entendido como ventana, como trampantojo. Hoy en día, pues, deberíamos hacer lo mismo. Es decir, lo que estamos buscando es la gran metáfora. Es Internet. La metáfora como lo fue la perspectiva. Es Internet, son las redes sociales, es el espacio electrónico. Esa gran metáfora alrededor de la cual estamos desarrollando tecnologías para poder dar forma geométrica a la matemática acción de ese concepto. Pues ese es nuestro reto, ahí estamos. Y entonces es una pena tener que llamarle media art para precisamente que nos obligan para no contagiar a los pintores, los escultores y los dibujantes y los grabadores de arte. Yo más bien veo que académicamente media art es el territorio de defensa de guetonzación de unas prácticas que en el fondo constituyen el acervo del zeitgeist moderno del siglo XXI y que, sin embargo, se repliegan en una denominación o etiqueta que es restrictiva cuando no debería existir. Deberíamos hablar de prácticas artísticas en el siglo XXI.

(...)

**E16 - Comunidad Valenciana – Valencia - Universidad J – Titularidad Pública –
Grado en Bellas Artes - Docente A - Arte sonoro**

(No tiene el español como lengua materna).

Salí de la música electrónica en Italia tras obtener un máster europeo en el sistema de Bologna, para obtener una titulación moderna. Luego me trasladé definitivamente a España, donde continué estudiando periódicamente otro máster en música. Después, el doctorado en música. Empecé a trabajar como técnico de sonido, y en trabajos como compositor, músico y autor de ambientes musicales, sonoros, etc. En 2004 empecé a enseñar música en el Centro Superior de Música del País Vasco. Este año cumplo 20 años de enseñanza. En 2013 empecé a colaborar con la Universidad X. Comencé en el proyecto de Soundcool, que este año cumple diez años, y como profesor en algún máster, pero como profesor externo, y desde 2018, con contrato como asociado.

La primera pregunta es qué considera que es el media art o arte de los nuevos medios.

Una vez que determinamos la palabra "media", también determinamos lo que se considera "mass media", un medio de comunicación, algo un poco más complejo. Si hablamos de la interpretación del media art, en este caso, media art es un arte que, de hecho, surge con los nuevos medios, donde hablamos de medios como medios de comunicación, nacidos después de la Segunda Guerra Mundial, es decir, el vídeo, la televisión, como posibilidad de transmisión, las tecnologías que nos permiten aunar y vehicular un pensamiento artístico a través de materiales que no son simplemente los móviles, sino materiales que incluyen en sí mismos un mensaje tecnológico y de modernidad que era ausente hasta incluso en el mundo futurista, que se refería a lo que podían ser los media.

¿Dicho esto, cree que se trata de una categoría o etiqueta adecuada para referirse a prácticas artísticas realizadas con nuevas tecnologías?

Sí, yo diría que sí, si tenemos en cuenta que todas las categorías son siempre muy limitadas, pero las necesitamos para intentar encuadrar un poco. No es un término en sí fácil, pero que no determina una cosa precisa. La música dodecafónica es dodecafónica, pero cuando hablamos de música contemporánea, por ejemplo, estamos en el mismo problema de que alguien que ya lleva 50 años haciendo música contemporánea, ¿no? Lo nuevo es una problemática típica de que el término surge no a posteriori, sino cuando la cosa se está desarrollando, entonces es contemporánea, pero luego ya el contemporáneo

se vuelve viejo, entonces es un término que había que sustituir o definir mucho más adelante en el tiempo.

¿Qué elementos teóricos, estéticos o filosóficos asociaría al media art?

Este discurso nace con la reapropiación de los medios de comunicación y es transformado en forma de crítica. El videoarte nació prácticamente de esta forma, como hijo del mismo broadcast televisivo que luego se criticaba mediante sus mismos medios. A través de internet, de esta forma de comunicación, se ha cambiado completamente la forma de conectarse, la forma, la velocidad de la información, el tipo de información, las saturaciones y también todo lo que la falsedad de la información, etc. Así que el media art empieza a analizar y construir con sus obras de arte sobre los defectos de este internet. Y también otras características del mismo internet. A nivel teórico es un poco difícil, es abierto, hay de todo. Yo creo que sería muy importante volver a estudiar a fondo el pensamiento de Marshall McLuhan, porque ha sido una... cómo podemos decirlo, una previsualización de todo lo que sería la era moderna, la era que él llamaba eléctrica. Hoy en día sería la era eléctrico-digital la que ha cambiado bastante el camino digital, el concepto de eléctrico, pero ha muerto en 1980, antes de todo el desarrollo del internet de la comunicación. McLuhan hablaba del medio y el mensaje. El mensaje no se suele considerar desde el punto de vista artístico, pero no es igual presentar una fotografía impresa o una fotografía a través de una pantalla debido al tipo de percepción. Esto nos vincula mucho más al hecho de qué medio utilizamos en el arte.

Yo te quería preguntar en qué momentos concretos podrías ubicar el marco histórico del media art.

Yo diría que hay una parte previa, aunque no sea más que el uso de la radio y de la comunicación de audio que se ha hecho. Me refiero a antes de la Segunda Guerra Mundial, cuando la radio tomó su espacio. Estoy empezando en Valencia. Es el único lugar donde se han hecho experimentos y donde Valdelomar transmitió comunicaciones utilizando difusión de audio puestos en la calle, cosa que luego se ha absorbido para la información y el control social por parte de instituciones. Pero fundamentalmente todo esto (media art) nació después de la Segunda Guerra Mundial, con la implantación de la

televisión como sistema de comunicación de masas. Creo que es la primera tecnología que se insertó en la vida diaria de las personas y ha determinado, por ejemplo, la duración de las canciones, que dependían del videoclip que andaba todo momento se iba a proponer en una televisión y dependiendo del espacio y del costo que tenía al minuto, se recurrió a un videoclip en la televisión, por ejemplo con Bohemian Rhapsody de Queen.

¿El media art obedece más a una tipología de prácticas artísticas como tal, a un fenómeno real o más bien a una serie de comunidades, eventos y núcleos institucionales? Y lo digo a raíz de que hay autores que han sugerido que se trata más bien de lo segundo, y hay otros que dicen que es lo primero.

Creo que es una cuestión muy personal. Nosotros tenemos edades diferentes. Yo he nacido en un momento en el que no existían ni teléfonos fijos, ni cable, ni internet, ni ordenadores. En las casas no existían, ya no solo en las instituciones. Esto cambia mucho porque, por ejemplo, escribir a mano, escribir a máquina, escribir con un ordenador cambia muchísimo el proceso, sobre todo lo de la interconexión. El crecer o casi nacer como las últimas generaciones con un teléfono inteligente en la mano cambia la forma de considerar el arte. Por ejemplo, las publicaciones se hacen hoy con Instagram, mientras que la publicación hasta ayer era algo que se hacía a través de instituciones.

El media art es en realidad algo bastante normal, es decir, que en el momento en que se descubre la fundición del metal del bronce, también se pueden hacer estatuas de bronce, pero no se puede ignorar el bronce en el mundo del arte, es el que permite construir ciertas cosas que no se pueden hacer con la madera o con el mármol. Lo mismo pasa hoy. Nosotros tenemos más contacto con ciertos medios como la televisión, los teléfonos, pero estamos hablando de un arte que es una forma de relacionarse con las personas completamente diferente. Es una sociedad continuamente cambiante, interconectada, lejos del estatismo anterior, cambia también la forma de desarrollar y percibir el arte. De ahí vendría quizá la cuestión tan debatida de esa especie específica reflexividad sobre el medio. Cogiendo lo del bronce... hay muchos autores que dicen que por qué detenerse tanto en el bronce y en el descubrimiento del bronce.

Y en este caso supongo que defiendes o asumes que debido a las características del tiempo en el que estamos, hay una especial atención al medio, que tanta atención y novedad de medios tiene sus consecuencias.

Es que cuando un medio te proporciona una posibilidad nueva, y banalmente se inventa un cierto tipo de cemento que me permite hacer un techo horizontal sin patas por debajo, mientras que cuando trabajo con ladrillos no puedo, de repente la arquitectura cambia. Esto es lo que pasa si de repente yo tengo internet, puedo hacer cosas que no podía hacer. Se inculca el nuevo software y la creatividad colaborativa donde es posible crear con facilidad, crear un concierto audiovisual, además de la parte visual, entre ciudades, entre personas que están a lo largo del planeta. Con tanto conectarse todos a un ordenador principal que recibe los controles de varias personas y ahí se produce la generación, en el sonido, en la imagen. Esto es una cosa que era impensable. Si no tienes una red tipo internet, que es que impensable se puede, pero significa poseer una red vasta de conexiones entre Nueva York y Beijing. En el proceso normal de las cosas, tanta música se ha compuesto en cada período y luego sobreviven ciertas cosas, no necesariamente la más interesante. Hay muchos motivos para que unas cosas puedan desaparecer y a lo mejor se encontraba después de un siglo. ¿No?

¿Crees que podemos hablar del media art como un ecosistema diferente al arte contemporáneo?

No, yo creo que es una parte del arte contemporáneo. El arte contemporáneo incluye igualmente la pintura en acrílico, materiales tradicionales como el barro, como la escultura. Según el medio, cambiaba el lenguaje. Pero yo creo que es todo arte contemporáneo en este sentido.

¿Crees que es importante la inclusión del concepto media art y de su discurso en el currículo de bellas artes?

Para mí es fundamental, sería como tener un conservatorio sin violín o sin fagot. Una persona que estudia Bellas Artes tiene que aprender por lo menos los rudimentos de qué se entiende como media art, los conceptos que el lenguaje nuevo puede desarrollarse

con esto y a manejar algo controlándolo. Esto además entra en un discurso donde mucha gente edita un vídeo con el teléfono. Frecuentemente lo que se hace es imitar lo que otros hacen. No significa saber hacer las cosas, significa imitar. Entonces yo creo que es fundamental que entre en el currículum de Bellas Artes, que tendría que estar. Sería como en un conservatorio, estudiar composición y quedarse en Bruckner (...).

¿Y crees que esto implicaría una diferente disposición o comprensión curricular?

Por un lado no veo la necesidad de la separación de estas materias de la Facultad de Bellas Artes, de la de danza y música. Se hacen cursos de audiovisuales donde no se enseña la parte audio, entonces no tiene sentido porque no existe un audiovisual sólo visual. Esto se debe a cuestiones organizativas y económicas ministeriales que no tienen nada que ver con la realidad del arte. La multidisciplinariedad es la realidad. Nosotros somos multidisciplinarios. No debería haber una separación.

¿Y en cuanto al currículo, crees que habría que hacer modificaciones para adaptar mejor esto del media art de estos discursos?

No lo sé. El enfoque del currículo cambia mucho según la ciudad. Aquí en Valencia tenemos hasta un máster específico de arte visual y multimedia que está profundamente ligado a la programación informática para el artista. Pero si me muevo en otra ciudad u otras facultades, ni siquiera encuentro un ordenador. Lo mejor sería estudiar siempre toda la vida y poder saber todo de todo. Es importante hacer una revisión pasando por todo y luego especializarse. Como en música, uno debe saber qué significa Monteverdi para la armonía, pasar por el barroco y llegar al atonalismo. No quedarse en el contrapunto barroco ocho años, como pasaba antes en Italia. Pero, como musicólogo, creo que aquí el concepto base es lo que no funciona. En España, la estructuración educativa está totalmente equivocada. En el resto de Europa, hay un sistema de tres más dos: tres años de grado y dos de máster. Los tres años de grado son más genéricos, es decir, que abarcan todos los elementos básicos. Los dos años de máster se especializan hacia una dirección. Esto permite tener un conocimiento de todo, incluso de estudiar filosofía en bellas artes, que no estaría mal para luego especializarse en el audiovisual

más contemporáneo. No lo sé. Hay muchas cosas que se pueden hacer, pero después de haber creado una base cultural y multimedial para todos.

¿Percibes el arte de los nuevos medios como un ecosistema de prácticas artísticas reales o como un discurso con unas ideas en torno a lo artístico que ha intentado construir un escenario de prácticas artísticas?

Yo veo más la primera hipótesis. Es evidente que el discurso determina la práctica, pero la práctica también determina el discurso. Una cosa empuja a la otra. Muchos artistas se han quedado fascinados por las nuevas tecnologías disponibles, de forma muy diferente. Si es que con arte contemporáneo nos referimos al arte que se está haciendo ahora, el net art, esa categoría cambiará el siglo próximo. Arte contemporáneo: lo que se está haciendo en este momento. Es algo que está en permanente definición en función del presente.

(...)

**E17 - Comunidad Valenciana – Valencia - Universidad A – Titularidad pública -
Docente B – Tecnologías de la imagen**

Yo soy licenciado y doctor en Bellas Artes y mi dedicación profesional es la docencia. Soy profesor en la Facultad de Bellas Artes, en el Departamento de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte de la Universidad X. Además, me he dedicado profesionalmente a escribir textos para catálogos, a investigar y a comisariar exposiciones. Durante un tiempo, desempeñé una labor como crítico de arte en distintos medios, como la prensa escrita, local o revistas.

¿Qué entiendes o qué podrías decir que es el media art, a veces traducido como arte de los nuevos medios, arte medial?

La etiqueta "media art" se utiliza para referirse a todas esas producciones o manifestaciones artísticas que utilizan los medios, fundamentalmente los medios audiovisuales, en las últimas décadas del siglo XX. Estas obras podrían estar vinculadas

fundamentalmente no ya a la fotografía, sino al desarrollo y la aplicación de cuestiones vinculadas con el vídeo, el audiovisual y, sobre todo, con las operaciones informáticas. En estas obras se utilizan ordenadores, computadoras, sensores y elementos donde la interacción o la interactividad programada sirve para el desarrollo de la propuesta artística.

Y, ¿tú crees que es una etiqueta, una categoría adecuada hoy en día para referirse a prácticas artísticas que utilizan nuevas tecnologías?

Sin duda.

Y, ¿por qué?

Porque es una realidad y porque, aunque los medios de comunicación se han ido desarrollando y cambiando en los últimos cincuenta años, sobre todo a partir de la incorporación de las redes sociales, el mundo de internet y las páginas web, etc., la idea de un medio sigue siendo importante. Incluso después del análisis de Marshall McLuhan, que nos proporcionó la idea de que el medio es el mensaje, los nuevos medios de comunicación funcionan de una manera muy similar a como funcionaban los antiguos. Se construyen, aunque con la apariencia o la forma de un nuevo lenguaje, sobre las mismas bases. Sin embargo, posibilitan otro tipo de relación y participación. Además, los artistas siguen utilizando estos medios para desarrollar sus propuestas o proyectos. En ese sentido, creo que tiene valor y todavía validez que se siga utilizando la etiqueta.

En términos generales, si te preguntase por elementos teóricos, estéticos y filosóficos asociados al media art, ¿qué dirías?

Ahora me pillas. Pero te digo, partiendo del discurso de McLuhan sobre el medio y el mensaje, hay toda una serie de artistas que han reflexionado sobre el papel de los medios de comunicación en la sociedad y en la cultura.

¿En qué momento podríamos ubicar el inicio del media art?

Pues casi que te diría que la utilización de los televisores y de la televisión, y la utilización de circuitos de vídeo cerrado, marcó un punto de inflexión. Ya no sé si fue una mujer, no recuerdo quién fue el artista que hizo esa primera pieza. En cualquier caso, la utilización de esos medios y de sus soportes fundamentalmente audiovisuales, que luego se van enriqueciendo y ampliando conforme el propio lenguaje de los medios va incorporando nuevas tecnologías, como la retransmisión en directo y las cuestiones vinculadas con lo digital, con lo informático.

¿Tú crees que esto del concepto de media art tiene que ver más con una tipología de prácticas artísticas y con un fenómeno de prácticas artísticas, o más bien está relacionado con unas comunidades, una serie de eventos y los nodos institucionales?

Bueno, imagino que las dos cosas. Es decir, es cierto que como categoría o etiqueta artística genera un recorrido y genera unas manifestaciones que, después de la televisión, tienen ya 50, 60, o 70 años. Desde entonces, se ha ido repitiendo la manifestación en grandes eventos internacionales, como puede ser la Documenta, o en el desarrollo de los museos de arte contemporáneo, o de las exposiciones que intentan tomar el pulso a esa realidad casi que en tiempo real. Pues es cierto que se genera un movimiento y un interés institucional, y al mismo tiempo hay una comunidad artística que pervive, con toda una serie de grupos y de movimientos que tratan de legitimar y de explicar, y al mismo tiempo de teorizar y de impulsar ese tipo de técnicas, ese tipo de soportes, ese tipo de discursos. Porque en realidad, el media art viene a utilizar esas distintas dimensiones: hablar sobre el medio, hablar sobre una serie de condiciones que están vinculadas con el propio desarrollo del medio; también incorporar esos nuevos lenguajes a los grandes temas de la tradición artística. Efectivamente, a nivel institucional hay ese interés por recoger esas manifestaciones y también utilizarlas como muestra y como reflejo del avance en la sociedad y también en la propia creación artística.

Siguiendo al ámbito universitario, siuviésemos que relacionar el media art con ciertas disciplinas o titulaciones dentro de la universidad, ¿con cuál establecerías una relación?

Directamente con Bellas Artes, pero también con las titulaciones de Comunicación Audiovisual, como es el caso de la Universidad Politécnica de Valencia. También desarrollamos aspectos vinculados con el media art en otro tipo de titulaciones donde tienen un carácter fundamentalmente vinculado con la ingeniería, como puede ser Informática con vocación en telecomunicaciones. Y nosotros lo que hacemos desde Bellas Artes es incorporar ese tipo de contenido, ese tipo de planteamientos para, de algún modo, ayudar a que los estudiantes que tienen ese perfil, esos contenidos, ese mar de ingeniería en su formación, descubran en paralelo esas otras posibilidades que vienen a romper o que vienen a plantear alternativas creativas muy lúcidas. Desde la ingeniería, incluso se puede colaborar en el ámbito del diseño o en el ámbito de la definición de proyectos con artistas a la hora de plantear soluciones o situaciones alternativas. Entonces, pues Bellas Artes obviamente sería lo natural, pero Comunicación Audiovisual, Informática, Telecomunicaciones e incluso Ciencia de Datos son titulaciones que, por mi experiencia aquí en la misma Universidad Politécnica, plantean y contienen en algunas asignaturas referencias a ese tipo de manifestaciones artísticas.

¿Tú crees que es conveniente hablar de arte en el contexto curricular de las titulaciones de Bellas Artes, hablar de media art como tal?

Claro, sí, sí, sí. Sin ningún lugar a dudas.

¿Y crees que trae consigo una forma distinta de abarcar o de enfocar lo que es el currículo de Bellas Artes?

A ver, desde mi punto de vista ya está muy asumido, o debería estarlo. Es cierto que hay una parte del currículo que son los fundamentos y los rudimentos básicos de la tradición de las bellas artes. Pero al mismo nivel hay una realidad contemporánea y hay una serie de comportamientos a los que hay que atender. Que la referencia y el trabajo, tanto histórico como creativo, tanto de taller como teórico, en relación con el media art sea una realidad incuestionable y que sea una pieza más dentro del currículo de formación en Bellas Artes. Es decir, no es que sea necesario que sea particular, es que ya es una realidad. Ni obviarlo o negarlo es simplemente no estar a la altura de nuestro tiempo.

Y para terminar, yo quería saber con cuál de estas dos ideas te quedarías: ¿podemos percibir el media art como un ecosistema de prácticas artísticas que han dado lugar a un discurso, o como un discurso y una ideología en torno a arte y tecnología que ha surgido en el ámbito académico sobre todo, y que ha intentado dar forma a un escenario de prácticas artísticas?

Yo creo, y si me permites que te diga que sí a las dos cosas, que primero es la opción uno, porque la realidad es que, en el principio, no sé cuándo, en el Génesis, en el principio lo que aparecieron son artistas que se interesaron por la tecnología, se interesaron por esos medios y lo que intentaron fue analizar el lenguaje y utilizar esas formas y esos nuevos lenguajes para proponer una alternativa o unas nuevas maneras de generar imágenes o de trabajar la imagen y elaborar un discurso artístico. Y qué duda cabe que esas producciones y esos artistas, en muchos casos, llamaron la atención de la academia. Y aquí entramos en la segunda opción. Lo que hicieron fue entrar en la academia, convertirse en docentes, profesores o realizar labores docentes en algún taller que sirvieron para desarrollar y plantear esa alternativa que, al principio, la técnica era el soporte, era del lenguaje, como una cuestión a estudiar. Conforme iba avanzando, no era la distancia, la perspectiva, y permitía eso un recorrido y, sobre todo, poder analizarlo, poder estudiarlo como cualquier otro fenómeno. Entonces, mi respuesta no es ni uno ni otro, es decir, creo que no son excluyentes. Y, en cualquier caso, la lógica o atender al contexto histórico, lo que permite ver que la realidad es mucho más natural, contiene ambas opciones, primero la primera y después la segunda.

(...)

**E18 - País Vasco – Vizcaya - Universidad K – Titularidad pública - Docente A –
Arte interactivo e interfaces**

Yo doy clases de Bellas Artes en Bilbao, específicamente en el Departamento de Arte y Tecnología, donde trabajo con cuestiones relacionadas con los medios en el ámbito de la interacción robótica electrónica. Además, trabajo como artista e investigo en estos campos.

¿Qué consideras que es el arte o arte de los nuevos medios?

El centro del taller sería cualquier manifestación artística con una visión estética que utiliza, de alguna manera, nuevos medios. Entiendo por nuevos medios aquellos relacionados directamente con medios digitales y con metáforas provenientes de estos. No consideraría nuevos medios trabajar con un programa de edición de vídeo o de imagen, ya que no están basados en la metáfora digital. Deben basarse en la metáfora digital para ser genuinos en este ámbito.

¿Crees que es una categoría válida para referirse al arte y tecnología en la actualidad?

Puede serlo, siempre y cuando se haga contextualizado. Personalmente, no utilizo el término "media art" como tal. Utilizo conceptos asociados al trabajo directamente relacionado con lo digital y sus diferentes manifestaciones, como programacionesónicas y más, que provienen de este ámbito.

¿Hablamos de conceptos estéticos, filosóficos, teóricos? ¿Qué te viene a la mente en términos de autores o conceptos?

El media art debe entenderse contextualizado en un entorno más amplio. Tiene mucho que ver con cuestiones relativas al desplazamiento de la máquina digital como contrapunto a lo humano. También se relaciona con un planteamiento filosófico respecto al humanismo, desplazando al ser humano del centro de la ecuación. Esto está vinculado a una ontología orientada a objetos, filosóficamente hablando.

¿Si tuviéramos que hablar de estas dos opciones, con cuál te quedarías más: el media art se refiere a una serie de prácticas artísticas reales o está más relacionado, a nivel discursivo, con comunidades, eventos y nodos institucionales?

Creo que tiene que ver con ambas. La clave está en cómo se entiende ese "media" y qué connota en términos institucionales o de grandes eventos. Depende de cómo se aborde y entienda.

¿Crees que podemos hablar del media art como algo diferenciado, como un mundo separado del arte contemporáneo?

Podría ser considerado como algo específico, pero aún así es parte del mundo del arte. Está generando un circuito paralelo con sus propios conceptos y elementos legitimadores, no incrustados directamente en el mundo del arte, sino que funcionan como un circuito paralelo.

¿En el ámbito de la universidad, en qué disciplinas y titulaciones enmarcarías el media art?

Lo enmarcaría en disciplinas similares a las Bellas Artes, con una inercia hacia disciplinas más clásicas. Sin embargo, para herramientas digitales y de inmediatez, como programación y videos, el engarce es más complejo y menos conocido.

¿Crees que el discurso del media art es importante en el currículo de Bellas Artes?

Creo que debería ser fundamental. La formación en estas herramientas es crucial para cualquier artista del futuro, ya que juega un papel crítico y creativo en la construcción del mundo actual, tanto en su parte real como ficticia. Y llamarlo por el concepto de media art, es decir, agruparlo bajo esa categoría, no lo sé. Creo que en el media art está el asunto de los medios. No lo sé. Depende mucho de cómo se contextualiza eso. Palabras que están muy vacías, es decir, son muy abstractas y se refieren a muchísimas cosas. Se puede especificar más, creo, de diferentes maneras y habría que contextualizar las situaciones. Podría ser media art sin problema, pero habría que saber muy bien a qué nos referimos.

¿Crees que el media art y el discurso que trae consigo, digamos, requiere una disposición del currículo de los programas diferente, una comprensión de las pedagogías diferentes?

Sí, yo creo que sí. Yo creo que haría falta articularlo de una manera bien estructurada y con mucho sentido. Por ejemplo, en esto de lo que te puedo hablar, mi experiencia

relativa al media art es que se trata de pequeñas islas que están incrustadas en un currículo que tiene que estar articulado.

Y, por último, si nos vamos a un plano más discursivo, ¿con cuál de estas dos opciones te quedarías más, con el media art como un ecosistema de prácticas artísticas que acabó generando un discurso o como un discurso que nace más en el ámbito académico, con una serie de ideas en torno a la creación artística y que intenta dar forma a un escenario de prácticas artísticas en función de esas ideas?

Bueno, podría ser tal como lo planteas. Podrían ser las dos. Podría ser ninguna de las dos. No creo que se plantee en términos..., yo no lo plantearía de una manera, digamos, "o estamos en una o en la otra". Creo que tienen elementos mutuos muy grandes entre sí. Y bueno, la manera en que se fraguan las ideas y los ecosistemas tiene más que ver con cierto tipo de relaciones que se establecen entre ciertos tipos de devenires, ya no entidades, sino devenires y que fraguan de manera peculiar. Sí, yo creo que se dialoga, es decir, es un diálogo ligado, pero no creo que tenga que ver con un protagonismo más de uno o de otro, sino buscar ese lugar de encuentro que creo que a día de hoy, en todo caso, también es una especie de territorio todavía por construirse. Encuentro real entre este tipo de cuestiones en el mundo del arte. Hablo sobre la relación de lo tecnológico digital, disruptivo en el mundo del arte hay lugares, hay espacios donde sí ocurre en ese tipo de encuentros. Pero yo dudo mucho que en las facultades de Bellas Artes se estén dando este encuentro de manera real, de manera efectiva.

(...)

E19 - País Vasco – Vizcaya – Universidad K – Titularidad pública - Docente B – Arte y Tecnología I

Soy artista y profesor de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad X en el Departamento de Escultura y Tecnología. Llevo ahí desde hace cuarenta años y he ejercido como profesor, por lo que tengo una amplia experiencia. Siempre he desarrollado líneas relacionadas con las artes sonoras y la creación sonora.

¿Y qué consideras que es el media art, arte de los nuevos medios?

Pues, antes, al reflexionar sobre esta pregunta, estaba pensando que el concepto se puede ampliar aún más, ¿no? Por ejemplo, a mí me encasillan en lo que se llama arte sonoro, pero me considero un artista interdisciplinar o multimedia, es decir, trabajo con varios medios. A menudo utilizo la tecnología, aunque no de cualquier tipo. Entonces, volviendo a media art, son tantas cosas... El arte sonoro también puede considerarse media art, pero es un arte independiente de otras disciplinas, ¿no? Por eso, me considero un artista intermedia, ¿no?

¿Y crees que es una categoría, a día de hoy, que sigue siendo válida para hablar de arte y tecnología?

Sí, bueno, para entendernos bien. Empecemos tranquilamente porque sirve para entender. Por ejemplo, en mi espacio, cuando hablo de arte sonoro, no es que me guste mucho el concepto de arte sonoro. Igualmente, con media art, puede ser demasiado generalista, ¿no? No sé. En arte sonoro, pues también está la música y los medios, es todo. Hoy en día, creo que debemos ser más precisos, no sé, en la clasificación, pero está bien para identificar. Creo que está bien ese término, porque engloba otras artes como el arte electrónico también.

¿Y si tuviéramos que hablar de elementos teóricos o filosóficos estéticos asociados al media art, con cuáles lo relacionarías?

Hablaría de José Luis Brea, por ejemplo, quien realizó una serie de estudios donde se utilizaba esa terminología. También está Deleuze con su sistema de ideas. José Luis, en particular, me parece interesante por sus estudios que buscan entender todos los nuevos medios, ¿no?

¿Asociarías el origen del media art más con el contexto de la creación artística o con el de una serie de comunidades, instituciones y ámbitos académicos?

Creo que más son las instituciones las que establecen las categorías, no los artistas. Cada uno sabe lo que hace. A veces, para aclarar, como en nuestro departamento de arte y tecnología, no nos enteramos de escultura y no sé la escultura de misterio que pusieron en el departamento de escultura. Estuvimos barajando también el nombre de media art, pero al final lo nombramos arte y tecnología. Creo que es lo que identifica más o menos estos medios. Yo trabajo más con el espacio y la materia, pero es un compromiso. A mis estudiantes, cuando les hablo de esto, les digo que está bien y utilizan el término para identificarlo, pero que abarca muchas cosas más. Somos muchos más los que hacemos cosas muy distintas y que utilizamos la tecnología generalmente. A veces, pongo como ejemplo artistas clásicos como Chillida, que también utiliza el sonido. Eso es un artista intermedia porque no usa la tecnología; usa el sonido para sus obras o está implícito en su obra. No se puede decir que hace arte sonoro. (...) Pero ahora sigo pensando que media art me parece válido, para entendernos, sobre todo de cara a las instituciones, además de poner un currículo. No decir, "pues les ponemos mi biografía, qué es lo que he trabajado, en qué territorio".

¿Y tú crees que se puede hablar del arte como un ecosistema o mundo artístico diferenciado del arte contemporáneo?

Sí, se podría decir también que hay que clasificar media art por los artistas que usan tecnologías de la comunicación. ¿Y es el tipo, eh? Pero claro, en el caso de mi empresa, por ejemplo, ya sea contemporáneo, hacer arte contemporáneo y a veces hasta ha utilizado recursos de inmediato. Yo creo que se mezclan. Es tan amplio el concepto de arte contemporáneo, lo actual, este campo emergente que nos permite, pues, encontrarte artistas que a veces usan una cosa bien veces usar otra no obliga. Yo creo que ya hoy en día no nos obliga. No hay un artista como existía antes del siglo XX, antes por las anteriores, que había artistas que sólo pintaban o solo hacían escultura o lo hacían. Ahora ya el artista es demasiado versátil y usa todo tipo de medios. Los recursos hoy en día son tan grandes, que creo que está bien poner este nombre. Hacer una estructura me parece bien, es hacer estructuras de clasificación y taxonomías que nos permitan pues ver un poquitín, pero más bien a la obra hecha, no en el artista en sí, porque el artista hoy en día es absolutamente libre de trascender a su propio medio actual y de ir más allá, ¿no?

¿Y si nos vamos a la universidad, con qué disciplinas y titulaciones relacionarías el media art?

Principalmente lo encontramos en las facultades de Bellas Artes, pero tengo ahora mismo una tesis de una colega tuya de Ciencias de la Comunicación, que hizo su tesis, la dirigió y se ha transformado de ser una artista de formación de cine a la comunicación, transformándose en artista que está exponiendo ahora. Pero justamente por eso digo que no podemos decir que solamente en Bellas Artes hacemos arte y en la comunicación hacemos información, no fluye. Hay profesores de la facultad o los profesores en Colombia de visita de profesores en las facultades de Ciencias de la Comunicación y viceversa. Hay muchos intercambios entre ambos ámbitos. También se puede hacer propuesta desde facultades de Ciencias de la Comunicación o de formación. Yo creo que eso hoy en día no es nuevo, extraño a los master, de hecho es la realidad y ahora mismo, por ejemplo, te van a decir más. Estoy trabajando en un máster de cerámica, estamos haciendo relación del sonido con la cerámica están haciendo, no sé, soportes, altavoces, instrumentos que se basen en la cerámica.

¿Entonces ves conveniente que en Bellas Artes, en la titulación, se hable de media art y se enseñe el concepto?

Sí, sí, sí, sí. Nosotros llevamos haciéndolo desde el último plan de estudios actual de Bolonia, e incorporamos las mezclas de arte y tecnología, que realmente es lo que se propuso llamar en su momento "media art". También se propuso llamar así a las asignaturas troncales que se dan en primero y segundo, pero al final se decidió llamarlas arte y tecnología. Sin embargo, ese concepto estaba implícito.

¿Crees que el media art conlleva una disposición y comprensión diferente del currículo?

Sí, yo creo que sí. Creo que perfectamente puede identificarse de esa manera. Hoy en día todavía es así, aunque ya te digo que hay muchos arreglos. Tengo una tesis por ahí que tengo que decidir si es feminismo y activismo en la red. Hay también este tipo de

estudios desde el habla hasta las nuevas tecnologías, que es también el medio, también en este caso lo ciber, la cultura, etc. Y bueno, pues tiene un montón de modificaciones, porque esta tesis está ahí para este estudio y no para poner en un estudio.

¿Crees que el discurso del media art nació como consecuencia de un contexto de prácticas artísticas o que primero se creó el concepto en un ámbito más académico y luego se intentó moldear una escena bajo este nombre y discurso?

Bueno, siempre hacemos, como no, o sea, como diría yo. O sea, primero hacemos la obra y primero hacemos las cosas y después luego se nos analiza. Entonces yo creo que todavía nos sirven para decir, "bueno, como vemos lo que el mundo artístico que nos rodea, rodean lo que queremos, tenemos que clasificarlo en la forma que estamos, lo que estamos viendo", ¿no? Ya digo que todavía podríamos ir a precisar mucho más, es media art, pero en función de lo que estamos haciendo podemos llegar a más precisiones. Yo, en algún momento, me digo que no me gusta ponerme la palabra de lo de artista sonoro. Hoy en día me ponía como artista multimedia.

(...)

**E20 - Galicia – Vigo - Universidad L – Titularidad pública - Docente A –
Proyectos Gráficos Digitales**

Lo que a mí me interesa es básicamente el área de arte digital. También me dedico a la pintura y soy docente. Mi formación comenzó en Madrid, en la Universidad Complutense de Madrid, en la Facultad de Bellas Artes de San Fernando. Después, realicé numerosos cursos de grabado, especializándome cada vez más en artes gráficas, especialmente en grabado y estampación. Posteriormente, estuve en la Universidad de Berkeley, en California, donde realicé un máster en Grabado e Impresión Digital y comencé a crear grabados de impresión digital en Estados Unidos. Realicé una tesis doctoral sobre epistemología y arte, abordando la teorización filosófica tanto de la ciencia como de las artes. Me interesaba profundamente la parte conceptual del arte de campo expandido y me centré en el arte múltiple, considerándolo más coherente con el momento que estábamos viviendo. Mi investigación principal seguía esta línea. No hay

que olvidar que el arte es fundamentalmente un proceso de comunicación. Aunque algunas personas piensen que la inteligencia artificial acabará con el arte y los artistas, ya se dijo lo mismo cuando se inventó la fotografía. Se afirmaba que la pintura había muerto, pero la realidad no ha sido esa. En el 2023, seguimos haciendo arte. Lo interesante del net art es que los dispositivos electrónicos amplían las posibilidades de los artistas para interactuar con un medio nuevo y tienen la ventaja de llegar a un gran número de espectadores. (...)

Cuando mencionas net art, estás hablando de una categoría diferente a media art, una de las formas de denominar el arte digital, el media art. Pero quisiera preguntarte, si hablamos de media art, es decir, de la categoría media art, ¿cómo definirías el media art?

El media art tiene muchas conexiones con los dispositivos electrónicos, es decir, a medida que se introducen nuevos dispositivos electrónicos y, sobre todo, nuevos softwares. Para mí, un dispositivo electrónico sin software no sirve para nada. Es casi tan importante o incluso más el software que el propio dispositivo. El software es un sistema de comunicación con la máquina, permitiéndonos interactuar y relacionarnos con ella de maneras que a veces no están previstas. Creo que una de las características del media art es precisamente eso: la interacción con un dispositivo. (...) Cuando trabajamos con dispositivos mecanizados, sabemos que hay artistas... de hecho, hay un montón de vídeos en YouTube explicando cosas que probablemente a ninguno de nosotros se nos hubiera ocurrido hacer, ya sea con cualquier dispositivo 3D u otros programas similares. Muchos artistas no llegamos a dominar tanto la parte de software como de hardware. Pero, sin embargo, a muchos artistas se nos ocurre hacer cosas que probablemente a esta gente que domina más los medios técnicos no se les ocurriría precisamente por eso, porque piensan y dicen: "esto no se puede hacer", ya que el software no está pensado para esto. Nosotros, por error o desconocimiento, probamos y de repente surgen cosas nuevas. Entonces, para mí, el media art y casi todo el arte de los nuevos medios que tiene que ver con dispositivos electrónicos, se enlaza dentro de todas esas posibilidades de comunicación que a la vez nos relacionan con internet y con todo el sistema de network, es decir, prácticamente no hay ningún dispositivo electrónico ni ninguna imagen o producto, por llamarlos de alguna forma, sonoro o audiovisual, que

no sea viable por la red. Entonces, para mí, están muy relacionados los dos. Es decir, hay muchos artistas incluso que no entienden su obra si no está dentro de la red. La hacen precisamente para la red y para que tenga esa capacidad de difusión y esa capacidad de impacto y todas esas características que tiene. Entonces, para mí, los dos están relacionados.

¿Tú crees que media art o new media de los nuevos medios sigue siendo hoy en día una categoría adecuada para referirse a arte y tecnología?

Por supuesto que sí, por supuesto que sí. Bueno, ahí tienes el IAC (Instituto de Arte Contemporáneo) haciendo un esfuerzo ímprobo por catalogar y categorizar. Seguramente habrás estado hablando con José Ramón Alcalá. José Ramón Alcalá es otro de los grandes expertos en media art, ¿no? Y además pionero en ello, porque él fue uno de los primeros en empezar con este tema de diario. Él y yo nos conocemos desde hace muchos años, hemos colaborado juntos en proyectos y de hecho estuvimos pensando incluso en crear un observatorio de arte contemporáneo dedicado exclusivamente al media art. Al final, el media art se ha convertido como en una especie de cajón de sastre demasiado grande, en mi opinión, que es necesario, necesario captar, categorizar, o sea, buscar. Porque claro, si ahí metemos arte sonoro, metemos todo lo que es arte proyectivo, todo proyecciones e instalación... En fin, diseños electrónicos con dispositivos, por ejemplo, que emulan imágenes o emulan lo que sea. En sí, todo lo que son vectorización 3D, etc., pues claro, es que nos encontramos con un mundo gigantesco y que además está en constante evolución y en constante cambio, ¿no? Entonces, sí, que hacen falta instrumentos para poder hacer como una especie de mapa en el que podamos incluir todas estas variantes que tenemos y categorizar los con nombres. Lo mismo que te decía antes de la fotografía digital, yo no la llamaría fotografía digital. De hecho, procuro no llamarle fotografía digital porque para mí no es fotografía, para mí es un sistema de información que me permite hacer una serie de cosas. Entonces yo le llamaría pues... imagen, o sea, raster image, no más en rasterizada o qué se yo, o imagen bitmap en el caso de que sea mapa de bits, etc. O imagen vectorial cuando es un vector, porque nosotros con una foto podemos capturarla y utilizar un dispositivo para actualizarla, con lo cual al final ya no tendremos esa imagen como tal, sino como una que además podremos escalarla a un tamaño mínimo o podemos escalarla

a un tamaño gigantesco, con lo cual ya no estamos hablando de los mismos términos que ocurría con la fotografía. Entonces, sí, yo creo que nos hace falta, haría falta poder categorizar, ese acto de nombrar a todas esas nuevas posibilidades.

¿Si tuviésemos que poner un punto de inicio al media art a nivel histórico, dónde lo ubicarías?

Yo lo ubicaría quizá en los primeros dispositivos que hubo para generar imágenes múltiples que yo creo que vienen un poco a partir del calco. Sí, a partir de las imágenes que se veían en la pantalla. Esto ocurre, me parece que está en el, no sé, alrededor de los años finales de los 50, 60, que se celebran una serie de convenciones y se empieza a hablar ya de la fotografía. Antes de lo que se llamó arte digital, también se denominaba computer art. Yo creo que ahí es donde empieza más o menos, pero seguramente alguien más experto que yo en historia sabrá más. Yo no estoy muy seguro. Dentro de mi campo, que es el campo de la impresión, los de IBM fueron los pioneros para empezar a trabajar con imágenes digitales que luego imprimían por medios fotográficos de alguna manera, y son de los primeros en llamarle así, llamarle digital art o llamarle computer art. Luego, creo que tendríamos que hablar del vídeo y de todo lo que vino después. (...)

¿Crees que el media art como concepto y discurso surge más en el contexto de la práctica artística o más en el contexto académico de instituciones, eventos, etc.?

Sí, yo creo que se intentó buscar un término para todas esas circunstancias de los nuevos dispositivos que estaban surgiendo, los media en inglés. Y yo creo que a lo primero que se aplicó el arte digital fue a los medios de comunicación. Casi todo el arte digital iba en medios de comunicación, porque los artistas, yo creo, vieron ahí una posibilidad de difundir su obra más allá de las barreras y de las limitaciones de los museos y de las galerías. Es decir, muchos artistas, videoartistas, que comenzaron haciendo su obra de manera muy modesta y con unos medios muy rudimentarios, encontraron ahí una posibilidad de difundir su obra, ya digo, fuera de las limitaciones de los museos y de las galerías, y se fue creando como una especie de red y de desierto. Como casi todas estas cosas novedosas, empieza a surgir en los Estados Unidos, sobre todo recuerdo en los años 90, a principios de los 90, 80, Estados Unidos era el principal país para este tipo

de obras de arte y alternatividad. Por aquel entonces aquí empezó un poquito. Pero, sobre todo, creo que en los Estados Unidos y en Inglaterra quizá es donde más hubo este tipo de artistas que empezaron ya a trabajar directamente sobre medios electrónicos.

¿Tú crees que podemos hablar de, por un lado, el mundo del media art y por otro lado otro ecosistema que es el arte contemporáneo?

Yo creo que no. Mi idea del arte es que quien hace arte es el mismo cerebro, o sea, incluso yo lo llevaría más lejos. Es decir, el cerebro humano es único, los seres humanos tenemos un cerebro más o menos desarrollado, más o menos inteligente que o más o menos culturizar o no, pero tenemos uno que a veces lo aplicamos para conocimientos científicos, para conocimientos artísticos o para conocimientos del tipo que sea. Pero yo no lo disociaría. Es más, yo creo que todas las artes tienen siempre nexos comunes, o sea, nosotros, yo, cuando me acuerdo en una charla que di en la Universidad de Anáhuac, en México, hace unos años, me preguntaban los alumnos algo parecido a lo que tú decías y entonces yo le decía así un poco quizá exagerando: es que fíjate que cuando nosotros vemos las pinturas de Altamira, no estamos reflexionando en cuál era realmente lo que veían esos hombres primitivos. Esos hombres primitivos no tenían luz artificial. Nosotros cuando entramos en Altamira estamos viendo los bisontes y todos esos animales quietos. Los vemos quietos. ¿Por qué los vemos quietos? Porque tenemos una luz artificial que los ilumina. Pero esos dibujos se hacían a la luz de antorchas y se hacían a la luz de hogueras. Y las hogueras no dan una luz continua. Las hogueras hacen que se muevan, el fuego se va moviendo. Y esos animales se veían en movimiento, se veían corriendo. Para ellos esa tecnología era la tecnología más avanzada que podría haber de representación de imágenes en movimiento. Probablemente nosotros ahora tenemos una tecnología muy avanzada como la que nunca hemos tenido, que nos permite no solamente captar movimiento, captar cualquier cosa, sino generarlo partiendo de la nada, es decir, utilizando un dispositivo electrónico que nos permite dibujar y animarlo y hacer que todo eso, como pasa con los videojuegos, con tantos tipos de arte que hay hoy en día y de entretenimiento. Simplemente, como fue un buen pintor de Altamira, cogiendo un material electrónico en vez de un pigmento y generando vectores o generando lo que quieran mapeados, lo que sea. Entonces yo creo que nosotros seguimos bebiendo de Altamira. Yo cuando veo muchos videojuegos me

parecen tan primitivos los más avanzados precisamente son la matriz. Si uno ve por ejemplo la película, una película como Avatar, que es un paradigma, ¿no? En su momento, de desarrollo tecnológico. En realidad, es muy primitiva esa película, el guion, la narración, incluso los personajes; los personajes nos retrotraen a ese mundo antiguo y primitivo de los seres humanos. O sea, quiero decir que el arte es evolutivo. Yo siempre digo una frase que mucha gente no entiende que es que el arte es autopoietico, es decir, yo ahí utilizo el discurso de Maturana y Varela para decir que el arte es un ser vivo que sobrevive y se adapta continuamente a todos los cambios y desde luego aprovecha todas las tecnologías que puede para crear nuevas obras. Siempre ha sido así; si vemos la historia del arte, siempre ha sido así. Es decir, el que inventa el grabado no es el artista grabador sino un señor que utiliza ese grabado para grabar sobre armaduras, hierros y cosas así, y el artista lo ve y dice: "Esto me sirve para hacer grabado y hacer una obra de arte". Y así sucesivamente. El artista... no creo que ningún artista inventara ningún dispositivo electrónico. Entonces, lo que todos hemos visto, cuando yo empecé a trabajar con ordenadores en el año 80, comencé a hacer unos dibujos con unas impresoras matriciales que le cambiábamos las plumillas y le poníamos rotuladores, transmisores. ¿Recuerdas las impresoras matriciales? Aquellas que tenían, como nosotros, unos brazos, unos pequeños brazos que se movían y dibujaban como si fuera un estilo de gráfico de un electrocardiograma. Pues esas estilográficas, esas impresoras que solo servían para texto, nosotros, lo que hacíamos, es que las cruzábamos, le poníamos unos rotuladores y dibujábamos con ellas. Fue utilizando un software que había entonces y que era muy sencillo. Nosotros no inventamos la máquina; nosotros lo que hacíamos era aprovechar, ni siquiera sabíamos de software, le preguntábamos a gente que sabía: "Oye, ¿cómo puedo hacerlo con esta impresora en vez de dibujar esto?" Yo estuve trabajando con un láser, haciendo grabado láser hace muchos años. (...) O sea, te quiero decir que los artistas al final lo que hacemos es buscar soluciones a determinadas cosas, aprovechando la tecnología que tenemos. Con mejor o peor fortuna. (...)

Y si nos vamos a la universidad, a las distintas disciplinas y titulaciones que hay, ¿con cuáles relacionaría el media art?

Con casi todas las que tienen relación con dispositivos electrónicos, lógicamente. Fundamentalmente porque nosotros, por ejemplo, en mi facultad aquí en Pontevedra, tenemos audiovisuales y arte por ordenador. Yo, de hecho, doy arte por ordenador en primero y luego doy también otra asignatura que es Proyectos gráficos digitales en 4.º y todas están relacionadas con dispositivos electrónicos. Así que yo me imagino que tienen que ver con todo esto.

¿Crees que el discurso del media art debe tener presencia en el currículo de bellas artes?

Claro que sí. Fíjate que es que, además, cuando nosotros estamos hablando de media art para mí no es un género, sino que yo creo que entra dentro de otro tipo de categorización, es decir, porque... ¿cómo vamos a hacer nosotros ahora? Imagínate que van surgiendo cada vez nuevos dispositivos que nos permiten hacer cosas que a lo mejor antes no. Y alguien dirá, bueno, pues el día que yo pueda proyectar hologramas, que ya se puede pero que no se hace bien y yo puedo por lo visto cobrar más a plena luz del día con ese sistema. Entonces, ¿cómo le vamos a llamar? Pues le vamos a llamar y seguiremos buscando categorizaciones. Entonces yo creo que al final lo que buscan los artistas es soluciones para poder realizar sus proyectos, ¿sabes? Esos proyectos que ellos tienen y esos proyectos podrían ser de muchas formas, es decir, porque yo, yo, de hecho, fíjate, últimamente estoy pintando a mano y me gusta mucho pintar a mano. ¿Qué es lo que ocurre? Que yo, para no tener que estar haciendo pruebas como se hacía antiguamente, haciendo bocetos, bastidores, así pintaba un cuadro, luego hacía otro. Luego, en vez de hacer eso, trabajo todo directamente con imágenes. Esto es una posibilidad de hacer eso, pero yo puedo con ese dispositivo mandarlo a través de Instagram, hacer lo que la gente, interacciones con él, etc. O sea, yo estoy abierto a un montón de posibilidades, incluso a que a lo mejor esas imágenes alguien las utilice como un mapeado 3D para un videojuego, por ejemplo, porque lo ve y dice, oye, buena idea. O sea, que te quiero decir que yo personalmente creo que el medio va a permitir toda esa cantidad de luego salidas o producción, digamos, de imágenes o producción de dispositivos, porque también puedes trabajar con nuevos dispositivos... (...)

¿Crees que esto de introducir y de que esté presente en el currículo de Bellas Artes el media art implica una concepción diferente del currículo a la que hay o a pedagogías en desarrollo de cómo está ahora el programa?

¿Sabes lo que pasa? Que la universidad española es tan burocrática, retrógrada y anticuada que es muy poco flexible a los cambios. Yo personalmente creo que las enseñanzas en Bellas Artes deberían enfocarse de manera radicalmente diferente a como se están enfocando. Ahora, en nuestra facultad, después de la ley Wert, la gente sale con un título genérico de Licenciado en Bellas Artes; ya no hay especialidad. A mí eso me parece un error completo. Debería ser que haces unos años en los que puedes tener asignaturas generalistas que te doten de un cierto conocimiento de los entornos artísticos en los que te mueves, y a partir de ahí, especializaciones. Algunas de ellas tendrían que ir relacionadas con todos los medios y sistemas que tienen que ver con el medio. Yo creo que una buena formación en Bellas Artes hoy en día se queda muy coja sin esto, porque alguien que esté trabajando, por ejemplo, en vídeo, debería ser capaz de enfocar su currículum por ahí, para crear animaciones, para crear sus propias proyecciones de imágenes digitales en movimiento; tendría que ser capaz de conducir su currículum por ahí. Lo mismo un escultor; su currículum queda muy cojo si solamente sabe modelar barro o tallar madera. Que no es que sea malo ni negativo, pero se quedaría cojo porque hoy en día hay una cantidad de medios para poder hacer eso totalmente digitales. Y lo mismo en cualquier especialidad, tanto en pintura como en fotografía, como en cualquier especialidad que uno toque. El docente de cualquier comunidad está ahí precisamente para completar y poner al día. Muchos de esos conceptos ya estaban en los medios anteriores.

¿Cuál de estas ideas te parece más acertada? ¿Crees que el media art ha surgido en la práctica artística, que ha dado lugar a un discurso, a la forma de un discurso sobre el arte en un lugar, o que se ha creado un discurso más en el ámbito académico teórico que ha introducido el concepto de media art y ha intentado crear unas estructuras?

Cada nuevo invento de la humanidad tiene sus propios lenguajes. El lenguaje de la pintura no es el mismo que el lenguaje de la fotografía. Y, de hecho, la fotografía cuando empezó, empezó intentando emular a la pintura y de hecho todos sus fotógrafos se

llamaron historicistas. Los primeros videoartistas intentaron hacer video más o menos documental hasta que se dieron cuenta de que el vídeo tenía sus propios lenguajes y lo que hicieron fue incluso desafiar al cine, etc. Es decir, hoy en día todo el arte de los medios, lógicamente, tendrá que ir poco a poco encontrando sus lenguajes y su discursos. Es decir, no es lo mismo una imagen que va a ser que está pensada desde el principio para ser múltiple y difundida a través de la red. Como network no puede tener el mismo discurso que una obra única, un cuadro, una escultura. Por ponerlo en los extremos, o un dibujo que alguien puede tocar y que lo que quiere es precisamente poderlo tocar. Este enfriamiento del aura del que hablaba José Luis Brea está ahí, por lo tanto va a crear un discurso totalmente diferente. No puede ser el mismo, es imposible. Y, aparte, fíjate que hay otra cosa, y es que hoy en día todos somos creadores de imágenes, porque hoy en día captar imágenes o producir imágenes de cualquier tipo, pues prácticamente lo hacen cualquiera. Y esto hace que su discurso sea totalmente diferente. Entonces no es lo mismo el discurso de una persona súper cultivada, erudita, que quiere acceder a un determinado entorno ecológico, académico y erudito que el de un tipo que a lo mejor es totalmente de la baja cultura y que lo que le interesa es la baja cultura. Su discurso es totalmente incluso opuesto.

(...)

E21 - Andalucía - Granada – Universidad A – Titularidad pública - Docente A – Creación Digital

Yo estudié Medicina y, después, Bellas Artes. Desde muy pronto, en primero o segundo, comencé con exposiciones y a trabajar profesionalmente como artista, ¿sabes? Después hice la tesis doctoral, que trataba sobre el cuerpo occidental en el arte.

Si te hablo de media art, ¿qué me dirías que es?

Pues algo muy difuso. Es una categoría muy amplia.

¿Y tú crees que es una categoría adecuada hoy en día todavía para referirse a prácticas artísticas con nuevas tecnologías?

Pues no sé qué responderte, porque necesitaría tener más conocimiento sobre ello.

Entonces, entiendo que es una categoría que no utilizas, un término que no empleas.

No, no lo utilizo. Es como si te digo música instrumental digital... pues... es algo demasiado amplio.

¿Crees que podríamos diferenciar el mundo del media art del mundo del arte contemporáneo?

El mundo del arte contemporáneo es algo tan difuso... Los límites son tan difusos que... bueno. Podríamos plantearnos primero qué es arte y qué no. Creo que es muy subjetivo. Yo me dedico al mundo de la instalación y estas categorizaciones me cuestan un poco; es un término que no utilizo.

(...)

E22 - Miguel Álvarez Fernández – Investigador - En relación con la ponencia presentada en Lituania.

Estudié en el Conservatorio del Escorial hasta octavo o décimo de piano. Entonces, un deslumbramiento me abocó muy clara y radicalmente hacia la composición, que son los estudios que terminé allí. Después, estudié filosofía e impartí clases sobre estética. Además, me desarrollé como compositor. Esto propició a su vez la posibilidad de trabajar en ese oasis que es Radio Clásica, desde el 2008. Y bueno, y la tesis en musicología, por fin, con todos los sinsentidos para que se canalizara hacia filosofía, porque es una tesis de estética.

¿Qué consideras que es esto de media art? ¿Qué definición podríamos hacer de media art o de la traducción de arte de los nuevos medios?

Por un lado, está el matiz fundamental de "new", de nuevos medios y tal, que justo esa circunstancia alude a mi generación. Ya a finales de los 90 se rechazaba esto de "new" y ahora parece ya insostenible. Bueno, yo creo que es una construcción discursiva, evidentemente, no un nombre. Esto es tanto como decir "política". Evidentemente es una parcela, un coto de poder también, una nueva creación difícilmente sostenible desde un punto de vista siquiera lógico, digamos. Y ahí hay tremendas dificultades. No soy ajeno, por supuesto, a los esfuerzos que se han hecho legitimadores en ese sentido. Pero bueno, es esa cuestión siempre de fondo, de que si hablamos de new media, ¿es nuevo respecto a qué? Y si nos quedamos en media art, pues casi peor. Decir: "bueno, un señor que pinta un cuadro, una señora que pinta un cuadro, ¡si eso no vale nada!, ¡no hay un medio!" Pues...bueno. Y del énfasis en la técnica del pincel, digamos, una cosa de ese estilo o qué decir, por supuesto, en nuestro ámbito de medios tan sofisticados como el piano, digamos que hay una clave que sí quiero aportar y que creo que filtra mucho la percepción de los que venimos del mundo del sonido, de la música (...). Claro, mi gran aprendizaje de esta evolución en estos ya veinte o treinta años, respecto de lidiar con este concepto es la conclusión de que es una apuesta discursiva. Es como decía, en la Transmediale de Berlín, pues en ella pude comprobar esto muy bien para dentro de ese campo por el sentido sociológico, ese campo que es el arte contemporáneo, donde hay otra gente muy delimitada, y hay museos, y hay teóricos y hay críticos, un ecosistema o sistema. Como artista visual, lo veo siempre como extranjero y eso es enriquecedor, pienso yo. Y bueno, pues como sucede en economía y lo aplican más tarde, surgen también los nichos. Decir: oye, pues dentro de este mercado nos especializamos, y ya. Y claro, ahí ves a figuras que intentan buscar ya lo que es muy difícil. Competir en el ámbito de, insisto, macro, del arte contemporáneo, con directores de museos como el MoMA o el Reina Sofía. "Vamos a hacer dentro de esto otra parcela con nuestros pequeños jerifaltes, como Zielinski". Pues a lo mejor no es gente que en el concierto general de arte contemporáneo aporte mucho y tenga mucha relevancia, pero se crean sus propios congresos. Ahí también estaría el caso de la revista Leonardo, por ejemplo. Entonces, bueno, creo que se aplica mucho y es una metáfora que puede ser útil. Esa frase que por ahora queda terrible, ¿no?: el afán de ser cabeza de ratón o cola de león. Pero es esa idea, es decir, que aquí esta gente ha buscado como un nicho de especialidad donde ellos ser los gerifaltes y los que han tenido la parte del poder. Oye, yo te invito a mi congreso, yo te doy no sé cuánto. Entonces, new media art, ¿por dónde iba?... Sí. La conferencia de despedida en el año 2007 (...). Podía mirar a mi alrededor y sentía que

había cierto ambiente de comunidad. Pero en el net art de los primeros años había esos programadores y tal que hacían desarrollos de software. Esos teóricos no tenían mucha relevancia artística. (...) Por un lado, incorporar esas comunidades ajenas al mundo del arte, que serán por eso nueva fuente de originalidad. (...) Siempre legitimar como continuidad de las vanguardias es una imagen tan bella. Claro, yo hablaba con las personas allí, gente muy radical, pero no tenía nadie ni de Fluxus ni de arte del siglo XX, ni de performance, ni de nada. Ellos hacían sus obras a modo de travesuras, digamos, ¿no? Imagínate el contexto de Berlín, todas las *startups*, compañías cuyos fundadores añadían matices cromáticos, y esa gente andaba por allí haciendo unas chaladuras muy bonitas, pero que nunca generaron un mercado artístico. Sí, no sé si decir que más o menos, no sé si generalizar, pero bueno, me tocó eso, vivir muy en primera persona todo este asunto, digamos, ficticio. (...) Y luego, por otra parte, hay una evolución que también se describe en ese artículo que es consustancial al capitalismo, en el cual, claro, pues en esos años 90 usar estas tecnologías podía ser un hecho diferencial en un artista. Pero ahora, claro, cualquier artista te hace video evidentemente, y nadie en su sano juicio se califica como videoartista. Ahí es donde yo uso esta expresión que se estudia también en economía y en derecho mercantil. Morir de éxito: ha muerto de éxito. Esa es la reflexión que yo hago. Como parte del media art, el arte sonoro presenta cierta actividad analítica, no discursivamente, pero bueno, creo que estamos hablando de una estrategia política, y esto solo en ciertos ámbitos puede uno explicitarlo adecuadamente, que tu tesis o tu trabajo de investigación pueda ser uno de ellos. (...) Entonces, bueno, una cuestión es que eso no se da en ningún otro ámbito de la creatividad. No existe una militancia conservadora que es como un negacionismo de la realidad y pensar que uno está ahí con el pentagrama. Y hay una cuestión radical que viene de antaño que es seguir poniendo el acento en los medios, en su sustantividad. (...) Pero hay compositores que conocieron nuevos medios tecnológicos y no les causó ningún efecto a la hora de desarrollar su obra. (...) Entonces, claro, esa relevancia dada al medio, a los medios, al mensaje, a McLuhan, si traducimos literalmente la expresión a la música, no ha tenido ningún eco. En absoluto. Por empezar por lo positivo. Es renovador, digamos, y estimulante desde el punto de vista intelectual. Pero esa operación política de construcción del media art, digamos que ha muerto de éxito. (...) Espero que se note la ironía en mis palabras. Pero no, no, yo quiero que cualquier artista, venga de la música, venga de la poesía, venga de la performance use el sonido con total normalidad y eso sería lo mejor que nos podría pasar. Claro, pues seguro que eso

impedirá que uno sea la *autoritas*, la autoridad de saber lo que es buen artesano, artesano. Pero bueno, como somos medianamente demócratas y queremos utilizarla porque hemos visto cómo avanza la historia, es imparable, pues eso será y la gente hará sus grabaciones con el teléfono móvil o no hará nada. ¿No? Y ese poeta, y sin saber quién es Stockhausen ni falta que le hace al hombre. (...)

¿Crees que la categoría esta de media art es adecuada hoy en día para referirse a las prácticas artísticas realizadas con tecnologías a Occidente?

Ya digo, yo creo que es esta expresión que espero se entienda -en Derecho mercantil es que se estudia muy bien-, se describe con la expresión “morir de éxito”. Bueno, pues mutatis mutandis, en el media art es lo que ha pasado, una cosa parecida, que ha muerto de éxito. Pero para desgracia de sus promotores e impulsores ideológicos, sigue existiendo. (...) Bueno, no ha entrado en el aparato del arte contemporáneo. Ya digo, ahí para mí lo bonito de esto de una presencia es, por un lado, está la parte económica, de la infraestructura, digamos los coleccionistas, gente que mete dinero. (...) Pero lo que a mí me preocupa y no tengo claro es que, si esta es la superestructura, es que tampoco ha generado una dimensión discursiva. O sea, ¿cuál es la aportación estética? O sea, hay artistas que están pensando a niveles muy profundos, claro, pero el señor o la señora que se pone a pintar en un lienzo está discutiendo Velázquez y está discutiendo con Goya y está conversando con la gente, con la pintura. Claro, eso ha saltado. O sea, los esfuerzos de legitimación anclados en Fluxus han fracasado discursivamente. (...) O gente que hace escultura con mármol y ese es el criterio. Tendrá que tener algún concepto a nivel filosófico discursivo más allá del mármol, ¿no? O que utilice tecnología. Eso es todo lo que usted tiene que decirme a mí. Eso, ya digo. No sé si son ejemplos. Están pintado en azul y esa es su aportación como comisario. Hola, seamos un poco serios. ¿Con eso me quiere usted provocar intelectualmente o con la reflexión poética? Que no quiero ser cerebral, sentido intelectual, poética, llámalo como quieras, ¿no?

¿A qué elementos podríamos asociar elementos teóricos, estéticos, filosóficos, podríamos asociar a esto del arte?

La ausencia de crítica me parece un elemento muy significativo de ese fracaso como empresa intelectual. O de crear un nuevo nicho de poder o nuevo campo de poder. (...) Y luego deshacerme de ese énfasis en lo medial, porque no tiene sustantividad de autor. (...)

¿Crees que esto del media art obedece más a una tipología de prácticas artísticas concretas o tiene que ver con una serie de comunidades, eventos y nodos institucionales?

Absolutamente, muy bien enfocado. Absolutamente. La opción B, eso es. Y así como todo es, por otra parte, que eso justo, este caso de estudio nos permite no pues, retirar la dimensión metafísica, no de no la pintura no, lo mismo a la pintura son comunidades y a mí me gusta mucho, creo operativo de esta idea, esta analogía de la conversación. Uno escoge en qué conversaciones está con gente, locutores y artísticamente con quién dialogan. Y bueno, la frontera entre las decisiones estéticas que uno hace no con quién. Y bueno, luego evidentemente puedes aportar algo, digamos, como cualquier conversación interesante.

¿Tú crees que se puede distinguir y se puede hablar de ecosistemas diferenciados? Por un lado, media art y por otro arte contemporáneo.

Para mí ha sido productiva esta metáfora. Uno escoge la vida ser cabeza de ratón, no ser el más importante de una cosa, ser el eso, no el de la clase. Pero de una clase muy chiquitita, ¿no? “Yo soy el jefe”, -yo les he conocido y era su apuesta- porque era gente que no iba a pintar nada, no tenían esa capacidad, tampoco intelectual ni el aporte económico en el ámbito del arte contemporáneo. Entonces montamos aquí nuestro chiringuito con esto. Pero si esto ahora ya no tiene, y así sigue habiendo departamento de arte en el MoMA y está bueno Christian Paul porque va a jubilarse y al final se ha difuminado, o sea difuminado. (...) Porque ya digo, sé que hay tecnologías en todas partes y el hecho distintivo no es la tecnología, que es el gran error. Digamos que así, si me permites la vez filológica, si es que te metes en arte y tecnología, para los griegos es que el pincel es tecnología al final y que el énfasis no está en eso, por dios, no está en enchufar la máquina en tal o cuál. (...) Pero bueno, eso es un engañabobos, como un

vendedor de elixires. Esto al final si no lo analizas con las categorías estéticas, que es lo que deberíamos utilizar, ninguno aporta nada a la conversación, no aporta nada. Por otro lado uno ve que tampoco las soluciones son precisamente innovadoras ni valiosas y, desde el punto de vista científico, tampoco. (...) Pues la respuesta de nuevo tiene que ser que ha perdido total vigencia, ya no solo dentro del paradigma del arte contemporáneo, sino que en la sociedad nadie está pendiente ya del media art. (...)

¿Percibes esto del arte como un ecosistema de prácticas artísticas, algo que ha surgido en el contexto de las prácticas artísticas y que ha dado lugar a la generación de un discurso o como un discurso y una ideología surgida en el ámbito académico que ha intentado dar forma a un escenario de prácticas artísticas?

Muy, muy interesante la pregunta y este es un tema que me apasiona. (...) Otra frase de un libro que no sé, si buena o no, pero que es importante y que tiene consecuencias políticas (*se ríe*) digamos es la undécima tesis sobre Feuerbach de Marx: los filósofos han descrito la realidad, ahora tienen que transformarla. Es la que está ahí, en la Humboldt, esculpida en las escaleras de arriba. Sí, efectivamente, y sin ironía ni tampoco ingenuidad, queremos transformar la realidad. Y que sea mejor y que haya más oportunidad para todos, etc., pues tenemos que ver cómo es esa realidad, ¿no? Y efectivamente, donde hay que hacer los cambios es en la esfera discursiva, ¿no? (...)

(Recomienda un libro de Jonathan Sterne) La verdad es que te vale la introducción. El libro es fantástico, pero las veinte páginas de la introducción son una militancia filosófica política antiderridiana. Y es justo una historia cultural de los media, del fonógrafo. Se manifiesta de manera muy clara y muy un poco provocativa en contra de lo que él llama la teleología tecnológica que sería, por ejemplo frases como “el teléfono ha cambiado nuestra forma de hacer negocios”. No, no, para que alguien invente el teléfono tiene que haber un tejido discursivo, evidentemente abstracto. Y unas ideas flotando en el aire, que son las que permiten que se invente el teléfono. No sé si me explico. Respondería a tu pregunta, ¿no? Primero hay una serie de ideas y luego viene lo demás. (...)

Pues esto es lo mismo, es decir, yo no tengo claro que nadie de la electrónica se reconozca con esta multitud y que no sean unas comunidades endogámicas, que es lo que me han demostrado en treinta años y pico; que no son permeables, que tú entras

porque conoces a fulanito y no obtendrás la simpatía de no sé quién... o porque citas en tus artículos a menganito y no sé cuánto y tal. (...) Uno que quiere ser el jefe del arte sonoro, el otro ser el listo del Medialab, el otro el que reparte el bacalao. (...)

Y en ese sentido la biopolítica, que es en lo que estamos, pues sí, es una condición de supervivencia europea; algunas personas se ganan la vida con este tipo de discurso e intentan transmitirlo intergeneracionalmente (...) Pero bueno, pues esto es también una forma de posicionarme, digamos y tal. (...) Pues mi obligación como intelectual sería someter a crítica este entramado discursivo.

(...)

E23 - En torno al Libro Blanco para el diseño de Titulaciones en Bellas Artes de 2004 – Técnico A

Quería preguntarte acerca de la justificación de introducir el concepto media art en este documento.

Fueron varias reuniones a lo largo de varios años, y todo resultaba muy vago y genérico con respecto a este tema en particular. Es decir, como se si hubiera realizado una revisión de lo que se estaba haciendo en Europa, incluso utilizando terminología que no se empleaba en España en ese entonces. Probablemente, en uno de esos días destinados a actualizar los currículos en Bellas Artes, se consideró la introducción de materias, asignaturas y actividades relacionadas con las nuevas tecnologías que estaban en boga en ese momento. Pues bien, no estaban muy claramente definidas, ¿verdad? Efectivamente, los estudios de Bellas Artes involucran bastante tecnología, pero se trata de una tecnología un tanto clásica e histórica, como la que se podía encontrar en la carrera. Desde el comienzo de la carrera, empezábamos con la fotografía. Yo soy de la primera promoción de licenciados en Bellas Artes, y el año anterior a mi ingreso, mis compañeros y yo éramos profesores de dibujo. En el plan de estudios anterior al mío, ni siquiera se contemplaba el acercamiento a una posible docencia en materias ciertamente tecnológicas, como podría ser, por ejemplo, algo tan elemental como la fotografía.

Vale. Bueno, no sé si estás familiarizado con este concepto. Hay muchos docentes, autores y teóricos que lo rechazan completamente, mientras que otros lo consideran importante. ¿Tú crees que es un concepto actualmente adecuado para referirse a arte y la tecnología?

Sí, precisamente yo creo que sí. El problema es que dentro de los currículos de Bellas Artes, me atrevería a decir que se asemeja más a una buena facultad, pero no de esa manera. Es decir, hay asignaturas, por ejemplo, que están relacionadas con un concepto lineal. Mira, no sé, en Valencia te diría que en la Facultad de Bellas Artes es posible, ya que hay un especialista en arte sonoro, etcétera, y es probable que, con las modificaciones de los currículos del grado, se incorporara un elemento similar. Pero, en general, diría que en el videoarte es mejor centrarse en asignaturas que cuiden denominaciones relacionadas con él, más bien con el uso del vídeo.

Probablemente, en los másteres sí que pueda tener un cierto reconocimiento un poco más amplio.

E24 - En torno al Libro Blanco para el diseño de Titulaciones en Bellas Artes de 2004 – Técnico B

No recuerdo exactamente cómo se utilizó el concepto y cómo se utiliza. Quiero decir, supongo que en ese momento se utilizaba un poco en el sentido del estudio de nuevas tecnologías. Hace 20 años... pues imagínate, estaba todo el aspecto de arte y tecnología comenzando.

La historia de la tecnología en la Complutense comienza en los años 70 en el Centro de Cálculo y había una serie de artistas que trabajaban en el asunto del color, que estaba en un lugar muy especial, como si fuera un laboratorio, viéndolo todo encerrado y desarrollándose antes de que existiera.

Bueno, antes de que la informática se difundiera, ya había un grupo de artistas que estaba trabajando en eso, se llamaba la comunidad o laboratorio de generación automática de

formas o algo así. Era un grupo de artistas que trabajaba en el Centro de Cálculo de la Universidad Complutense. Es decir, que la relación entre arte y tecnología, al menos a nivel universitario, ha existido, ¿no?

En ese sentido, es cómo se introduce luego, claro. Lo interesante es ver cómo eso se refleja en cada plan de estudios que se fue haciendo. Yo participé, por lo tanto, en el Libro Blanco, y luego yo era decano cuando hicimos el plan de estudios de mi Facultad de Bellas Artes. Este y el de Teruel fueron los dos primeros planes de estudios, digamos con el modelo europeo, que se hicieron de Bellas Artes.

Entonces incluimos una asignatura que se llama Técnicas informáticas. Desde luego, todo lo relacionado con el audiovisual, la creación en vídeo, que ya estaba de antes, también, bueno, las técnicas informáticas de alguna forma también ocupan su lugar...

Había una especialidad que era la de diseño de audiovisuales, pero las especialidades desaparecieron con los grados. Hay en alguna facultad y alguna mención. No sé si hay alguna mención que tenga que ver con arte y tecnología en algún sentido, pero, en cualquier caso, en nuestra facultad, lo que sí hay es algo aparte de la asignatura de eso que te digo, técnicas informáticas.

II. Resumen de Miguel Álvarez-Fernández sobre su ponencia de 2009 en el Congreso Culture and Media: Local and Global Aspects

Celebrada en la Facultad de Filosofía. Universidad de Vilna.

Miguel Álvarez-Fernández

University of Oviedo, Spain

Spanish Media Art: Does/Can/Should it exist?

Two recent Media Art collective exhibitions presenting works by Spanish artists have been hosted, respectively, by two important centers in the current scene of Spanish contemporary art: *The Discreet Charm of Technology*, hosted by the MEIAC (Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo, in Badajoz) and *Banquet*, presented by Laboral (Centro de Arte y Creación Industrial, in Gijón). Each of these shows tries to provide their audience with a comprehensive account of the history and evolution of Media Art in Spain. Therefore, it is possible to detect behind these exhibitions –as it will be argued throughout this paper– an effort to construct a genealogy for the artistic practices that they host. Interestingly (though maybe not surprisingly), the genealogies that appear under each of the aforementioned art shows do not coincide, and their respective readings of recent (art) history present some remarkable differences.

The first part of the paper will present an analysis of the contents and discursive strategies that lie behind these two curatorial proposals. More specifically, the different rhetorical processes of legitimation enacted through the aesthetical discourses that support each exhibition will be discussed. Following that, an emerging paradox (the first of a series, as it will be explained later) will be described: the postmodern rhetoric that usually surrounds the practice of Media Art (typically related with networks, rhizomatic structures, absence of hierarchies, etc.) appears, from our examination's perspective, problematically superimposed to a modernist rhetoric in which classical sources of legitimation and a clear 'economy of authority' can be easily detected.

Developing this argument, we arrive to another contradiction (now directly related to the local and global aspects of media art): while the questioning –or even the abolition– of different hierarchical structures considered typical of a modernist discourse (such as, for example, the distinction between cultural centers and cultural peripheries) is part of the agenda embedded in many works of Media Art presented at the two studied exhibitions, when analyzing the aesthetic discourse of the curators –and, in fact, of many of the participating artists– it is possible to detect strong ‘modernist’ assumptions related to the peripheral condition of Spain, as well as to the decisive importance of the Middle-European centers of Media Art. In particular, the curatorial strategies surrounding the presentation of both the studied exhibitions at the ZKM (Zentrum für Kunst und Medientechnologie, in Karlsruhe, Germany) will be analyzed from this perspective in this second section of the paper.

The following section will discuss how this ideological construction of the opposition between a cultural center and its surroundings is not simply based on a mental or theoretical image of the reality from the side of the curators of the analyzed exhibitions. Countries like Austria and Germany not only have a very rich (or, at least, very well documented) tradition in the field of Media Art, but they are also still now among those that support these artistic practices through the strongest financial and political efforts, channeled by a big number of prominent institutions as well as by a determined policy related to prizes, grants and scholarships for artists and researchers. It is therefore not surprising that this huge support for Media Art consolidates the role of countries such as Germany and Austria as cultural centers in this field.

One of the questions raised by this situation concerns the role of the more peripheral European traditions of Media Art. To what degree these traditions are still dependant from the ‘authority’ emanated from the Middle-European cultural centers? Is there a contradiction between the poetical content of many works of Media Art and the political implications of the situation described above? How the influence of the cultural axes that confront center and periphery (defined throughout the cultural process of Modernity) affects the artistic production of the creators attracted to them in a

postmodern context, where precisely this particular notion of center —and the hierarchies that it implies— is supposed to be outdated and not valid anymore?

Other series of paradoxes appear when the underlying idea of presenting a *national*, Spanish perspective of the Media Art scene (an idea shared by both the aforementioned exhibitions) is confronted with the *global* dimension of the technologies and the aesthetic discourses activated by the artists (whose careers also present, in most cases, an international profile).

The last pages of the paper will develop all these questions, and, more specifically, will discuss how the contemporary Media Art scene (often described in terms of postmodernism, multiculturalism, globalization, etc.) reproduces certain strategies which were considered typical of modernist aesthetics or of avant-gardism, and how it preserves (with only slight modifications) the dialectics that opposes such notions as cultural periphery and cultural center.

III. Claves para entender el Media Art. Festival Internacional Media Art Futures. Universidad de Murcia. 2015

Transcripción.

Participantes: Juan Martín Prada, Kepa Landa, Oliver Grau, José Ramón Alcalá.

Kepa Landa: ¿Por qué no se integra en los grandes museos?

Grau: (Agradece y menciona que la conferencia en Alcalá responde en parte a la pregunta en Alemania y Austria también). Ahora, el problema es la sostenibilidad. Hay mucho, pero lo perdemos. Los museos no están en la posición adecuada para preservar este tipo de arte. En la Tate, me invitaron a una conferencia sobre estrategias de preservación y no sabían que habían organizado una conferencia con el mismo título 10 años antes. Necesitamos estructuras internacionales; la financiación a menudo viene del Estado. Podría ser útil crear redes entre los museos.

Alcalá: Has tocado dos temas fundamentales que quisiera reforzar. El tema de la sostenibilidad y cómo trabajamos los españoles. Él se estaba refiriendo a la importancia de las estructuras internacionales. Ya que sea lo que sea, es internacional. Uno de los problemas que hemos tenido (por tema de lengua, por estar apartados...) es que tratamos de hacer las cosas a nuestra manera. Y esto es un error porque provoca una absoluta falta de visibilidad de lo que hemos hecho. No nos conocen en el extranjero. Hay muy pocos lugares o centros que hayan sido situados en el ámbito internacional. Esto tiene muchos actores involucrados en ello; por un lado, los que tenían que hacer la promoción no la han hecho porque no sabían o no estaban en condiciones. Tampoco nos hemos preocupado por ir a redes internacionales y estar allí. Ser internacional implica relacionarte con las personas que están fuera del país. Este es uno de los factores que hay que analizar independientemente. En segundo lugar: ¿cuántos eventos, exposiciones, etc., hemos producido con otras instituciones del extranjero? Poquísimas. Tenemos que procurar hacer esto. También es importante preocuparse por el perfil de producción, los que están al frente de las instituciones: ¿son especialistas en media art?

¿El profesor que enseña media art realmente es un experto en ello, o es que le faltaban créditos? Esto es lo que nos hace lucir tan mal.

Martín Prada: Quisiera abordar la problemática de las instituciones y extenderla a las del arte contemporáneo en general. Es cierto que la presencia de lo que denominamos "bien" o "mal" en los grandes eventos artísticos internacionales es casi inexistente. Estaba recordando la presencia en la Documenta de Kassel, por ejemplo... (menciona varios ejemplos). Plantea si no estamos creando una historia del media art paralela que realmente solo se cruza un poco con la del arte contemporáneo.

Grau: En cuanto a las bienales, no estoy seguro. Realizamos un estudio e identificamos más de 100 festivales dedicados solo a media art o arte digital, concretamente. La mayoría estaban financiados en parte por el público. Los festivales son los medios del media art y no llegan al mundo de los museos. ¿Qué ocurre con la Tate? ¿No son capaces de lidiar con este tipo de arte? Necesitamos que el concepto de museo evolucione. Podemos discutir sobre las instituciones, sobre los distintos medios. No solo se tienen que centrar en la preservación, también deben realizar exposiciones. No dan importancia a la preservación, aunque están llevando a cabo exposiciones de mucho éxito. Tenemos que mantener la presión. El problema, como decía al principio, está en la sociedad. Ahora sabemos mucho más, tenemos muchos más datos. Resulta irónico que las ideas estén claras pero no se ejecuten. El media art es un ejemplo extremo de esto: si solucionamos los problemas de preservación del media art, es algo que afectaría a la sociedad en general. Los datos relacionados con la economía, con la luna, se pierden. La sociedad debería darse cuenta de que necesitamos conservar las industrias. Hay que modernizarse, reorganizarse. Tenemos la situación en EE. UU. en que compañías como Google o Amazon, muy poderosas, no están interesadas en la sostenibilidad; simplemente quieren venderte un nuevo ordenador cada año. En Europa no tenemos industria informática, estamos controlados por la industria estadounidense, pero lo que necesitaríamos es la conservación de la industria. El media art es un ejemplo de esta necesidad.

Alcalá: La Fundación Telefónica acaba de cerrar los premios Vida. Han decidido no financiar más después de dieciséis ediciones. Cuando inauguraron el espacio Telefónica, la fundación surgió como una colección de arte y tecnología. Al darse cuenta de que no lo estaban gestionando adecuadamente y que existía una urgencia social, y considerando que otros estaban enfocando el gasto en temas sociales, cambiaron el nombre a Fundación Telefónica. Modificaron el espacio y, para inaugurarlo, decidieron realizar una edición de los premios Vida. ¿Qué ocurrió? Al ponerse en contacto con los artistas, en el 80% de los casos, las obras no estaban disponibles porque debían reproducirse. Se destinó una gran suma para reproducir este material, y esta fue una de las razones que llevó al cierre de estos premios. Esto destaca las complejas relaciones entre las instituciones que deciden invertir dinero y lo que el media art genera en términos de complejidad, específicamente la complejidad implícita del media art y el tema de la preservación.

En el MIDECENT, desde que se lanzó el programa Director, hemos invitado a muchos artistas y han producido numerosas obras. Hemos rescatado alrededor de ciento veintitantas obras. La mayoría de estas obras no son visualizables en un ordenador. El programa Director como máximo puede traducirse a Flash. Para ofrecer acceso a estas producciones, hemos tenido que rescatar ordenadores con el sistema 9 o anterior para que esos CD-ROMs puedan seguir siendo visibles. Y no hay otra manera. Este es un problema alarmante. ¿Cómo vamos a dar acceso a ello? ¿Por qué estamos tan desconectados del circuito de las prácticas éticas convencionales? Hay muchas razones, pero los museos temen que les sucedan estas cosas. Tienen miedo de invertir en algo que luego no tenga continuidad en su producción.

En cuanto al otro tema, el de las bienales: a mí no me da ningún miedo. Un museo es un museo. Requiere perspectiva histórica, comisariado y distancia para comprender y ubicar. Se lleva bien con lo que es antiguo. "Museo de arte contemporáneo es una contradicción". Para que una obra entre en el mercado del arte, esa obra tiene que tener alrededor una literatura; se construye con microrrelatos basados en mitología. Para que alguien pague fortunas por un cuadro impresionista, hemos tenido que adorar sus cartas íntimas. Hemos tenido que crear una mitomanía. El media art aún no tiene una mitología ni un microrrelato. No nos hemos preocupado por explicar las historias, las cosas. Es

entonces cuando la atracción del mercado genera la atracción por el coleccionismo. Me planteo si realmente esto pasa porque el lugar de las piezas desarrolladas con nuevas tecnologías no tiene nada que ver con un museo, sino con otros contextos. No nos hemos preocupado de contar estas historias. Esto caerá por su propio peso, porque en la transición del XX al XXI no ha habido otra cosa. Las reflexiones que hablarán en los museos son media art y no puede ser otra cosa. El problema es que para llegar allí está esa hoja de ruta que intuyo debemos construir.

Kepa Landa: Sin embargo, sí se ha producido ese relato en la historia del arte de otras formas de arte efímero. Incluso la performance está perfectamente integrada. ¿Por qué estas obras que están hechas con sistemas antiguos no se han integrado? El ámbito profesional sí que lo acaba absorbiendo, de las artes escénicas lo acaban absorbiendo en experiencias temporales, como las artes escénicas.

Alcalá: El señor que ha construido el relato para que esté en los museos y mercado ha tenido acceso a esos documentos, ¿hemos hecho lo mismo nosotros?

Landa: En los últimos 20 años hemos tenido más capacidad que ningún otro, a través de la red, etc. El recorrido hacia el otro ámbito no acaba de funcionar. Por eso le pregunto a un historiador, ¿cómo cree que sus colegas de la historia del arte?

Grau: Creo que está cambiando. El cambio no es lo suficientemente rápido como para alcanzar los cambios tan rápidos que está experimentando nuestra sociedad, economía, etc. El gobierno está dando fondos a ciertos proyectos, pero la mayoría de los archivos desaparecen. Tengo el ejemplo de Canadá, donde había una fundación. Pero creo que se trata más bien de infraestructura, de sostenibilidad; hay que encontrar la estructura adecuada para la información. Podría haber muchas más cátedras: en Austria ya tenemos una cátedra de media art en todas las universidades; hay una red de investigación. Daremos juntos el próximo paso. Dado que el media art comparte campo con muchas otras disciplinas, tuvimos que reunir a expertos de todos estos campos para darles la posibilidad de expresarse; por ejemplo, la conferencia que se dio en Pekín. Es más fácil conquistar la historia del arte que el mercado. Los galeristas: lo que les interesa es el dinero, no lo que está pasando en la sociedad. El mercado del arte tiene intereses

distintos. Si nos ponemos en la posición de un museo, normalmente tienen a tres o cuatro trabajadores en los departamentos de colecciones. Simplemente no cuentan con los medios necesarios. Ahora parece que está cambiando. La historia del arte poco a poco va a llegar a un punto en el que el media art se está enseñando ya en las universidades. En muchas ocasiones se empieza a almacenar software en sus colecciones, pero luego no se continúa. Este problema de los museos individuales es un problema de la democracia. Necesitamos de la estructura de la información; quienes toman las decisiones políticas deben obligar a almacenar los fondos del media art. La situación que mencionas en España está presente en todo el mundo. Aunque España destaca en este aspecto, si se mira fuera, hay situaciones similares. Alemania sobresale por haber financiado en los 90 y 00 media art; pero en aquel momento, el media art también se utilizaba como un mensaje político hacia la sociedad para hablar de Vietnam, China, etc. La inversión en media art también se ve desde esa perspectiva. Pero no se puede reflexionar y decir que todo depende de la pintura y la escultura. Yo creo que en 1000 años se utilizaban los últimos medios para hacer arte y se utilizaban para reflexionar sobre los medios complejos.

Martín Prada: Yo me refería más bien a la capacidad del media art para incorporarse a los discursos del arte contemporáneo. Hay gente que da historia del media art y otro del arte contemporáneo. Ese necesario énfasis que hace en el medio le ha sacado de la capacidad de incorporarse en el discurso. El hecho de que sigan existiendo bienales solo de media art me parece que solo insiste en ese carácter de gueto. Discurso del arte contemporáneo solo hay uno, de alguna manera. Hay algo sobre lo que me gustaría hacer hincapié, que es este énfasis del media art con el medio: el ma ha ido cambiando mucho, durante mucho tiempo se planteaba como experimentación creativa con nuevas tecnologías, pero en los últimos años, los artistas utilizan tecnologías que utiliza todo el mundo. Un artista que reflexiona sobre la cultura digital utiliza las mismas tecnologías que usa cualquier persona. Esto es un cambio radical en el planteamiento creativo y una exigencia de análisis diferente.

Alcalá: El tema del perfil y la actitud del artista es fundamental. En los 80 y 90, un artista era súper elegido para poder entrar en el templo de la tecnología, para poder entrar en una compañía con intereses ocultos, etc. Esto reducía muchísimo el número de

artistas que, además, van de una institución a otra. Entre los artistas españoles no había elegidos para acceder a esos templos de la tecnología. Eso hoy es completamente diferente. Hay un cambio sustancial. Hoy existe internet y entonces no. Ahora cualquier artista que quiera reflexionar usando medios lo puede hacer en su casa. Por eso esos centros se han ido desmantelando. También la voluntad era transformar aquellos espacios en ágoras. Hemos llegado a un punto muy positivo pero ha traído una consecuencia problemática: y es que si lo puedes hacer en tu casa, ¿quién te ve? Vosotros sois los que tenéis que construir unas nuevas condiciones para que, adaptadas a los medios que hay, funcionen y haya visibilidad.

Grau: Si tratamos de los distintos actores que Prada ha mencionado: historiadores, festivales, profesores, académicos, hay toda una serie de publicaciones; nuestro archivo contiene 3200 publicaciones y es un número que no para de crecer. Esto no es un problema. Luego está el sector de museos que no tiene gente, presupuesto, formación ni conocimiento tecnológico, tenemos que cambiar las estructuras museísticas. Luego está el mercado del arte, hay distintos intereses; no les interesa ayudar al mundo del arte porque todo lo que no puedan vender por mucho dinero no les interesa. Luego tenemos el discurso contemporáneo: ¿quién paga ese discurso? Las galerías, las exposiciones, etc. Es por eso que los museos no crean exposiciones de media art, crean el discurso del arte contemporáneo con los medios tradicionales del arte, aún. Lo mismo ocurre en el mercado del arte; al final, tenemos al estudiante que va a estudiar y se da cuenta: oye, las obras de mis colegas de hace 8 o 10 años ya no existen. No hay un mercado del arte que integre estas obras. Ya no se coleccionan, así que ya no existen. ¿Cómo podemos pedir a los estudiantes que hagan más media art? Aunque saben que no va a funcionar. Porque la infraestructura es la previa a la era digital. Ni los museos, ni los políticos ni nadie entiende esto. Hay que historizar el arte fuera de nuestras sociedades. Somos un medio muy relevante para el medio político; puede contribuir mucho al discurso democrático. Creo que debemos centrarnos más en la producción que en el archivo. Está el problema de que los comisarios, etc. no tienen formación ni conocimientos.

Alcalá: Creo que hace falta que estos niños tengan una cultura artística. Que no se dediquen solo a espectacularizar la tecnología: en eso es donde hay que poner esfuerzos,

en que se produzcan discursos, etc., no en el acceso a la tecnología, que ahora es muy sencillo.

Grau: Han preguntado que antes había mucho apoyo al media art pero ahora baja el apoyo. Esto es algo que no es cierto si vemos el mundo de visitas, en ferias, exposiciones. Hay más visitas que nunca. Y no es el problema del media art, sino de las infraestructuras. Para la conservación hemos creado distintas estrategias, la reinterpretación, conservación del software. Aunque si nos fijamos en conservación: hay miles de millones invertidos en proyectos artísticos, también en media art; incluso las mejores obras de media art tienen que preservar sus obras ellos mismos. Mi sugerencia es que los museos se desarrollasen con informáticos hacia un nuevo centro digital que estuviera conectado con el museo, que no estuviera aislado. Esto sería más adecuado que trabajar con instituciones como en el siglo XIX, que es algo desfasado. Cualquiera de nosotros se echa las manos a la cabeza cuando vemos que se destruyen obras de arte.

Alcalá: No estaba hablando de poner un "vosotros" frente a un "nosotros", sino pasando el testigo. Estaba diciendo que yo estoy desfasado porque no entiendo el sistema. ¿No nos estaremos empecinando en que el siglo XXI realmente es un conjunto/mezcla de todo?

Martín Prada: Creo que la cuestión no es hacer media art sino hacer reflexionar sobre la cultura de los medios, enseñar a hacer un arte que, independientemente del medio que utilice, ayude a reflexionar, que nuestra cultura es una cultura mediada; por lo tanto, el elemento tecnológico es esencial, pero que luego esa respuesta se haga a través de una instalación muy compleja o a través de un post en Facebook no tiene relevancia. ¿Es el media art la forma de responder a las categorías de lo bueno, lo bello. ¿Se puede hablar de escenarios latinoamericanos y africanos para responder a los puntos estructurales? El carácter antropogenético que tiene la práctica artística en relación con la tecnología, nuevas subjetividades posmodernas tardomodernas... Igual el media art es la clave para una educación poliética en una ciudadanía global, existen parámetros suficientes para reflexionar al respecto desde el sur, en sociedades menos desarrolladas pero donde urge esa educación con más radicalidad?

