

Andreas Broeckmann

Sobre el 'Media art'
Addressing 'Media Art'

Andreas Broeckmann
Berlin, 1964

El siguiente texto se basa en una charla que dió en el simposio "Media Art Today" en el InterCommunication Center de Tokio; el 12 de marzo de 2005, en el contexto de la exposición Art meets Media:
http://www.ntticc.or.jp/Archive/2005/art_meets_media/

1. Términos Estratégicos

Nos hemos acostumbrado a utilizar el término "media art / arte de nuevos medios" aunque buscando una palabra más adecuada para esas prácticas artísticas que son mostradas en exposiciones como 'Art meets Media', o festivales como ars electronica y transmediale. Sin embargo, mientras el público profundiza en la cultura digital, la cuestión de los límites del "media art" se está convirtiendo en un elemento importante para definir la situación de la cultura digital en el mundo contemporáneo.



The following text is based on a talk I gave at the symposium 'Media Art Today', at the InterCommunication Center, Tokyo, on 12 March 2005, in the context of the exhibition Art meets Media:
http://www.ntticc.or.jp/Archive/2005/art_meets_media/

1. Strategic Terms

We have become used to deploying the term 'media art', for want of a better word, for those artistic practice which are presented by exhibitions like 'Art meets Media', or festivals like transmediale and ars electronica. However, as audiences are widening and as digital culture is deepening, the question of the boundaries of 'media art' becomes important for defining the position of digital culture in the contemporary world.

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 centramos 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 techno-fetichista.

Take examples like the following - all pieces which might qualify as 'media art' in that they use digital technologies and deal with questions of a contemporary digital media culture: 5voltcore (at): Shockbot Corejulio (installation); Pierre Huyghe/Philippe Parreno (be/fr): Ann Lee (computer animation); Wolfgang Staehle (us): Empire 24/7 (live-image); Jaromil (it): Forkbomb (T-Shirt).

'Media art' is, however, a problematic term, because it is imprecise: It can refer to work that *deals with* so-called 'new media', or work that is simply *made with* such media technologies; in the latter case, however, a distinction from contemporary art is impossible to draw, since all art uses some sort of a medium, and many modern and contemporary art works have used media technologies without qualifying as 'media art' in a narrower sense.

It seems that, more than anything else, 'media art' is a way of looking at works. Think, for instance, of a painting by Jan Vermeer and think of it as an early piece of 'media art'; you might immediately start thinking about the paint, the composition, the technical tools he may have used in constructing the image, etc., rather than focusing on the representational level of the image. 'Media art' here becomes a method of reception, it represents a specific interest in the materiality and the modes of construction and representation, in the *mediality* of a given work.

If we try to avoid the term 'media art' and divert to terms like 'electronic art' or 'digital art', the danger is that we focus on the technical basis of a given work, disregarding its aesthetic characteristics and classifying it merely on the basis of the technology used to realise it; such a classification of course invites reproaches of this art being techno-fetichistic.

Un aspecto que aparta a cierto tipo de “media art” de una comprensión más amplia del arte contemporáneo, es la implicación con la relación entre el hombre y las máquinas -la máquina entendida en un sentido amplio, deleuzo-guattariano, donde el término se refiere no tanto a los aparatos técnicos como a cualquier tipo de ensamblaje complejo en el que puedan darse procesos autónomos, generativos y productivos. Éstas pueden ser tanto máquinas sociales como técnicas, pero no son dirigidas por la voluntad (de un artista sino por complejas fuerzas * mecánicas *. Si el término no estuviera tan cargado históricamente, uno podría llamarlo 'arte máquina' y tomarlo como el concepto que define un campo específico de la creación artística (y que excluye algunas producciones artísticas que, por razones técnicas, se entienden a veces como “media art”, aunque se puedan describir mejor como 'arte con medios digitales'.

Lo que caracteriza a muchos trabajos de arte electrónico es su interés en las dimensiones estéticas y culturales o sociopolíticas de la tecnología. “Experimentación creativa”, percepción, comunicación y cooperación son aquí palabras clave. Esto en sí mismo no es un criterio suficiente para el arte. Así como el arte fotográfico o el Motorcycle Art no son necesariamente arte en el sentido más estricto de la palabra; la 'gente del arte de nuevos medios', podríamos ser meros aficionados al hobby de la tecnología con cierta inclinación artística.

El arte fuerza los límites, el arte es transgresivo y cuestiona de una manera fundamental, a menudo molesta lo que sabemos, y lo que creemos seguro. El arte inquieta, desquicia. Y lo hace “entienda” uno la tecnología o no.

Tomemos, por ejemplo, la “Crucifixión” del Retablo de Isenheim de Matthias Grünewald: no hace falta ser teólogo para entender que Grünewald es un artista con gran fuerza.

La cuestión es cómo el arte trata la amplitud de la experiencia humana en nuestro mundo contemporáneo y cómo nos conecta con otras culturas, con nuestro propio hibridismo cultural y con las capas históricas que forman nuestra experiencia.

One aspect that does set a certain type of 'media art' apart from a broader understanding of contemporary art, is the engagement with the relationship between humans and machines - the machine understood in a broad, deleuzo-guattarian sense where the term refers not so much to technical apparatuses, but to any kind of complex assemblage in which autonomous, generative, and productive processes can take place; these can be social as well as technical machines, but they are guided not by (an artist's) intention, but by complex *machinic* forces. If the term was not so historically loaded, one could call it 'machine art' and take it as the concept that defines a specific field of artistic creation (and that excludes some artistic productions which, for technical reasons, are sometimes understood as 'media art', though they are better described as 'art with digital media'.

What characterises many works of electronic art is an interest in the aesthetic and cultural or socio-political dimensions of technology; 'creative experimentation' with perception, communication and cooperation are important keywords here. This in itself is not a sufficient criterion for art. - Just as what runs as Photographic Art or Motorcycle Art is not necessarily art in the narrower sense of the word; otherwise, as 'media art people', we would just be technology hobbyists with an artistic inclination.

Art pushes acrosses the boundaries, art is transgressive and questions in a fundamental, often disturbing way what we know, and what we thought to be sure about. Art unsettles. And it does this, whether someone 'understands' technology or not.

Take, for example, Matthias Grünewald's 'Crucifixion' of the Isenheim Altar: you do not need to be a theologian to understand that Grünewald is a powerful artist.

The question is how art addresses the breadth of human experience in our contemporary world, and how it connects us with other cultures, with our own cultural hybridity, and with the historical layers that form our experience.



2. Es Hora de Nuevos Manifiestos

En la raíz de muchas obras de, llamémoslo así, arte orientado tecnológicamente, está el entusiasmo por las innovaciones técnicas.

En un magnífico ensayo publicado en 1991, Peter Weibel se posicionó poderosamente a favor del advenimiento de una nueva estética tecnológica que separe la era del arte de nuevos medios de la del arte tradicional. Con un argumento 'post-modernista' aceptado generalmente, Weibel afirma que la revolución industrial y sus tecnologías han creado una situación histórica en la que los conceptos de realidad, autoría, originalidad, etc., ya no son sostenibles como categorías estéticas. Son sustituidas por las nociones de simulación, signos, medios, etc., que se articulan con la mayor intensidad posible en el arte electrónico. Para Weibel, el uso artístico de la tecnología es en sí mismo una señal de la posibilidad que tienen los seres humanos de crear y transformar su mundo, es una muestra del potencial emancipador de nuestra existencia.

La demanda de Weibel para una nueva vanguardia estética tiene sus límites y donde son válidos, pueden no ser exclusivos al campo del arte de nuevos medios. Mi sugerencia es que, tal vez, han sido incorporados con éxito por el arte contemporáneo en general ya desde hace largo tiempo, sólo que sin esa fijación tecnológica, y esta es la razón por la que el arte electrónico ha perdido el estatus de avanzada estética que le había sido atribuido en los años 90.

En este contexto, Weibel también sugiere lo que podemos tomar como una definición del "media art": "El arte de nuevos medios sustituye los cimientos ontológicos de la obra de arte sobre el 'ser', por los cimientos de la obra en el signo, en lo semiótico." (1991/2004, p.59) Esta definición daría lugar a una gran cantidad de aplicaciones, lo que me parece muy útil. El "media art" se convierte así en una línea específica de vuelo, una trayectoria dentro de la modernidad, que no es exclusivamente tecnológica.

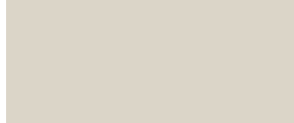
2. Time for New Manifestos

At the root of a lot of, let's say, technologically inclined art, is the excitement about technical innovations.

In a grand essay published in 1991, Peter Weibel has forcefully argued for the advent of a new, technological aesthetic that separates the age of media art from traditional art. In a generally accepted 'post-modernist' argument, Weibel claims the Industrial Revolution and its technologies have created an historical situation in which issues of truth, of authorship, originality, etc., are no longer tenable as aesthetic categories. They are replaced by notions of simulation, signs, media, etc., which are most strongly articulated by electronic art. For Weibel, the artistic use of technology is in itself a sign for the possibility of humans to create and transform their world, it is a sign of the emancipatory potential in our existence.

Weibel's claims for a new aesthetic avantgarde have their limits, and where they are valid, they might not be exclusive to the media art scene. My suggestion would be that, maybe, they have long been incorporated successfully by contemporary art in general, only without the technological fixation, and this is why electronic art has lost the aesthetic avantgarde status which it had been ascribed in the 1990s.

In this context, Weibel also suggests what we can take as a definition of media art: 'Media art replaces the ontological foundation of the work of art in 'being', by the foundation of the artwork in the sign, in semiosis.' (1991/2004, p.59) - This definition would leave room for a broad application, which in my eyes is useful. 'Media art' thus becomes a specific line of flight, a trajectory within modernity, that is not exclusively technological.



Hoy el arte electrónico está desorientado porque durante mucho tiempo estuvo atado a un desarrollo tecnológico unidimensional (pensemos el Internet trasnochado; en el Arte Interactivo fijado en gestos simbólicos; en el Arte Locativo atrapado en la Sociedad del Control). El desencanto con estas tecnologías y su potencial estético no es compensado por un nuevo nivel de urgencia artística que impulse a crear exactamente bajo estas circunstancias. Un arte que no ignore que la tecnología está comprometida históricamente y éticamente, sino que lo afronta. El arte tiene que ser una forma de resistencia, un motor de contradicción, no de terapia.

Las obras del supuesto "media art" se volverán obsoletas tan pronto como las tecnologías en las se basan se conviertan en cotidianas u obsoletas.

Las nuevas tecnologías continúan transformando nuestras vidas ostensiblemente, así como la manera en que convivimos. Pero mientras las integramos gradualmente en nuestras vidas híbridas analógicas y digitales, las dimensiones estéticas de la tecnocultura no van a dominar de repente, sino que se convertirán en parte de los muchos paradigmas en conflicto con los que tomamos conciencia del mundo que nos rodea.

Como las tecnologías digitales cada vez están más presentes, el arte que reflexiona sobre ellas necesita hacerse menos autoreferencial, menos autista, y más ambicioso cultural y estéticamente. Debe continuar articulando estas capas experimentales, debe enfrentarlas, dramatizarlas y, a veces, incluso negarlas.

Tú, artista de media art, no te empeñes en especializarte!
¡Sé un amateur técnico!

Electronic art is without orientation today because it was, for a long time, too much tied to a one-dimensional technological development (think of the Internet gone stale; of Interactive Art stuck in symbolical gestures; of Locative Art caught in the Society of Control). The disenchantment with these technologies and their aesthetic potential is not countered by a new level of artistic urgency to create under exactly these circumstances. Art that would not ignore the fact that technology is historically and ethically compromised, but that confronts this head-on. Art has to be a form of resistance, a motor of contradiction, not of therapy.

Works of so-called 'New Media Art' will become obsolete as soon as the technologies they get so wound up about, become 'normal', or obsolete.

New technologies continue to transform our lives significantly, as well as the way in which we live together; but just as we gradually integrate them into our hybrid analogue and digital lives, the aesthetic dimensions of techno-culture will not suddenly 'rule', but they will become part of the many conflicting paradigms through which we make sense of the world around us.

As digital technologies are becoming more prevalent, art that reflects on them needs to become less self-referential, less autistic, and more culturally and aesthetically ambitious. It must continue to articulate these experiential layers, it must confront, dramatise and, at times, negate them.

You, Media Artist! Don't get stuck in specialisation! Be a technical amateur!





3.Trabajo Urgente

¿Dónde está el trabajo urgente? En obras que no se limiten a arañar la superficie del consenso tecnosocial que hace que aceptemos cada nuevo aparato que aparece y que prescinda de un mundo más justo y más libre. El arte de nuevos medios, en vez de arañar o pulir esa superficie, hace más llevadera una situación ética y políticamente problemática, en lugar de articular la ira que mucha gente siente hacia ella.

Estoy pensando en artistas apasionados como Ulrike Gabriel, Valie Export, Stelarc, Erik Hobijn, Herwig Weiser, 010.org, Jodi, Marko Peljhan, Antye Greie, Dick el Demasiado, Knowbotic Research, Joe Colley y otros.

En obras que no ocultan con sofisticación técnica una carencia de calidad artística.

En obras que pretenden hacer algo más que adornar la Infocultura comercial.

En arte obsesivo. En arte que intenta hacer algo diferente.

3. Urgent Work

Where is the urgent work? Work that does not just scratch at the surface of the techno-social consensus which makes us accept every new gadget, but prevents a more just, and a freer world. Media art, instead of scratching, more often even polishes that surface, it makes a situation that is ethically and politically problematic more palliative, instead of articulating the anger that many people feel towards it.

I'm thinking of passionate artists like Ulrike Gabriel, Valie Export, Stelarc, Erik Hobijn, Herwig Weiser, 010.org, Jodi, Marko Peljhan, Antye Greie, Dick el Demasiado, Knowbotic Research, Joe Colley, and others.

Work that does not cover up a lack of artistic quality in technical sophistication.

Work that wants to do something other than decorate the commercial info-culture.

Art that is obsessive. Art that tries to make a difference.



addendum

V2_Organisation (1987)

MANIFIESTO POR LOS MEDIOS INESTABLES.

LUCHAMOS POR EL CAMBIO CONSTANTE; POR LA MOVILIDAD.

HACEMOS USO DE LOS MEDIOS INESTABLES, ES DECIR, DE TODOS LOS MEDIOS UTILIZAN ONDAS ELECTRÓNICAS Y FRECUENCIAS, COMO MOTORES, SONIDO, LUZ, VÍDEO, ORDENADORES, ETC. LA INESTABILIDAD ES INHERENTE A ESTOS MEDIOS.

LA MECÁNICA CUÁNTICA HA PROBADO, ENTRE OTRAS COSAS, QUE LAS PARTÍCULAS ELEMENTALES MÁS PEQUEÑAS, TALES COMO LOS ELECTRONES, EXISTEN EN FORMAS PERMANENTEMENTE CAMBIANTE. NO TIENEN FORMA ESTABLE ALGUNA, SINO QUE ESTÁN CARACTERIZADOS POR LA MOVILIDAD DINÁMICA. ESTA FORMA INESTABLE, MÓVIL DEL ELECTRÓN, ES LA BASE DE LOS MEDIOS INESTABLES.

LOS MEDIOS INESTABLES SON LOS MEDIOS DE NUESTRO TIEMPO. SON LAS ESTRELLAS DE NUESTROS HOGARES MODERNOS. PROMOVEMOS SU USO RACIONAL, EN LUGAR DEL MAL USO DE ESTOS MEDIOS TAN A MENUDO PRACTICADO.

AMAMOS LA INESTABILIDAD Y EL CAOS, PORQUE SIGNIFICAN PROGRESO. NO VEMOS EL CAOS COMO LA SUPERVIVENCIA DEL MÁS APTO, SINO COMO UN ORDEN COMPUESTO DE INCONTABLES ÓRDENES FRAGMENTARIOS, QUE SE DIFERENCIAN ENTRE SÍ Y DENTRO DE LOS CUALES EL STATUS QUO QUE PREVALECE ES SOLAMENTE UN BREVE PUNTO DE ORIENTACIÓN.

LOS MEDIOS INESTABLES SE MUEVEN DENTRO DE LOS CONCEPTOS DE 'MOVIMIENTO-TIEMPO-ESPACIO', LO QUE IMPLICA LA POSIBILIDAD DE COMBINAR MÁS FORMAS Y CONTENIDOS DENTRO DE UNA SOLA OBRA. LOS MEDIOS INESTABLES REFLEJAN NUESTRO MUNDO PLURIFORME.

LOS MEDIOS INESTABLES ESTÁN CARACTERIZADOS POR EL MOVIMIENTO DINÁMICO Y LA MUTABILIDAD, EN CONTRASTE CON EL MUNDO DEL ARTE QUE NOS ALCANZA A TRAVÉS DE LOS MEDIOS PUBLICITARIOS. ESTO SE HA PARALIZADO Y SE HA CONVERTIDO EN PRESUPUESTO PARA LOS COLECCIONISTAS, LOS FUNCIONARIOS, LOS HISTORIADORES Y LOS CRÍTICOS.

EL ARTE DEBE SER DESTRUCTIVO Y CONSTRUCTIVO.

addendum

V2_Organisation (1987)

MANIFESTO FOR THE UNSTABLE MEDIA.

WE STRIVE FOR CONSTANT CHANGE; FOR MOBILITY.

WE MAKE USE OF THE UNSTABLE MEDIA, THAT IS, ALL MEDIA WHICH MAKE USE OF ELECTRONIC WAVES AND FREQUENCIES, SUCH AS ENGINES, SOUND, LIGHT, VIDEO, COMPUTERS, AND SO ON. INSTABILITY IS INHERENT TO THESE MEDIA.

QUANTUM MECHANICS HAS PROVED, AMONG OTHER THINGS, THAT THE SMALLEST ELEMENTARY PARTICLES, SUCH AS ELECTRONS, EXIST IN EVER-CHANGING FORMS. THEY HAVE NO STABLE FORM, BUT ARE CHARACTERIZED BY DYNAMIC MOBILITY. THIS UNSTABLE, MOBILE FORM OF THE ELECTRON IS THE BASIS OF THE UNSTABLE MEDIA.

THE UNSTABLE MEDIA ARE THE MEDIA OF OUR TIME. THEY ARE THE SHOWPIECES IN OUR MODERN HOMES. WE PROMOTE THEIR COMPREHENSIVE USE, INSTEAD OF THE OFTEN PRACTICED MISUSE OF THESE MEDIA.

WE LOVE INSTABILITY AND CHAOS, BECAUSE THEY STAND FOR PROGRESS. WE DO NOT SEE CHAOS AS SURVIVAL OF THE FITTEST, BUT AS AN ORDER WHICH IS COMPOSED OF COUNTLESS FRAGMENTARY ORDERS, WHICH DIFFER AMONG THEMSELVES AND WITHIN WHICH THE PREVAILING STATUS QUO IS ONLY A SHORT ORIENTATION POINT.

THE UNSTABLE MEDIA MOVE WITHIN THE CONCEPTS OF 'MOVEMENT-TIME-SPACE', WHICH IMPLIES THE POSSIBILITY OF COMBINING MORE FORMS AND CONTENTS WITHIN ONE PIECE OF WORK. THE UNSTABLE MEDIA REFLECT OUR PLURIFORM WORLD.

UNSTABLE MEDIA ARE CHARACTERIZED BY DYNAMIC MOTION AND CHANGEABILITY, THIS IN CONTRAST WITH THE WORLD OF ART WHICH REACHES US THROUGH THE PUBLICITY MEDIA. THIS HAS COME TO A STANDSTILL AND HAS BECOME A BUDGET FOR COLLECTORS, OFFICIALS, HISTORIANS AND CRITICS.

ART MUST BE DESTRUCTIVE AND CONSTRUCTIVE.

Andreas Broeckmann

(*1964) lives and works in Berlin. Since the autumn of 2000 he has been the Artistic Director of transmediale - festival for art and digital culture berlin. Broeckmann studied art history, sociology and media studies in Germany and Britain. He worked as a project manager at V2_Organisation Rotterdam, Institute for the Unstable Media, from 1995-2000. He co-maintains the Spectre mailing list and is a member of the Berlin-based media association mikro, and of the European Cultural Backbone, a network of media centres. In university courses, curatorial projects and lectures he deals with media art, digital culture and an aesthetics of the machinic