



MEDIA ART. IMAGEN Y TECNOLOGÍA

Patuel Chust, Pascual

Editorial:

Editum

ISBN:

978-84-17865-80-1

Año de edición:

2021

Murcia

María Victoria Álvarez Rodríguez
Universidad de Salamanca

En la monografía *Media Art. Imagen y tecnología*, el catedrático de Historia del Arte de la Universitat de València Pascual Patuel Chust lleva a cabo un excelente análisis de la evolución, características, problemáticas y retos actuales del Media Art: obras de arte que incorporan el uso de las nuevas tecnologías en su creación y aprovechan los medios de comunicación audiovisual emergentes para su difusión. Este concepto de difícil definición, por su complejidad de matices, surgió como una fusión entre el Arte Cibernético y el Videoarte, pero ha adquirido una personalidad propia gracias al carácter interactivo de Internet, ya que ahora las obras de arte electrónico requieren la interacción del espectador para poder “funcionar” y “existir”.

Además de contar con un prólogo de Rafael Gil Salinas, catedrático de la Universitat de València, y una introducción que analiza las complejas relaciones entre arte y tecnología en la época actual, el libro se encuentra dividido en tres capítulos, cada uno centrado en un aspecto diferente del Media Art: el primero se dedica a estudiar el arte computerizado, el segundo se ocupa del Videoarte y el tercero presta atención al arte multimedia.

En lo tocante al arte computerizado, el autor aborda la evolución del ordenador desde que comenzó a ser empleado como instrumento auxiliar para la creación de imágenes artísticas, allá por los años cincuenta. De motor generador de una multiplicidad de obras, sujetas a una selección conforme a los criterios estéticos del artista, se ha convertido en un centro distribuidor en red como consecuencia de la irrupción de Internet.

En el segundo capítulo se analiza la relación entre vídeo y creatividad surgida en los años sesenta como fruto de investigaciones experimentales con la imagen electrónica. Pese a estar ligado a la industria televisiva y cinematográfica en cuanto a los soportes de grabación de imágenes que comparten, el Videoarte persigue generar una sensación alejada de lo comercial en el espectador.

Finalmente, el autor se centra en el arte multimedia desarrollado por las nuevas generaciones de artistas en la era de Internet, configurando un escenario artístico *online* donde la conexión internacional es inmediata gracias a la Red. Bajo este término se

englobaban, ya desde los años ochenta, creaciones artísticas pertenecientes al ámbito de los videojuegos, la robótica de computadora, la impresión 3D, las instalaciones multimedia o incluso el hacktivismo.

Nos encontramos, en definitiva, ante un estudio tan interesante como necesario, completísimo en su bibliografía y análisis de artistas concretos y muy actualizado en cuanto al contenido que analiza. Se trata, además, de una aportación pionera por parte de nuestro país que bien podría contribuir a que el Media Art, como el propio autor plantea, encuentre su merecido espacio en los estamentos oficiales del arte contemporáneo con independencia del alcanzado por el arte digital.