

# ARCO´03: encuentro entre Arte y Tecnología

La vigésimo segunda edición de la *Feria Internacional de Arte Contemporáneo de España* (ARCO´03), celebrada en Madrid el pasado mes de febrero se convirtió en una cita ineludible para el mundo del arte. Mucho más que un mercado, ARCO´03 permitió a expertos, artistas y público en general, conocer, debatir y reflexionar sobre el arte tal y como lo conocemos hoy en día y su futuro, las nuevas tendencias y su relación con la tecnología.

ARCO´03, el evento internacional de arte más importante de España, abrió sus puertas en el recinto ferial de IFEMA (Feria de Madrid), con un presupuesto de cinco millones y medio de euros y la presencia de 279 galerías de 28 países. El país invitado de honor este año fue Suiza, que acudió con una selección de dieciocho galerías que intentaron la revisión de la última década del panorama artístico helvético de la mano de algunos sus principales representantes.

Por unos días, los más de 190.000 visitantes de ARCO´03 pudieron contemplar la convivencia de distintos soportes y lenguajes artísticos, desde la pintura, la instalación o la *performance*, hasta las distintas áreas del arte tecnológico que cada año cuentan con más presencia en este evento, como *net art*, sistemas interactivos o vida artificial.

Entre las propuestas de esta edición podríamos destacar las dos secciones que más profundizaron en la innovación y el arte experimental: *Futuribles* y *Art Unknown*. *Futuribles* presentó a través del trabajo de más de 600 artistas y 53 galerías, propuestas radicales, innovadoras y marcadamente experimentales, en un intento de avanzar lo que ya se anuncia como [el arte que viene]. Por su parte, *Art Unknown*, un espacio reservado para la investigación y las visiones del arte más alejadas del beneficio financiero, albergó una selección de quince proyectos e intervenciones de jóvenes artistas.

## ***Mundos paralelos***

Una de las principales apuestas de la organización para convertir ARCO en mucho más que un mercado de obras artísticas fue el *Foro Internacional de Expertos de Arte Contemporáneo*. Este encuentro, cuya primera convocatoria tuvo lugar en la edición 2002, se vio potenciado por la multiplicación de paneles y mesas redondas: más de medio centenar de mesas y unos doscientos ponentes.

Grandes coleccionistas, directores, conservadores, artistas, expertos, gestores y comisarios de los principales museos y centros de arte del mundo abordaron el debate y la teorización sobre el futuro del arte, adentrándose en temas muy variados como, por ejemplo, la distribución y exhibición del objeto artístico, el coleccionismo o el lenguaje del arte actual. Los allí reunidos abordaron las incertidumbres más candentes de forma transversal y en diferentes paneles temáticos como, por ejemplo, «Arte, Empresa y Sociedad», «Nuevas Tecnologías y Nuevas Formas de Arte», «Nuevos Museos y Centros de Arte», «El Arte del Futuro», «Nuevas Fronteras del Arte Digital» o «Múltiples Éticas de la Práctica Artística Contemporánea».

Uno de los referentes obligados para los participantes fue la interrelación entre arte y nuevas tecnologías. Así, Peter Weibel, director de uno de los principales festivales de arte electrónico (*Ars Electrónica*, [www.aec.at](http://www.aec.at)) y del ZKM ([www.zkm.de](http://www.zkm.de)) magnificó, en declaraciones a Telos, el papel de la tecnología en la creación artística contemporánea: «Quizás el arte no podría sobrevivir sin las nuevas tecnologías [...] ya que las principales formas del arte contemporáneo surgieron de la tecnología», y relacionó el desarrollo del futurismo, el cubismo y de otros movimientos artísticos del siglo XX con el ferrocarril, el automóvil, el cine o incluso los satélites.

Para Weibel, el futuro del arte pasa por las telecomunicaciones y, en especial, por la Red Internet y así lo expuso en el panel temático «Nuevas Tecnologías y Nuevas Formas de Arte»: «La Red es una tecnología de telecomunicación, de dislocación y multilocalización, que nos permite enriquecer nuestras experiencias en un universo virtual, paralelo a este universo localizado y real en el que vivimos. Es otro entorno que nos abre un campo de información que es interactivo, que se puede cambiar [...]. Estamos creando [en arte] miles de mundos virtuales y viables, dislocando así el tiempo y el espacio. Y no hay forma de detener esta revolución».

Por su parte, Roy Ascott, artista, profesor y director del *Centro de Investigación CAiiA-Star* ([www.caiia-star.net](http://www.caiia-star.net)) defendió en el *Foro* que lo que realmente importa no es qué tecnologías usan los artistas, sino el cambio producido por éstas en la cultura artística del siglo XXI. Este cambio, hoy en plena transición, estaría caracterizado entre otros elementos por un desplazamiento desde el objeto y el contenido artístico hacia el contexto y el proceso: «El contenido ya no es creado exclusivamente por el artista sino en un contexto en el que usuarios y espectadores pueden generar dicho contenido [interactividad] [...]. Por otro lado, el mundo se observa hoy en día como una serie de comportamientos y procesos, no como objetos». Consecuentemente, el papel del artista se habría desplazado hacia la participación activa en ese proceso: «nos interesa la interacción y la participación, no enjuiciar o definir estos procesos desde la distancia media y objetiva, sino sumergirnos en ellos».

## Desafíos presentes

José Luis Brea, profesor de la Universidad de Castilla-La Mancha y director del sitio *web* de arte *aleph* ([www.aleph-arts.org](http://www.aleph-arts.org)) destacó a Telos, entre otras cuestiones, la actual transformación de la economía del arte: «el paso de una economía basada en el objeto único como mercancía de compra y venta a nuevas economías de distribución, en las que lo que importa no es ya el valor unitario del objeto sino las condiciones de acceso a éste». Además, el panel temático «El Arte del Futuro», dirigido por el propio Brea, indagó en algunos de los profundos cambios a los que se enfrenta el arte del siglo XXI:

- Los cambios inducidos por la incorporación de nuevas tecnologías en el dominio de la representación visual (nuevos soportes, pero también nuevas mediaciones y nuevos formatos de difusión pública).
- La transformación de los procesos de gestión pública, de los modos de producción y de la economía en la sociedad actual.
- La redefinición de la función antropológica y simbólica de las prácticas artísticas en el contexto de la Sociedad de la Información y el Conocimiento.
- Las transformaciones de los dispositivos de recepción, archivo y legitimación social de las prácticas artísticas.

A título de conclusión podríamos destacar que fueron muchas las opiniones y teorías, algunas incluso contradictorias, vertidas por los ponentes en el *Foro Internacional de Expertos de Arte Contemporáneo* de ARCO '03. Consideradas en conjunto, parece manifiesta la dificultad de hacer prospectiva y el frágil equilibrio existente entre arte y desarrollo tecnológico. ¿Cómo serán el artista y el arte del futuro? o ¿cuál será el papel de la tecnología en su evolución? Éstas y otras preguntas no tienen respuesta definitiva y, quizás, así deba ser siempre en el mundo de la creación artística: el arte difícilmente podría coexistir con la certeza.

## El portal [arcospain.org](http://arcospain.org)

Una de las novedades presentadas por ARCO en la presente edición fue el portal [arcospain.org](http://arcospain.org) ([www.arcospain.org](http://www.arcospain.org)). Creado por un convenio entre Fundación Telefónica e Ifema/ARCO, este nuevo portal se ofrece al internauta como una plataforma documental e informativa sobre la *Feria Internacional de Arte Contemporáneo*. Para los creadores de este espacio virtual, la pretensión más ambiciosa del portal ARCO «es convertirse en un referente de las más novedosas tendencias y en fondo documental para el estudio y la investigación artística».

El portal está presente en la Red desde finales de noviembre del año 2002 y obtuvo, hasta el pasado 20 de febrero, un total de 39.199 visitas, de las cuales 26.255 se registraron coincidiendo con la celebración de ARCO´03.

En cuanto a su estructura, todos los contenidos se articulan en torno al menú desplegable de la página principal y van desde lo puramente informativo hasta una visualización en 3D del recinto ferial. Además, el portal está dotado de herramientas interactivas que facilitan al usuario las tareas de búsqueda de documentos o imágenes, revisión de información actualizada, suscripciones *on line*, envío de noticias, consultas y participación activa en encuestas y foros.

*Sagrario Beceiro*

