

Gerfried Stocker

The Art of Tomorrow
El arte del mañana

Gerfried Stocker.
Director
of Ars
Electronica Center

El arte de mañana es el arte electrónico, un arte que tiene tanto de imagen visual como de música y de puesta en escena; que entremezcla a partes iguales el avance técnico formal del hardware con la base conceptual del software. No obstante, lo que en su día pudo alojarse en la categoría general de arte electrónico, ha ido diversificándose en una multiplicidad de nuevos géneros artísticos, de formas simbióticas cuyas definiciones se inclinan más hacia las disciplinas científicas y técnicas, el desarrollo de la interfaz y la arquitectura de la información o hacia una cultura de la Red y el estilo de vida de las comunidades de juegos, que hacia los ismos del discurso artístico.

Esta evolución avanza a impulsos de personas cuya identidad queda a menudo delimitada por los parámetros de artista, ingeniero, trabajador social y diseñador de experiencias y que actúan movidos por un claro entendimiento no sólo de sus aspectos tecnológicos, sino también sociales y culturales: programadores y hackers, creadores de códigos abiertos y circuit benders, que alcanzan la maestría de los componentes tecnológicos, se desentenden de las reglas de los manuales de usuario, dan a dispositivos y sistemas un uso insólito, distinto al que inicialmente estaban destinados, y participan, con este proceso analítico y crítico, en el diseño que hoy tiene nuestro mundo: el arte como ensayo del futuro.



The art of tomorrow is the art of the media. This art is just as much visual image as music and performance; hardware-handicraft and software-concept in equal measure. What once could have been subsumed under the heading of media art has since branched out into a multiplicity of new artistic genres, symbiotic forms whose definitions are rather more oriented on scientific and technical disciplines, on interface development and information architecture or on net culture and the lifestyle of gaming communities than on the isms of the artistic discourse.

This development is being carried forward by individuals whose identity is often bounded by the parameters of artist, engineer, social worker and experience designer, and who act out of a clear understanding of its technological as well as its associated social and cultural aspects: coders and hackers, open sourcers and circuit benders who acquire mastery over technological components, ignore rules found in user's manuals, deploy devices and systems in ways unintended by those who market them, and participate, with this analytical and critical processing, in the design of the way our world is now—art as a test-drive of the future.

Si pensamos en la andadura de Ars Electronica desde su fundación en 1979, podemos ver claramente que no ha dejado de reflejar también la dimensión marcadamente internacional del arte electrónico. En 2004, por ejemplo, 34.000 visitantes acudieron al Festival Ars Electronica, y 555 artistas de 28 países exhibieron sus trabajos y compartieron sus ideas. El Prix Ars Electronica - principal escaparate mundial de la excelencia en el ciberarte- es el nodo central de una red internacional única y singular. El año pasado, 3.341 artistas de 69 países participaron en el certamen y más de 30.000 trabajos se han presentado a concurso desde la creación del Prix en 1987. El Futurelab de Ars Electronica participa en diversas aventuras conjuntas de I+D y organiza programas para artistas residentes que hacen posible un proceso permanente de intercambio con artistas y científicos de todo el mundo.

Podemos decir, por tanto, que en torno a Ars Electronica ha ido configurándose un fondo internacional de recursos, talento y conocimientos que, a su forma tan excepcional, refleja toda la evolución del arte digital, su hipnótico dinamismo, su diversidad siempre sorprendente y, en especial, el virtuosismo y la excelencia artísticos del arte digital contemporáneo.

El desarrollo del arte electrónico entre el ayer y el mañana

Desde el mismo nacimiento de Ars Electronica como festival de arte, tecnología y sociedad, se ha mantenido atento al desarrollo del arte en el contexto de las condiciones tecnológicas que lo enmarcan. ¿Qué factores y circunstancias determinarán el arte de mañana? ¿Dónde se plasmará este arte, quién se encargará de su realización, y qué se hará con él? ¿Cómo responderá el arte a las cuestiones sociales más importantes? ¿Qué respuestas y qué estímulo puede aportar?

If one considers Ars Electronica's orientation since it was founded in 1979, it becomes apparent that it has also continually reflected the strongly international dimension of media art. In 2004, for example, 34,000 visitors attended the Ars Electronica Festival, and 555 artists from 28 countries exhibited their works and discussed their ideas. The Prix Ars Electronica—the world's premiere showcase of excellence in the cyberarts—is the central node of a one-of-a-kind international network. Last year, 3,341 artists from 69 countries entered the competition, and more than 30,000 works have been submitted for prize consideration since the Prix was established in 1987. The Ars Electronica Futurelab is involved in R&D joint ventures and hosts artist-in-residence programs that make possible an ongoing process of exchange with artists and scientists from all over the world.

Thus, what has taken shape around Ars Electronica is an international pool of resources, talent and know-how that, in its own almost completely unique way, reflects the entire development of digital media art, its scintillating dynamism, its constantly surprising diversity and especially the artistic virtuosity and excellence of contemporary digital media art.

The Development of Media Art between Yesterday and Tomorrow

From the very inception of Ars Electronica as a festival for art, technology and society, its stated mission has kept this undertaking focused on the development of art in the context of its technological framework conditions. Which constellations and factors will determine the art of tomorrow? Where will this art be done, who will be doing it, and what will they be doing it with? How will art respond to crucial social issues? What answers and impetus can it provide?



Los medios digitales son hoy algo habitual, un fenómeno que ya forma parte de la vida normal y sin el cual esa vida sería impensable. Tras un boom inicial, este innovador sector económico, al que se dio en llamar la "Nueva Economía", cayó en una crisis mundial que parece ya superada. Se ha producido ya la fase de consolidación en grandes grupos empresariales, y los gigantes de este reino digital se han hecho por fin un sitio entre las primeras filas de la economía mundial, caminando al mismo paso que los grandes representantes de sectores tradicionales. La revolución digital, como tal, parece haber llegado a su fin, y se ha impuesto la normalidad.

¿Cuáles son, entonces, las repercusiones para el arte y, especialmente, para el arte electrónico, que debe su desarrollo y la atención del público básicamente a la misma dinámica que ha guiado el curso de la Nueva Economía? ¿Puede el arte digital, entendido en su sentido más amplio de espacio de encuentros artísticos con la realidad tecnológica de nuestro mundo, mantener su dinamismo innovador? ¿Seguirá contribuyendo, sin abandonar su carácter de vanguardia, al desarrollo social general, o se diluirá su poder, glamour y atractivo en un mundo en que los medios se van asimilando cada vez más como elementos ordinarios de la vida cotidiana?

¿Pasará el arte electrónico a formar parte del sistema establecido, finalmente confinado en galerías y museos? ¿Se disiparán sus energías en la vasta inmensidad del diseño digital comercial, o podrá seguir cumpliendo su promesa de constituir una forma artística dinámica y libre, capaz de afirmarse como investigador crítico y catalizador de transformaciones sociales y culturales?

Digital media are commonplace today. They're generally accepted phenomena without which everyday life as we live it would be inconceivable. Following an initial boom, this innovative economic sector dubbed the "New Economy" plunged into a worldwide crisis that seems to have been overcome now. The phase of consolidation into corporate conglomerates has been carried out, so that the behemoths of this digital domain have now taken their place within the foremost ranks of the world economy and stand eye to eye with established global players. The Digital Revolution as such thus seems to have achieved closure, and normality has become the order of the day.

What are the implications for art, and particularly media art that owes its development and the public attention it has garnered essentially to the same dynamics that have shaped the course of the New Economy? Can media art, understood as an overarching term encompassing artistic encounters with the technological reality of our world, maintain its innovative dynamism? Will it, in keeping with an avant-gardist definition, continue to contribute to overall social development, or will its power, its glamour and its attractiveness fade in a world in which media are increasingly ordinary features of everyday life.

Will media art become a part of the art establishment and recede into the confines of galleries and museums, will it dissipate its energies in the vast expanses of commercial media design, or will it be able on a long-term basis to live up to its promise to constitute an open, dynamic artform able to thrive and assert itself as a critical investigator and catalyst of social and cultural transformations?



Nuevos sistemas de referencia

Las tecnologías digitales de la información no son simplemente medios avanzados de producción y distribución. Internet constituye, por sí misma, un nuevo sistema de referencia, rápido y eficiente, en el que ideas, talento y capacidades emergen, se desarrollan y perfeccionan gracias a la inspiradora interrelación de cooperación y competencia. Internet acelera no sólo los procesos de producción sino también la adquisición de aptitudes, conocimientos y habilidades. Estos nuevos sistemas de referencia pueden establecerse rápidamente y pueden utilizarse de una manera productiva, planteando una dura competencia a los sistemas de enseñanza artística tradicionales y a los procedimientos rituales de acceso al mundo artístico.

Ampliación de las áreas de influencia

La posibilidad de comunicarse en cualquier momento y en cualquier lugar ha dado lugar a nuevas perspectivas de interacción social y, por tanto, artística.

No son tanto las posibilidades tecnológicas como las estructuras socioculturales de la sociedad de la información las decisivas hoy en el contexto de un arte de mañana. Internet, como ámbito cultural y comercial, es el suelo que soporta y alimenta modos novedosos y creativos de hacer arte con influencia sobre un área de acción infinitamente más amplia debido a la conectividad immanente al medio. La pertenencia a una comunidad flexible es un concepto clave que se manifiesta en términos concretos en el rápido y cómodo desenvolvimiento de personas o proyectos entre el arte, el diseño, la ciencia y el comercio, o bien en existencias paralelas dentro de (estos) dominios. Como consecuencia surge una concepción esencialmente alterada de la propia prevalencia entre esta joven generación de artistas.

La revolución digital y las teorías y tecnologías de la información en las que se basa han encontrado una correspondencia directa en la aparición de un nuevo tipo de arte.

New Reference Systems

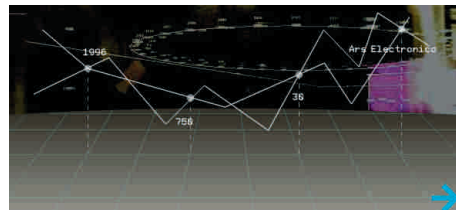
Digital information technologies are more than just advanced means of production and distribution. The Internet constitutes a fast, efficient and, in its own way, new reference system in which ideas, talents and capabilities emerge and are enhanced, refined and perfected through the inspiring interplay of cooperation and competition. The Internet accelerates not only production processes but also the acquisition of qualifications, talents and abilities. These new reference systems can be set up quickly and employed productively, and provide stiff competition to traditional artistic training systems and rituals of access.

Expanded Areas of Impact

The possibilities of being able to communicate at any time and everywhere give rise to concomitant new prospects for social, and thus artistic, interaction.

It is no longer the technological possibilities but rather the socio-cultural structures of the Information Society that are decisive in the context of an art of tomorrow. The Internet as a cultural and commercial sphere is the basis and breeding ground of innovative, inspired modes of doing artistic work, which have an impact over an enormously expanded area due to the network linkage that is immanent in the medium. Flexible community membership is a key concept that manifests itself in concrete terms in the sudden and successful shuttling of persons or projects among art, design, science and commerce, or in productive parallel existences in (these) dissimilar domains. An upshot of this is a fundamentally altered conception of self prevalent among this young generation of artists.

The Digital Revolution and the theories and technologies of information upon which it is based have found a direct correspondence in the emergence of a new type of art.



Arte electrónico, "media art", ciberarte, net-art - términos que parecen ya consolidados y que, sin embargo, siguen siendo etiquetas ambiguas para designar las formas en que los artistas tratan los elementos constituyentes de la sociedad de la información y sus dimensiones tecnológicas y sociales - hace mucho que han dejado atrás la mera comprobación de lo técnicamente factible y han evolucionado hasta crear un nuevo espectro de formas artísticas realmente diversas.

Si bien el único aspecto que, a menudo, tienen en común las configuraciones híbridas y heterogéneas de las obras actuales, es el uso que hacen del ordenador - es decir, su medio técnico o material -, no se debe pasar por alto un rasgo esencial de este nuevo arte: pese a la experiencia acumulada y el virtuosismo alcanzado, el arte electrónico es, por encima de todo, experimentación, una actividad que a menudo lleva a los autores y adalides de este arte emergente a asociarse con ingenieros e investigadores.

La característica del arte digital como "arte nuevo" es la de conseguir trascender de la región en que el ordenador y sus derivados de procesamiento de datos se utilizan únicamente como un instrumento más o, en última instancia, como un medio de representación intercambiable con cualesquiera otros.

Como contrapartida a la convergencia entre producción, transmisión (es decir, mediación) y recepción propia de esta tecnología, los artistas emplean los sistemas digitales de información no sólo como instrumento y material, sino, además, como tema.

Para ello, han dejado los dominios familiares y han comenzado a traspasar los límites de la investigación formal y estética básica, y a para sumergirse en los contextos tecnológicos y socioculturales del proceso de reordenación de nuestra sociedad en una economía global de la información, dando la máxima prioridad no a la labor de interpretación y descripción, sino a la investigación analítica con la que comprender mejor los mecanismos y principios funcionales de los fundamentos sistémicos de esa sociedad.

Electronic art, media art, cyberart, net-art – terms which have come to be taken completely for granted but nevertheless remain ambiguous labels for the ways artists deal with the constituent elements of the Information Society and its technological as well as social dimensions – have long since gone beyond testing out that which is technically feasible and have developed into a broad spectrum of highly diverse artistic forms.

Even though the only aspect that the heterogeneous, hybrid configurations of current works often have in common is their use of the computer – that is, their technological or material medium – an essential, defining feature of this new art is impossible to overlook: despite the experience that has been gained and the virtuosity that has developed, media art is, above all, an experiment – one that often brings the creators and proponents of this "new art" into an association with engineers and researchers.

The unique characteristic of media art as "new art" is the process of getting beyond that realm in which the computer and its data processing derivatives are used merely as one more implement or, ultimately, as a medium of representation that would be interchangeable with any number of other ones.

As a counterpart to the convergence of production, transmission (i.e. mediation) and reception that is inherent in this technology, artists employ digital information technologies not only as a tool and a material, but as a subject as well. In doing so, they have taken leave of familiar domains, and have begun to go beyond basic formal and aesthetic research and to delve into the technological and sociocultural contexts of the process of reordering our society into a global information economy, in that their highest priority is accorded not to interpretation and description but rather to analytical investigation in order to thus shed light upon the mechanisms and functional principles of that society's systemic foundations.

En una situación en la que las configuraciones del software y del hardware actúan con mucha mayor fuerza que las leyes como determinantes de la libertad de movimiento dentro del nuevo dominio público de las redes globales, esta estrategia artística está también dotada de una relevancia política inmediata.

Con mayor rapidez con que la teoría del arte electrónico (en cualquier caso prácticamente inexistente) es capaz de ofrecer una descripción de este fenómeno, ha quedado anticuada la concepción de los medios como agentes de transmisión y difusión (es decir, una distribución centralizada y unidireccional) en la práctica artística actual. Este planteamiento conceptual - arraigado en la era industrial y en unos parámetros centrales inherentes de superación de las distancias geográficas, transferencia de mensajes y, por tanto, velocidad - se encuentra actualmente en línea opuesta al concepto de esferas de comunicación participativas y omnidireccionales de las que Internet es el prototipo.

Son redes en las que la presencia y la comunidad no tienen necesariamente que coincidir física ni geográficamente, ni siquiera, temporalmente, para que puedan tener lugar; espacios cuya composición viene determinada básicamente por dimensiones sociales y por magnitudes geométricas, y en los que el número de usuarios y sus actividades son las unidades de medida determinantes.

En escenarios así en que la participación no es un resultado, sino una condición previa, surge una forma concentrada de interactividad que puede responder a la pretensión artística de servir de interfaz entre la sociedad/cultura y la ciencia/tecnología.

La imagen del ingeniero/artista y el investigador/artista que, durante mucho tiempo, ha bastado para describir la práctica del arte digital, debe ser sustituida por un término más amplio, aún por inventar, que haga referencia a la reducción del vínculo entre artista y obra - en el que uno y otra se caracterizan, respectivamente, por la genialidad y la originalidad - en favor del carácter de nodo de red contextual en el que predomina el proceso.

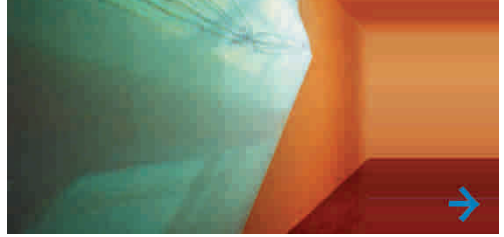
In a situation in which the configurations of software and hardware act much more powerfully than laws as determinants of the freedom of movement within the new public domain of global networks, this artistic strategy is also endowed with an immediate political relevance.

Faster than media art theory (in any case largely nonexistent) is capable of offering a description of this phenomenon, a conception of media oriented upon transmission and dissemination (that is, centralized, unidirectional distribution) has become passé in actual artistic practice. This conceptual schema - one rooted in the industrial epoch and in which the overcoming of geographical distance, the transfer of messages, and thus speed are inherent central parameters - is now countered by the concept of omnidirectional and participatory spheres of communication of which the Internet is the prototypical example.

These are networks in which presence and community do not have to coincide physically and geographically or even temporally in order for them to be able to take place; these are spaces whose make-up is primarily specified by social rather than geometric dimensions, and in which the number of users and their activities become the determinative units of measure.

In such scenarios in which participation is not a result but a precondition, there arises a concentrated form of interactivity which can fulfil art's claim to serve as an interface between society/culture and science/technology.

The image of the engineer/artist and researcher/artist which has long sufficed to describe the practice of media art must be expanded by one yet-to-be-invented term to refer to the diminishment of the linkage of artist and artwork characterized as that of genius and original in favour of a process oriented position as contextual network node.



El arte electrónico no está triunfando, como resultado de las imágenes y los sonidos que puede generar y transmitir, sino por la calidad con que se orquestan características explícitas de los medios empleados. No resulta muy complicado transferir patrones artísticos y de conducta tradicionales al arte digital: lo difícil es inventar unos nuevos.

Los productos de este arte abandonan el objeto y se centran en el proceso; pasan de la información y la presentación a la interacción y la comunicación o, como ha expresado el investigador/artista japonés Masaki Fujihata, "del documento al hecho". Este cambio, sin embargo, no debe equipararse a un proceso de fusión en la virtualidad. La estética como categoría cualitativa de percepción sensorial sigue siendo importante en el ciberarte.

Para atender estas demandas, el mundo del arte debe desarrollar nuevas estrategias de mediación y difusión. Un festival no debe contentarse con servir de expositor de las obras más destacadas de la temporada; al contrario, debe abrir nuevas ventanas a los procesos de trabajo artístico/tecnológico.

Debe hacer lo posible por encarnar el principio de igualdad mutua entre transmisor y receptor. La forma de lograr este objetivo es reunir un conglomerado de muchos procesos diferentes e interconectados. Como foro de reunión entre los artistas y su público y taller de proyectos, el festival puede convertirse en catalizador de estos procesos de trabajo.

Es cierto que un festival de este tipo sigue siendo, además, lugar de acogida de los objetos de este arte, si bien deja de ser espacio de almacenamiento y exhibición y, en su lugar, se convierte en espacio en el que se originan y tienen efecto, sin que su génesis tenga prevalencia sobre los procesos por los que se transmite y experimenta el arte, sin los cuales aquélla es impensable.

Además de la orientación del Festival, Ars Electronica ha experimentado en los últimos años, de forma general, una evolución continuada, ampliando su presencia en distintas áreas.

Media art thus does not reign supreme as a result of the images and sounds that it is able to marshal and dispatch, but rather due to the quality with which the explicit characteristics of the employed media are orchestrated. It is no great achievement to transfer traditional artistic patterns and behavioural schema into media art; the challenge is to invent new ones.

The products of this art shift from object to process, from information and presentation to interaction and communication – or as the Japanese researcher-artist Masaki Fujihata put it: "from document to event." This, however, should not necessarily be equated with a process of vanishing into virtuality. Aesthetics as a qualitative category of sensory perception remain relevant in cyberart as well.

In order to meet these demands, the business of art must develop new strategies of mediation and dissemination. A festival cannot content itself to function as an exposition of this season's masterpieces; rather, it must open windows to artistic/technological working processes.

It must strive to live up to the principle whereby transmitter and receiver are mutually equated. The chance to accomplish this lies in the conglomeration of many different network-linked processes. By enabling artists and their audiences to come together and meet one another, a festival as a project workshop can become a catalyst of such working processes.

Nevertheless, a festival of this kind also remains a venue of the products of this art – though, indeed, no longer the place where they are exhibited and warehoused, but rather one where they originate and have an effect, whereby the origination, however, can no longer be accorded precedence over the processes of mediating and experiencing art and cannot be thought of separately from them.

In addition to the orientation of the Festival, Ars Electronica in general has been undergoing continual development in recent years and has expanded its presence in a number of areas.

Ars Electronica -

La evolución continua de una idea

Un festival de arte electrónico de vanguardia, un certamen internacional de ciberarte, un "museo del futuro" didáctico y un laboratorio interdisciplinar de I+D son las cuatro secciones en que se divide Ars Electronica. Su composición actual representa la implantación con éxito de una visión global y un acercamiento común hacia lo que está sucediendo en el arte, la tecnología y la sociedad. Esta idea se remonta a la fundación de Ars Electronica en 1979 y es, desde entonces, la misión declarada de este proyecto. Pero no fue hasta 1996, año de la inauguración del Ars Electronica Center y la creación del Ars Electronica Futurelab, que esta filosofía trascendió de su ámbito conceptual a la práctica real diaria.

La interpretación convencional de estas fases de desarrollo como "bloques" o "pilares" tiene su explicación en la forma actual de Ars Electronica, cuya diversificación permite fijar una enorme variedad de objetivos dirigidos a grupos bien diferenciados de la sociedad.

Al éxito del proyecto Ars Electronica no ha contribuido un formato único que trate de combinar arte, negocio, educación y entretenimiento, sino formatos diversos comprometidos todos ellos con el mismo concepto y los mismos principios fundamentales, y campos de actividad sinérgicamente interactivos.

El Festival y el Prix están dedicados por entero al arte y la ciencia, brindando el certamen, como escaparate de "Lo mejor", la oportunidad al Festival de acoger experimentos arriesgados y obras en construcción.

El Ars Electronica Center - como Museo del Futuro - tiene fundamentalmente un objetivo pedagógico dirigido a satisfacer las necesidades de un amplio espectro de usuarios. Por su parte, el Futurelab es el vehículo de transmisión de la competencia artística de Ars Electronica al ámbito académico y comercial.

Ars Electronica -

The Ongoing Development of an Idea

An avant-garde media art festival, an international competition in the cyberarts, a didactic "museum of the future" and an interdisciplinary R&D lab are the four divisions that comprise Ars Electronica. Their current constellation represents the successful implementation of a comprehensive view of and joint approach to what is happening at the interface of art, technology and society. This idea goes all the way back to the founding of Ars Electronica in 1979 and has remained the project's mission statement to this day. But it was not until 1996, when the Ars Electronica Center opened and the Ars Electronica Futurelab was set up, that this philosophy was taken beyond the conceptual realm and put into actual everyday practice.

The conventional interpretation of these phases of development as "blocks" or "pillars" has its basis in the current form of Ars Electronica, where this differentiation allows extremely varied objectives to be realized for individual target groups of society.

It has not been a single format straining to straddle art, business, education and entertainment, but rather several of them, though all committed to the same concept and basic principles—and synergistically interactive fields of activity that have contributed to the success of the Ars Electronica undertaking.

The Festival and the Prix are wholly dedicated to art and science, whereby the competition's character as a "Best of" showcase opens up opportunities for the Festival as a setting for risky experiments and works-in-progress.

The Ars Electronica Center—as the Museum of the Future—concentrates on a pedagogical mission oriented on the needs of a broad spectrum of users. The Futurelab is the transmission vehicle that makes Ars Electronica's artistic competence available in scholarly and commercial fields too.

Y es precisamente esta interrelación la que ha dado lugar a un radio de acción y una variedad de ofertas tan poco frecuentes entre las instituciones dedicadas a fines culturales y, en última instancia, es la que hace posible alcanzar lo que se espera de un proceso de interconexión real, así como la reciprocidad entre los tres campos programáticos del arte, la tecnología y la sociedad.

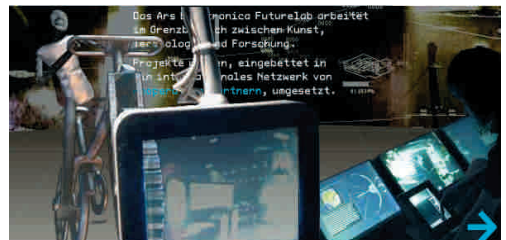
Sería, sin duda, una vuelta al romanticismo mantener ahora que esta configuración altamente individualizada se produjo de acuerdo con un gran plan maestro, aunque sí es una indicación de la calidad de la visión fundadora de Hannes Leopoldseder. Ha sido, además, el esfuerzo extraordinario y emprendedor por parte de la ciudad de Linz el que ha permitido e impulsado este proceso de desarrollo, basado en los deseos de dotar a la ciudad de una nueva identidad que dejara atrás su pasado histórico e industrial. En esta fase de renovación y renacimiento urbano Ars Electronica aportó el concepto central.

Es emblemático de la profética convicción de Hannes Leopoldseder de la importancia de hacer participar a la comunidad (arte accesible al público y que actúe con el público), que los comienzos del "elitista" Festival fueran acompañados de la fundación del Linz Klangwolke como contrapartida "popular" a la visión de Ars Electronica. Luego, a mediados de la década de 1990, Ars Electronica entró en una fase de penumbra propiciada por las circunstancias del momento.

And it is precisely this interplay that has given rise to an action radius and a spectrum of offerings that are extraordinarily rare among institutions engaged in cultural pursuits, and ultimately makes it possible to fulfil what is expected of a process of real networking and to bring out the reciprocities among the three programmatic fields of art, technology and society.

It would certainly be a case of romantic revisionism to maintain now that this highly individualized configuration took shape in accordance with a grand master plan; nevertheless it is an indication of the quality of Hannes Leopoldseder's founding vision, and it has been a remarkably far-sighted long-term effort by the City of Linz to have enabled and nurtured this process of development. Its preconditions were emancipatory strivings to endow the city with a new identity that would go beyond heavy industry and historical heritage. In this phase of urban upheaval and repositioning, Ars Electronica supplied the central concept; decisive for its acceptance and establishment were the alliance formed by the City of Linz and the ORF–Austrian Broadcasting Company's Upper Austria Regional Studio no less than the ORF's role as booster of the energizing idea that an artistic event could be of significance to more than art alone.

It is emblematic of Ars Electronica prophet Hannes Leopoldseder's unerring feel for involving the community (art accessible to, and working with, the public) that the beginnings of the "elitist" Festival were accompanied by the founding of the Linz Klangwolke as the "popular" counterpart of the Ars Electronica vision. In the mid-90s, Ars Electronica entered the penumbra that was already being cast by developments and events looming on the horizon.



En este sentido, la construcción del Ars Electronica Center representa una decisión oportuna, ya que se produjo al mismo tiempo que el nacimiento de la llamada revolución digital a la percepción del público. Las repetidas evocaciones y reciprocidades entre arte, tecnología y sociedad dejaron de ser simples ambiciosos eslóganes. En ese momento comenzó una fase de virulencia tecnológica como seguramente no volveremos a ver en mucho tiempo. Incluso en las etapas iniciales del proceso, que acabó estallando en el entorno doméstico y cotidiano con mucha mayor rapidez de la prevista, con la presencia generalizada del ordenador, la extensión del uso del teléfono móvil, los videojuegos e Internet, la descodificación de genomas completos, etc., resultaba ya evidente que el encuentro polifacético con la realidad emergente no podía permanecer detenido en la etapa de fascinación hipnótica hacia especulaciones futuristas.

Había llegado el momento de orientar las áreas centrales de interés del Festival hacia un futuro que, entre tanto, ya había llegado, y de ocuparse de las consecuencias recién nacidas, pero ya perceptibles, de la revolución digital en nuestra sociedad y nuestra cultura.

No se trató tanto de una decisión impuesta desde arriba, sino del resultado del día al día, en el que el "período adolescente Sturm-und-Drang" se había visto de repente adelantado por la realidad, que exigía, por así decir, un proceso de "maduración".

El interés temático del Festival por las manifestaciones de evolución sociocultural (INFOWAR, UNPLUGGED); la expansión de sus áreas de interés, fuera de las tecnologías digitales, hacia la ingeniería genética y la biología molecular (LifeScience, NEXT SEX); las investigaciones realizadas en las regiones periféricas del arte y la economía (TAKEOVER) y la consiguiente discusión, tan presente hoy en los medios de comunicación, de temas tecnológicos y científicos, han contribuido también, no hace falta decirlo, a su configuración actual. Ha sido necesario reforzar la vigilancia para que la continuidad programática fuera reconocible no sólo por su difusión pública, sino también por su orientación sociopolítica.

In this connection, the construction of the Ars Electronica Center represents a momentous turning point since it occurred simultaneously with the dawning of the so-called Digital Revolution in the public perception. The Ars Electronica's repeated evocations of reciprocities at work among art, technology and society were no longer just ambitious catchphrases. What began to emerge was a phase of technological virulence the likes of which we will certainly not experience again so very soon. Even in the early stages of the process that eventually exploded into the midst of everyday life much more rapidly than anticipated—enormous increases in computer processing performance, the triumphal takeover of cell phones, computer games and the Web, the decoding and patenting of entire genomes, etc..it was already becoming apparent that a multifaceted encounter with the reality that was emerging could not be permitted to remain arrested in the stage of enchanted fascination with futuristic speculations.

The time had come to orient the Festival's focalpoint themes on a future that, meanwhile, had already arrived, and to confront and deal with the Digital Revolution's nascent and already perceptible consequences for our society and culture.

This was less a curatorial decision than the order of the day, since the "adolescent Sturm-und-Drang period" had suddenly seen itself overtaken by reality, which called for, as it were, a process of "growing up."

The thematic orientation of the Festival on manifestations of sociocultural evolution (INFOWAR, UNPLUGGED), the expansion of its thematic field beyond digital technologies to genetic engineering and molecular biology (LifeScience, NEXT SEX), explorations undertaken in peripheral realms of art and business (TAKEOVER) and the accompanying recourse to a discussion that is currently being hyped by the medial presence of technological and scientific themes have been, needless to say, a balancing act as well. It has called for heightened vigilance to make sure that the programmatic continuity was recognizable not on the basis of the hype itself but rather from their socio-political orientation.

Las nuevas tendencias, sin embargo, supusieron igualmente para Ars Electronica una transformación fundamental. Los cambios iniciales en este sentido se hicieron patentes en 1993 y 1997, pero el proceso realmente continuado de acercamiento a este terreno no fue posible hasta LifeScience en 1999 y NEXT SEX en 2000, y vino acompañado de ciertas miradas de inquietud y críticas hacia este cambio de rumbo a un nuevo campo temático.

Una dificultad especial fue mantener, también en el área de genética y biotecnología, el carácter de laboratorio de las obras y presentaciones tan característico de Ars Electronica. Para los organizadores del Festival resultó extremadamente difícil montar laboratorios para el cultivo de tejidos (SymbioticA Research Group) o para la alimentación puntual de mariposas genéticamente modificadas (Nature!, de Marta de Menezes) y obtener la colaboración de laboratorios y empresas de biotecnología para poder llevar a cabo sus proyectos, por no hablar de las acaloradas discusiones que se suscitaron sobre los límites éticos y morales de la obra artística.

But this path of development also meant that Ars Electronica would necessarily have to undergo a fundamental shift. Initial moves in this direction were already apparent in 1993 and 1997, but a really consistent process of dealing with this thematic domain was not possible until LifeScience in 1999 and NEXT SEX in 2000—and this accompanied by concerned glances and critique of this turning of attention to a new thematic field.

One particular challenge in going about this was to maintain, in the area of genetics and biotechnology as well, the laboratory character of works and presentations that is so typical of Ars Electronica. Setting up functioning labs for tissue culture (SymbioticA Research Group) or the timely breeding of genetically modified butterflies (Nature!, Marta de Menezes) and the collaboration with biotech labs and firms that was necessary to accomplish this were extreme challenges for the Festival's organizers as well as occasions for heated discussions about the ethical and moral boundaries of artistic work.



El museo como plataforma e interfaz

Para aprovechar la energía entre la creciente especialización y la ampliación de las áreas de interés, se encomendó al Centro la función de catalizador e interfaz local para el desarrollo del proyecto Ars Electronica. No como museo de arte digital, sino como mediador de la competencia artística y espacio físico para el encuentro con los elementos sociales y culturales de la nuevacultura de los medios???, el Centro ha venido desempeñando igualmente un importante papel como intermediador y difusor desde 1996. A la luz de esta nueva misión, la creación de un laboratorio digital adquirió una especial relevancia, y su contribución a que los artistas tuvieran acceso a equipos de alta tecnología y asistencia técnica especializada tuvo mayor importancia que la de servir de mero espacio de exposición y presentación. Si algo tiene que ser un "Museo del Futuro" es lugar de producción.

Con esta forma exclusivamente interactiva de mediar en el encuentro del público con el estado de la tecnología, la utilización intensiva de la Realidad Virtual y las tecnologías de la interfaz, el Ars Electronica Center se dirige al público general.

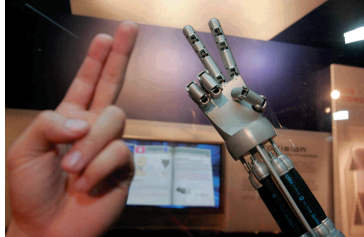
El objetivo del AEC no es ocultar la tecnología ni mitificarla, sino hacer accesibles y comprensibles sus aplicaciones de una forma muy concreta. La interactividad y la disponibilidad de guías preparados para contestar las preguntas de los visitantes están pensadas para hacer el encuentro del público con el contenido de sus salas lo más intenso posible y de animar al visitante a participar como usuario. No es cierto que la utilización de las obras de arte para mediar en el encuentro del público con el contenido reduzca la transmisión de éste. También puede funcionar muy bien, como se vio, por ejemplo, en la muestra Print On Screen, en la que se presentaron proyectos artísticos de John Maeda, Camille Utterback, Christa Sommerer, Golan Levin, Casey Reas y otros artistas y en la que los visitantes pudieron experimentar la interactividad como forma de expresión artística, al tiempo que a muchos les motivó a iniciar un proceso de reflexión crítica sobre el estado inadecuado de las interfaces de usuario en nuestra actual tecnología informática.

Museum as Platform and Interface

To harness the energy between increasing specialization and widening interests, the Center was assigned the function of catalyst and local interface for the advancement of the Ars Electronica project. Not as a museum of media art but rather as a mediator of media competence and a physical setting for the encounter with the social and cultural implications of media culture, the Center has also been performing an important local role as facilitator and disseminator since 1996. In light of this mission, the setup of a media lab assumed central significance. Nurturing artists by giving them access to high-tech equipment and competent technical support was more important than just providing exhibition space and presentation possibilities. One thing that a "Museum of the Future" ought to be in particular is a production site.

With its exclusively interactive form of mediating the public's encounter with the state-of-the-art, with the intensive utilization of Virtual Reality and prototype interface technologies, the AEC targets the general public.

Neither to hide technology nor to mystify it but rather to make its applications accessible and understandable in a very concrete way is AEC's aim. Interactivity and the availability of trained guides to handle guests' queries are designed to make the public's encounter with exhibit content as intensive as possible and to encourage the visitor to get engaged as a user. There's no question that utilizing works of art to mediate the public's encounter with content is always a balancing act; that this approach can also function very well as illustrated by Print On Screen for instance. This exhibition featuring art projects by John Maeda, Camille Utterback, Christa Sommerer, Golan Levin, Casey Reas and others did a great job enabling visitors to experience interactivity as a form of artistic expression while simultaneously motivating many of them to undertake a process of critical reflection about the inadequate state of user interfaces in our current computer technology.



Hasta qué punto pueden los planteamientos artísticos inspirar la investigación técnica queda demostrado de forma ejemplar por las obras del Tangible Media Group de Hiroshi Ishii y el MIT Media Lab, así como por los proyectos I+D de FutureLab, como INSTAR.

DIGITAL TRANSIT: una nueva colaboración entre Ars Electronica y Medialab Madrid

Digital Transit es un proyecto producido conjuntamente entre Ars Electronica de Linz y Medialab de Madrid para su exposición, en representación de Austria, en ARCO 06.

Desde el 7 de febrero al 2 de abril de 2006 el Centro Cultural del Conde Duque será la sede de exposiciones, performances, proyecciones y talleres que tendrán como tema central la interrelación entre arte, tecnología y sociedad.

En una de estas exposiciones podrán verse algunas muestras destacadas del arte digital producido por artistas de Austria y de otros países y presentadas conjuntamente con Ars Electronica. El proceso por el que "Lo Digital" ha llegado a predominar en todas las esferas y aspectos de la vida será objeto de estudio y análisis crítico desde la perspectiva de la obra artística. El ser humano reflejado por sus códigos culturales y tecnológicos: códigos genéticos, códigos digitales, el código de los lenguajes y los espacios codificados, son algunos de los temas de esta exposición.

Zonas experimentales como FutureLab y UrbanLab presentarán nuevas ideas y prototipos de espacios digitales y puestas en escena interactivas.

En los talleres que se organizarán en torno a estas muestras, artistas austríacos y españoles hablarán del Digital Transit en las interfaces del arte y la ciencia y de la arquitectura y el desarrollo urbanístico.

La sala Ars Electronica Archive Lounge presentará una amplia muestra representativa de materiales gráficos que documentan la evolución histórica del arte digital e ilustran sus contribuciones a la teoría y práctica de la cultura digital del siglo XXI. ■

The great extent to which artistic approaches can inspire technical research is shown in exemplary fashion by the works of Hiroshi Ishii's Tangible Media Group at the MIT Media Lab as well as FutureLab R&D projects like INSTAR.

DIGITAL TRANSIT – a further collaboration between Ars Electronica and Medialab Madrid
Digital Transit is a project being produced jointly by Ars Electronica Linz and Medialab Madrid for Austria at ARCO 06.

From February 7 to April 2, 2006, the Centro Cultural del Conde Duque will be the setting for exhibitions, performances, screenings and workshops dealing with the interplay of art, technology and society.

One exhibition will showcase outstanding examples of media art by artists from Austria and around the world that have been presented in conjunction with Ars Electronica. The process by which "The Digital" has come to pervade all spheres and aspects of life will be elaborated on and critically analyzed from the perspective of artistic work. The human being as reflected by his cultural and technological codes: genetic codes, digital codes, the code of languages and encoded spaces are among this exhibition's themes.

Experimental zones like Future Lab and Urban Lab present new ideas and prototypes for digital spaces and interactive performances.

At the accompanying workshops, Austrian and Spanish artists will focus on Digital Transit at the interfaces of art and science as well as on architecture and urban development.

The Ars Electronica Archive Lounge will present a comprehensive assemblage of graphic materials documenting the historical development of digital art and illustrating its contributions to the theory and practice of 21st-century media culture. ■