

Arte, diseño y cultura digital

Marta García AnguloUniversidad Autónoma de Madrid (España) **Ana García Angulo**Escuela Superior de Diseño de Madrid (España) <https://dx.doi.org/10.5209/TEKN.98125>

Recibido: 25 de septiembre de 2024 • Aceptado: 26 de octubre de 2024

ESP Resumen. Este monográfico nace de un ciclo de actividades permanentes en torno a las prácticas creativas digitales promovido por el laboratorio ciudadano Medialab Prado llamado #EDCD Encuentros de Diseño y Cultura Digital que estuvo activo de 2013 a 2021. El número plantea la discusión sobre las implicaciones de la cultura digital para la práctica de las artes y el diseño, además de una aproximación epistemológica de la colaboración ciudadana como espacio de co-creación artística, los laboratorios ciudadanos, las utopías artísticas para el cambio social y los proyectos tecnológicos y artísticos vinculados. Analizamos la capacidad del #EDCD y, por extensión, de Medialab Prado, para conectar a las comunidades creativas con los desarrollos tecnológicos emergentes y escenarios donde se promueve una cultura crítica y comprometida con la idea de que el diseño y el arte pueden y deben ser herramientas para la transformación social.

Palabras clave: conocimiento colectivo; cultura libre; investigación; procomún; tecnología.

ENG Art, design, and digital culture

ENG Abstract. This monograph is the result of a series of ongoing activities focused on digital creative practices, promoted by the citizen lab Medialab Prado and known as #EDCD (Encounters on Design and Digital Culture), which was active from 2013 to 2021. The issue explores the implications of digital culture for the practice of arts and design, along with an epistemological approach to citizen collaboration as a space for artistic co-creation, citizen labs, artistic utopias for social change, and related technological and artistic projects. We examine the capacity of #EDCD and, by extension, Medialab Prado, to connect creative communities with emerging technological developments and foster scenarios that promote a critical culture committed to the idea that design and art can—and should—serve as tools for social transformation.

Keywords: collective knowledge; commons; design; free culture; research; technology.

Sumario. 1. Introducción. 2. Presentación del monográfico. 3. Declaración de uso de LLM. 4. Declaración de contribución por autoría. 5. Agradecimientos. 6. Referencias.

Cómo citar: García Angulo, Marta y García Angulo, Ana (2025). Arte, diseño y cultura digital. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 22(1), 1-4. <https://dx.doi.org/10.5209/tekn.98125>

1. Introducción

La incertidumbre y cambios que definen el devenir social plantean retos de actualización constante para adaptarnos al ritmo vertiginoso a los que nos encontramos sujetos. Gran parte de estos cambios están vinculados con la tecnología, la cual nos acompaña de forma permanente y, por ende, condiciona nuestro comportamiento social. La alta complejidad de las interconexiones sociales, económicas y culturales nos ubica en un entorno donde la cultura no sólo está formada por las palabras, los discursos o las formas tradicionales de pensamiento, sino que se configura también a través de

imágenes, memes, videos y creaciones digitales de todo tipo. En este contexto la democratización de las herramientas tecnológicas y los medios de difusión, como Internet y las redes sociales, ha desempeñado un papel fundamental en el acceso a la cultura visual. Esto hace, entre otros factores, que la construcción del concepto identitario ya sea individual o colectivo sea un proceso dinámico y en constante transformación, sometido a la influencia de vivencias, experiencias y sentimientos. Este fenómeno genera un entorno propicio para que el arte, el diseño y la cultura digital se entrelacen, transformándose mutuamente.

El diseño y el arte, en su calidad de espacios privilegiados de comunicación y expresión, navegan entre dinámicas de colaboración, procomún y creación colectiva. Estos espacios subsisten en medio de una realidad marcada por la individualización y la competencia y su cada vez mayor protagonismos bajo las lógicas del sistema capitalista contemporáneo. Como plantea Gilles Deleuze (1987), tenemos demasiada comunicación, hay que potenciar la creatividad para resistir al presente. Este mensaje de relevo lo toma el arte, como elemento con capacidad para desafiar lo establecido, generando discordancia y agitando las mentes. De este modo, en la intersección entre tecnología, arte y cultura digital, asistimos a una reconfiguración de la identidad y de las formas de comunicación, al igual que al surgimiento de nuevos territorios de resistencia y creatividad que tienen el potencial de desafiar el *status quo* y revitalizar el pensamiento crítico en una sociedad que, por momentos, parece encaminada hacia la homogeneización y el conformismo.

Este monográfico surge como resultado de un ciclo de actividades permanentes centradas en las prácticas creativas digitales, promovido por el laboratorio ciudadano Medialab Prado bajo el título de #EDCD Encuentros de Diseño y Cultura Digital. Los #EDCD representan un esfuerzo colectivo para integrar la exploración crítica y la práctica colaborativa en torno a las posibilidades emergentes del diseño y la cultura digital en un contexto marcado por la innovación tecnológica y el uso de herramientas libres. Este ciclo de encuentros no fue un proyecto aislado, sino una continuación y extensión local del grupo de investigación europeo Libre Graphic Research Unit (LGRU), que se configuró como un laboratorio itinerante dedicado a la exploración y desarrollo de nuevas ideas en torno a herramientas creativas de software libre. LGRU fue una iniciativa transdisciplinar que involucró a diversos *medialabs* europeos, como Constant (Bélgica), Worm (Países Bajos), Píksel (Noruega) y Medialab Prado (España), todos ellos comprometidos con los principios del software libre, el código abierto y la cultura libre. Estos *medialabs* compartían una visión común: generar herramientas y prácticas que empoderan a los usuarios y usuarias, liberando la creatividad del control que a menudo imponen las herramientas comerciales y propietarias. A través de la colaboración de artistas, diseñadores y diseñadoras, docentes, programadores y programadoras y otras profesiones creativas, se crearon espacios de experimentación donde el conocimiento se compartía y co-construía, siempre bajo los principios de apertura, participación y participación colectiva. En sus años de funcionamiento bajo el formato original, antes de su traslado al espacio Matadero Madrid, Medialab Prado se consolidó como uno de los laboratorios ciudadanos más influyentes en Europa. Este reconocimiento fue el resultado de su constante contribución al desarrollo de una cultura tecnológica basada en la participación ciudadana, la tecnología libre, la cultura *maker* y el fomento del procomún. Medialab Prado no solo se limitaba a ser un espacio de trabajo, sino que se erigía como un nodo de creación de conocimiento colectivo donde se promovía la experimentación y la innovación social desde una perspectiva inclusiva y colaborativa.

Los Encuentros de Diseño y Cultura Digital (#EDCD) se configuraron en este contexto como un lugar de experimentación donde todas estas vertientes podrían ser exploradas y llevadas a la práctica, con especial énfasis en la intersección entre diseño, arte y tecnología digital. Estos encuentros representaron una oportunidad para que artistas, diseñadores y diseñadoras y creadoras intercambiaran conocimientos y desarrollaran nuevos enfoques en torno al diseño y las prácticas digitales. Además, se promovía el uso de tecnologías libres, tanto como una alternativa a las herramientas comerciales convencionales, como un principio ético que fomenta la colaboración abierta y la reutilización del conocimiento. En este sentido, #EDCD no solo fomentaba la creación artística y el diseño, sino que también alentaba el pensamiento crítico sobre las implicaciones culturales y sociales de las tecnologías digitales. Los encuentros ofrecían un marco para reflexionar sobre el papel del arte y el diseño en la sociedad contemporánea, especialmente en lo que respecta a su capacidad para crear nuevas formas de interacción y participación ciudadana en un entorno cada vez más digitalizado. Pretendía, además, crear un espacio de investigación abierto a entidades educativas, profesionales, estudiantes y personas interesadas en el mundo del diseño, el arte y la tecnología, fomentando así un enfoque pedagógico crítico y experimental más cercano a la realidad social. Los talleres, conferencias y proyectos que se desarrollaron en el marco de #EDCD abordaron temas como la interactividad, la creación colaborativa, la identidad digital o la sostenibilidad tecnológica.

La base ideológica y metodológica de las reuniones internacionales Libre Graphic Research Unit, así como de los encuentros #EDCD, se inspiraban en la filosofía del software libre. Así como el software libre según Richard Stallman (2004) y la Free Software Foundation, pone la libertad del usuario informático como propósito ético fundamental, nos preguntábamos ¿Cómo podría una práctica como el diseño y el arte ser libre? ¿Cómo los procesos y los resultados podrían ser colaborativos y además documentados y liberados? y como se preguntaba Lawrence Lessig (2004, p. 12) en la introducción del libro *Software libre para una sociedad libre* de Stallman «¿Cómo podría una sociedad en su sano juicio aspirar a semejante ideal?».

Algunas disciplinas tecnológicas, como el software y hardware libre, tienen una larga trayectoria en la práctica colectiva como método de creación y desarrollo, pero no es hasta el nacimiento de Internet, y de la fabricación digital que esta manera de trabajar e investigar se acerca al diseño y al arte. En cambio, los *medialabs* europeos, entre ellos Medialab Prado, aplican desde el principio formas propias del desarrollo tecnológico libre a muchas otras vertientes del pensamiento y la creación. Así consiguen articular espacios donde la investigación se gestiona de manera colectiva, aportando al procomún todo aquello que sucede y se descubre. Un interesante ejemplo son las primeras impresoras 3D Reprap, que en su ADN albergaban la forma de replicarse a sí mismas por medio de piezas y procesos liberados y documentados por y para la comunidad.

La comunidad de diseñadoras y artistas que se conforma alrededor de estos centros, no sólo reivindican una forma de crear, pensar o aportar al

procomún de forma colectiva, sino de devolver a la sociedad aquellos conocimientos que han permitido generar los hallazgos para que el ciclo se vuelva a generar y así engrosar y alimentar el conocimiento colectivo. Durante los años que realizamos los *Encuentros de diseño y cultura digital* de 2014 a 2021, intentamos acercarnos a lo que hoy es la realidad del diseño y el arte, utilizando las prácticas colectivas como metodología de aprendizaje e investigación. Vimos cómo la tecnología avanzaba y modelaba los contenidos e intereses de la comunidad que conformaban las escuelas y universidades de arte y diseño y los usuarios y usuarias de Medialab Prado. Comenzamos trabajando con temas relacionados con la cultura *maker*, la electrónica y la programación, para evolucionar hacia temas como los *deep fakes*, algoritmos e inteligencia artificial. Sin embargo, tras la experiencia vivida alrededor de la pandemia del COVID-19, probablemente impulsado por el hastío de pantallas (British Academy, 2021), volvimos a conceptos como ‘hackear’, ‘remezclar’ o ‘experimentar’. Es interesante observar cómo según ha ido pasando el tiempo las preocupaciones e intereses, como muestra este monográfico, han vuelto a temas mucho más tecnológicos y menos materiales. Vemos cómo los artículos presentados abordan tecnologías actuales que generan una preocupación social como es la complejidad, la inteligencia artificial o la relaciones de poder en la esfera digital actual. Este monográfico brinda la oportunidad de transferir el conocimiento generado en las investigaciones que surgieron de aquellos encuentros en Medialab Prado, al igual que conocer nuevas investigaciones relacionadas con el tema.

2. Presentación del monográfico

Este monográfico plantea la discusión sobre las implicaciones de la cultura digital para la práctica de las artes y el diseño, además de una aproximación epistemológica de la colaboración ciudadana como espacio de co-creación artística, los laboratorios ciudadanos, las utopías artísticas para el cambio social y los proyectos tecnológicos y artísticos vinculados.

En ‘Karpeta’ comenzamos con el artículo de Femke Snelling y Manetta Berends titulado ‘Práctica, formas, herramientas, formas, práctica, formas...’. Las autoras son pioneras en la adopción del software libre dentro del diseño y promotoras del *Libre Graphic Research Unit*, lo que ha transformado profundamente los procesos creativos y la manera en que se concibe la disciplina. A través del uso de herramientas abiertas han promovido una mayor libertad creativa y un entorno colaborativo donde los diseñadores y diseñadoras adaptan el software a sus necesidades, además de compartir sus avances con una comunidad global. La dinámica de los encuentros y de Medialab Prado fue fundamental para crear una atmósfera en la que los proyectos crecían a partir del intercambio continuo de ideas y la creación conjunta, reafirmando la idea de que la cultura digital no es solo el resultado de innovaciones tecnológicas, sino de procesos creativos profundamente colaborativos y colectivos. El artículo ‘La creatividad en los tiempos de la complejidad’ de Luis Conde Arranz, profundiza en las teorías de la creatividad, bajo el paraguas de la ‘lógica del enjambre’ como una forma de comportamiento adaptativo complejo imprescindible en

estos tiempos de volatilidad, incertidumbre, complejidad y ambigüedad o tiempos VUCA. Es esta misma línea de pensamiento colectivo y lugar de experimentación desde el que se aborda el artículo de Fran García-Triviño y Katerini Psegianaki, ‘Medialab Prado como laboratorio ciudadano en el contexto tecnocultural, urbano y arquitectónico’, desde la mirada de la disciplina arquitectónica.

Los siguientes artículos de la ‘Karpeta’ examinan las relaciones de poder y las implicaciones políticas y sociológicas que se presentan en el proceso de diseño e implementación de tecnologías. Las aplicaciones, interfaces y procesos que los usuarios y usuarias deben emplear no son inocuos. Como señala Carlos A. Scolari (2018), las interfaces no son transparentes; más bien, su diseño y uso constituyen prácticas intrínsecamente políticas, la relación indispensable con la interfaz, en su sentido más amplio, como elemento intermedio entre los usuarios y usuarias y la tecnología, es abordada desde diferentes puntos de vista. En su artículo ‘Arte y diseño crítico como desencadenantes de reflexión social para una inteligencia artificial más legible, inclusiva y responsable’, Lara Sánchez Coterón aborda las distintas fases de los procesos integrales de la Inteligencia Artificial (IA) a través de las prácticas artísticas y del diseño crítico. Su análisis destaca cómo el arte y el diseño pueden actuar como herramientas fundamentales para fomentar una comprensión más accesible y consciente de la IA, cuestionando sus implicaciones éticas y sociales. En esta misma línea, Eva Aladro Vico y Daniel Alonso Martínez, en ‘Tecnología, activismo, diseño y mito: Estudio de usos contraculturales en la relación con el medio digital’ reflexionan sobre la importancia de las colectividades en la creación de medios alternativos que desafían el control social establecido por ciertas tecnologías. Este enfoque destaca la necesidad de resistir las narrativas hegemónicas y resalta cómo el activismo y el diseño pueden ser herramientas poderosas para fomentar un uso más crítico y ético de la tecnología en la sociedad actual.

En la sección ‘Miscelánea’ el artículo de Santiago José Roca Petitjean, en su trabajo ‘Defectuoso por diseño: Relaciones de poder en la esfera digital’, examina la esfera digital como un espacio donde se desarrollan complejas relaciones sociotécnicas que incorporan diversos intereses de poder. Su análisis pone de relieve cómo las decisiones de diseño en el ámbito digital están influenciadas por fuerzas que perpetúan estructuras de poder y desigualdad, lo que resulta en un entorno donde el acceso y la equidad están comprometidos. Desde la convergencia entre arte, tecnología y patrimonio, surge un enfoque multidisciplinario que no solo preserva y revitaliza el legado cultural, sino que también impulsa nuevas formas de expresión creativa e interacción. ‘La imagen latente. La luz y el video como estrategia artística para la resignificar el patrimonio’, Raquel Sardá Sánchez y Vicente Alemany Sánchez-Moscoso muestran cómo a través de una tecnología visual como el *videomapping* se encuentra la manera de que los y las artistas sean capaces de reinterpretar el patrimonio y ofrezcan una mirada renovada de esos conjuntos patrimoniales en diálogo con su historia. Por último, Altamira Sáez utiliza la ficción como una herramienta crítica para explorar las ciencias sociales en su artículo ‘Un

posible futuro: Reflexiones y propuestas en torno al syllabus para el curso de prompts en las enseñanzas de música en la Academia Superior de Madrid, curso 2088/89. Universidad Continental de Occidente.' Desde un escenario ficticio de futuro hipotético, la autora invita a la reflexión sobre cómo la educación artística podría adaptarse a un contexto en constante evolución, donde las nuevas tecnologías y las dinámicas sociales emergentes jugarían un papel crucial en la formación de futuras generaciones de artistas y ciudadanos.

En el apartado 'Revisiones temáticas', Nuria Rey Somoza y Rut Martín Hernández ofrecen un análisis profundo del meme de Internet, considerándolo un artefacto que se encuentra en la intersección de la cultura digital, la teoría de la imagen y la sociedad en red. En su trabajo, titulado 'Estudio de la imagen digital, los memes de Internet y sus vínculos con las prácticas socioculturales y artísticas', las autoras ponen de manifiesto la capacidad de los memes para influir en la percepción social y artística, reflejando y, a menudo, cuestionando las dinámicas contemporáneas que configuran nuestra experiencia visual y comunicativa en un mundo saturado de imágenes.

La sección visual recientemente estrenada de la revista, 'Videoensayos', incluye el trabajo de Jesús Francisco Jara López titulado 'Live code mad: Una comunidad de aprendizaje en torno al live coding', analiza cómo un grupo musical local, compuesto por entusiastas de la música electrónica, la cultura libre, el desarrollo de software y las herramientas de código creativo, construye una narrativa alternativa que desafía los modelos convencionales de producción, distribución y consumo musical. Al integrar el proceso de creación musical en tiempo real con la colaboración abierta, esta comunidad redefine la manera en que se produce y se experimenta la música, además de promover un enfoque más inclusivo y participativo en el ámbito de la cultura digital. Por su parte, Roc Albalat, en su obra 'Latencias de la imagen estadística', lleva a cabo una profunda exploración de las genealogías que conectan los actuales sistemas de visión por computadora y la generación de imágenes mediante inteligencia artificial con los usos de la fotografía en las investigaciones científicas del siglo XIX. A través de un análisis detallado de los trabajos de figuras como Étienne-Jules Marey y Francis Galton, este estudio no solo ilumina la evolución histórica de las tecnologías de imagen, sino que también invita a reflexionar sobre las implicaciones éticas y estéticas de las herramientas contemporáneas de visualización, sugiriendo que la relación entre la tecnología y la representación visual siempre ha estado marcada por tensiones entre la precisión y la interpretación.

El monográfico se complementa con una sección de reseñas que incluye tres referencias destacadas. Eva González Tanco propone *Ciudadanía, Comunicación y Pandemia* de Dafne Calvo, José Manuel Sánchez-Duarte y Guillermo López-García, una obra que busca profundizar en el uso de las tecnologías por parte de la ciudadanía como respuesta a la crisis de la COVID-19 en España. Este libro aborda diversas iniciativas, tanto organizadas como individuales, que han surgido mediante el uso de tecnologías de Internet. Por su parte, Germán J. Hesles presenta *Inteligencia Artificial etcétera* de Jorge Izquierdo, una reflexión que examina la inteligencia artificial desde perspectivas filosóficas, humanistas, políticas y tecnológicas. Luna Patricia Silva

do Nascimento y Breno Rodrigo de Oliveira Alencar nos introducen *Politicizar as novas tecnologias: O impacto sociotécnico da informação digital e genética* de Laymert Garcia dos Santos, un libro que explora el impacto de las nuevas tecnologías, especialmente en los campos de la información digital y la genética, en la sociedad y la política. Finalmente Fernando Alvarez-Uría ofrece una reseña conjunta de los libros *La invención de la discapacidad. El gobierno de los cuerpos torcidos en España (1959-1986)*, de Salvador Cayuela Sánchez, y *El cuerpo deseado. La conversación pendiente entre feminismo y anticapacitismo*, a cargo de Andrea García-Santemases Fernández.

3. Declaración de uso de LLM

Este artículo no ha utilizado ningún texto generado por un LLM para su redacción.

4. Declaración de contribución por autoría

Marta García Angulo: Conceptualización, Redacción – revisión y edición.

Ana García Angulo: Conceptualización, Redacción – revisión y edición.

5. Agradecimientos

Queremos expresar nuestro más sincero agradecimiento al equipo editorial de *Teknokultura* por brindarnos la oportunidad de ofrecer una nueva dimensión al trabajo que hemos llevado a cabo durante años en los Encuentros de Diseño y Cultura Digital. Además, extendemos nuestra gratitud a Javier Laporta, cuya profesionalidad, dedicación y buen hacer fueron esenciales durante el tiempo que trabajamos juntos. A Laura Fernández y Marcos García les agradecemos permitirnos experimentar y animarnos a llevar a cabo nuestras iniciativas durante los años que coordinaron Medialab Prado. Su liderazgo y visión nos inspiraron a crecer y a innovar en nuestras prácticas. Por último, un reconocimiento especial a Luis Conde, Jesús Jara, Lara Sánchez Coterón y Raquel Sardá, quienes han sido un equipo incondicional a lo largo de este proceso; su apoyo constante y compromiso han sido fundamentales para el éxito de nuestras actividades y la consolidación de nuestra comunidad. Sin todos ellos, este viaje no habría sido posible.

6. Referencias

- British Academy (2021). The COVID decade: Understanding the long-term societal impacts of COVID-19. In *British Academy*. <https://www.thebritishacademy.ac.uk/documents/3238/COVID-decade-understanding-long-term-societal-impacts-COVID-19.pdf>
- Deleuze, Gilles (1987). *Gilles Deleuze on cinema: What is the creative act. Two regimes of madness: Texts and interviews 1975-1995*. Semiotext(e).
- Medialab-Matadero Madrid (n.d.). <https://www.medialab-matadero.es>
- Scolari, Carlos (2021). *Las leyes de la interfaz: Diseño, ecología, evolución, tecnología*. Gedisa.
- Stallman, Richard (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Traficantes de Sueños. <http://libros.metabiblioteca.org/handle/001/144>