

### AF30.

## Una aproximación al archivo del festival Art Futura desde la arqueología de los medios y la Realidad Virtual

AF30.

*An approach to the archive of the Art Futura festival from the archeology of media and Virtual Reality*

**Francisco de la Torre Oliver** 

Profesor Titular (Universitat Politècnica de València), fratorol@pin.upv.es

Breve bio autor: Pintor, investigador y profesor Titular del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València. Máster en Producción Artística y Doctor en Bellas Artes. Miembro del Centro de Investigación Arte y Entorno (CIAE).

How to cite: De la Torre Oliver, F. (2024). Una aproximación al archivo del festival Art Futura desde la arqueología de los medios y la Realidad Virtual. En libro de actas: *EX±ACTO. VI Congreso Internacional de investigación en artes visuales aniaav 2024. Valencia, 3-5 julio 2024.* <https://doi.org/10.4995/ANIAV2024.2024.18189>

---

### Resumen

*Nuestro trabajo se enmarca en la interpretación del archivo desde las prácticas artísticas. El objetivo que abordamos es una lectura del archivo del Festival Art Futura con motivo de la celebración de su 30 aniversario. A partir del análisis de las obras seleccionadas, concluimos en reflexionar sobre la evolución de los soportes de almacenamiento digital a lo largo de este periodo y, por otra parte, proponer modelos expositivos basados en la especificidad del medio digital. De este modo, planteamos dos líneas de trabajo, la restauración y contextualización de obras del archivo que se han visto afectadas por la obsolescencia del medio recurriendo a metodologías procedentes de la arqueología de los medios. Y, en paralelo, una visión hacia el futuro mediante el desarrollo e implementación de una aplicación VR realidad virtual donde se visualizan las obras del archivo del festival. Como resultado de este proyecto, presentamos la recuperación de la pintura digital que el artista Moebius realizó en los años ochenta, reivindicando su papel como pionero del medio. Y, por otro lado, la producción de un museo virtual realizado por la Universitat Politècnica de València en colaboración con Art Futura. Nuestra aportación se suma a las lecturas que, desde la década de los años sesenta del siglo XX, desde las prácticas artísticas se desarrollan en torno al estudio y reflexión del archivo como concepto, memoria y patrimonio, contribuyendo al cambio de paradigma en este campo de investigación.*

**Palabras clave:** Realidad Virtual; Arqueología de los Medios; Archivo; Patrimonio Digital; Art Futura; Moebius.

---

### Abstract

*Our work is framed within the interpretation of the archive from artistic practices. The objective we address is a reading of the Art Futura Festival archive on the occasion of its 30th anniversary celebration. Based on the analysis of the selected works, we conclude to reflect on the evolution of digital storage media over this period and, on the other hand, propose exhibition models based on the specificity of the digital medium. In this way, we propose two lines of work: the restoration and contextualization of works from the archive that have been affected by media obsolescence using*

*methodologies from media archaeology. And, in parallel, a vision towards the future through the development and implementation of a VR virtual reality application where the festival archive works are visualized. As a result of this project, we present the recovery of the digital painting that the artist Moebius created in the 1980s, reclaiming his role as a pioneer of the medium. And, on the other hand, the production of a virtual museum carried out by the Polytechnic University of Valencia in collaboration with Art Futura. Our contribution adds to the readings that, since the 1960s, from artistic practices, have been developed around the study and reflection of the archive as a concept, memory, and heritage, contributing to the paradigm shift in this field of research.*

**Keywords:** Virtual reality; Media Archeology; Archive; Digital Heritage; Art Futura; Mobius.

## INTRODUCCIÓN

Nuestro trabajo se enmarca en la interpretación del archivo desde las prácticas artísticas, en el contexto del Festival Art Futura con motivo de la celebración de su 30 aniversario. Desde sus inicios en el año 1990, el Festival se ha posicionado como un referente de la cultura y creatividad digital en España dentro de la comunidad artística internacional, promovido por festivales y ferias como Ars Electronica y Siggraph. A lo largo de su trayectoria ha explorado los proyectos y las ideas más relevantes del new media, la realidad virtual, el diseño de interacción y la animación digital, a través de exposiciones, conferencias, workshops, instalaciones interactivas o performances.

Con motivo de la celebración de la trigésima edición del Festival Art Futura se organizó una exposición basada en una reflexión sobre su archivo, en el cual se conservan con sus soportes originales más de tres mil trabajos digitales presentados a lo largo de su historia.

Nuestro principal objetivo, como comisarios, ha sido ofrecer una visión renovada de la trayectoria del festival, donde se revisará su trayectoria y se proyectará al futuro. La evolución de la tecnología asociada a la imagen digital en este período ha sido exponencial, pasando de los orígenes del medio a finales de la década de los años ochenta, a las actuales posibilidades que plantean la Realidad Virtual y la Inteligencia Artificial.

A partir del análisis de las obras seleccionadas, concluimos en presentar una reflexión sobre la evolución de los soportes de almacenamiento digital a lo largo de este periodo en diálogo con la propuesta de nuevos modelos expositivos basados en la especificidad del medio digital.

El Vicerrectorado de Arte, Ciencia, Tecnología y Sociedad de la Universitat Politècnica de València acogió el proyecto dentro de su línea de apoyo a una nueva cultura de colaboración en arte, ciencia y tecnología. Su apuesta por conservar el patrimonio digital y la colaboración interdisciplinar ha propiciado el desarrollo del proyecto Artfutura 30 VR desde su Área de Acción Cultural. Desde la Facultad de Bellas Artes, en colaboración con la Escuela de Informática y las ingenierías, se afrontaron los retos planteados.

De este modo, planteamos dos líneas de trabajo. Por un lado, la restauración y contextualización de obras del archivo que se han visto afectadas por la obsolescencia del medio recurriendo a metodologías procedentes de la arqueología de los medios (Martín, 2022). Y, por otra, el desarrollo e implementación de una aplicación VR realidad virtual donde se visualizan las obras del archivo del festival.

## DESARROLLO

### Art Futura 30

Como resultado de este proyecto, presentamos la producción de un museo virtual y la recuperación de la obra pictórica digital del artista Moebius realizadas en la década de los años ochenta.

Desde la primera edición del festival, el creador del cyberspace William Gibson ha colaborado con Art Futura. En 1992, escribiría para la producción *El Templo de la Memoria*, "Todo avanza tan rápido ahora... Hoy en día todo cambia... Nada estable, nada estático" (1992). Unas ideas que definen el estado de la cuestión. También la Realidad Virtual forma parte de su ADN, Eric Gullichsen mostró en la presentación del Festival un casco de Realidad Virtual donde los periodistas experimentaron, por primera vez, la simulación de entornos 3D en tiempo real (Art Futura, 1990).



Fig. 1 AF VR. Fuente: UPV (2023)

### Art Futura VR

El proyecto del Museo Virtual parte del cuestionamiento de los planteamientos museográficos y museológicos en el campo del arte digital. A partir de la especificidad del medio de la Realidad Virtual, se investigó sobre las posibilidades que la proyección de imágenes digitales podía ofrecer al espectador. De este modo, se optó por la construcción de una estructura donde se pudieran proyectar una selección de las obras seleccionadas a lo largo de tres décadas de modo simultáneo.

ART FUTURA VR ofrece al público una experiencia interactiva desarrollada por Teresa Tomás y David Clemente Pérez López, de este modo los espectadores no solo pueden visualizar los contenidos sino interactuar con las obras más emblemáticas. La obra se concibe como una arquitectura virtual, un contenedor donde las animaciones más destacadas se proyectan en un entorno de escenas y proyecciones de video de apariencia realista, creado mediante avanzada tecnología informática. Esta experiencia, accesible a través de gafas de Realidad Virtual, transporta al espectador a un mundo donde la percepción de inmersión es tan intensa que se siente parte de él. Inspirándose en la arquitectura museística tradicional, el espacio virtual propone una experiencia de juego ampliada, llevando al observador a través de un viaje temporal con un inicio y un final, más cercano a una partida de videojuego que a una visita convencional a un museo (Tomás, 2024).



Fig. 2 AF VR. Fuente: UPV (2023)

Esta experiencia de "mundo abierto" invita a un recorrido libre, permitiendo al visitante explorar a su ritmo, con posibilidades de proyección e inmersión espacial que van más allá de lo imaginable en la realidad. ART FUTURA VR representa un archivo digital autoejecutable, un catálogo inmersivo creado en VR que otorga nueva vida a una colección de videoarte, destacando los avances tecnológicos más significativos de las últimas décadas, y ofreciendo una forma revolucionaria de experimentar el arte y la tecnología.

La aplicación se divide en dos escenas, con el objetivo de optimizar el rendimiento del hardware. En su fachada exterior, la construcción esférica proyecta treinta bucles representativos de cada edición anual. El acceso al interior y cambio de niveles se realiza a través de una rampa donde se efectúa el cambio de escena. Las tres plantas en las que se divide el espacio expositivo acogen una década respectivamente, donde se proyectan en diez pantallas un resumen anual de cada edición de manera simultánea. Cada planta se acciona mediante el acceso del espectador quedando el resto, por cuestiones de rendimiento, en *stand by* visualizando un *frame* representativo del video.

Formada en la Facultad de Bellas Artes, Tomás desarrolla su trabajo a partir de la escultura y la animación virtual, estructurando su producción artística en series donde la lógica poética y la reflexión teórica se articulan en juegos conceptuales, produciendo imágenes de gran complejidad formal. Sus animaciones son producidas mediante programas de modelado, animación y renderización 3D, a partir de sus esculturas digitales. Actualmente, trabaja en realidad virtual con el objetivo de manipular la simulación física de la materia con fines poéticos. Es en este campo donde conecta con David C. Pérez, profesor de nuevas tecnologías aplicadas al arte y al diseño en la Facultad de Bellas Artes. Su carrera como Ingeniero de Telecomunicación y doctor en Reconocimiento de Formas e Inteligencia Artificial ha permitido un diálogo entre arte y tecnología desarrollando una investigación sobre las posibilidades que ofrece el medio virtual para la visualización de vídeos a través de multipantallas desplegadas en el espacio virtual (De la Torre, 2023).

### Moebius 1993

La obra inédita de Moebius, compuesto por un centenar de pinturas digitales, se encontraba grabada en 11 micro disquetes de 3,5 pulgadas, depositada en el archivo de Art Futura desde el año 1993. Su proyección debería haberse realizado durante la conferencia que pronunció dentro del ciclo que en esa edición se dedicó a sus trabajos en el campo de la animación, junto al estreno del tráiler de *Story of Starwatcher* (1991). Debido a la imposibilidad de disponer del material informático necesario para su exhibición, en este caso un ordenador

Commodore Amiga 500 con un disco duro, la obra quedó olvidada hasta diciembre del año 2022, fecha en la que fue depositada en la Universitat Politècnica de València para su estudio.

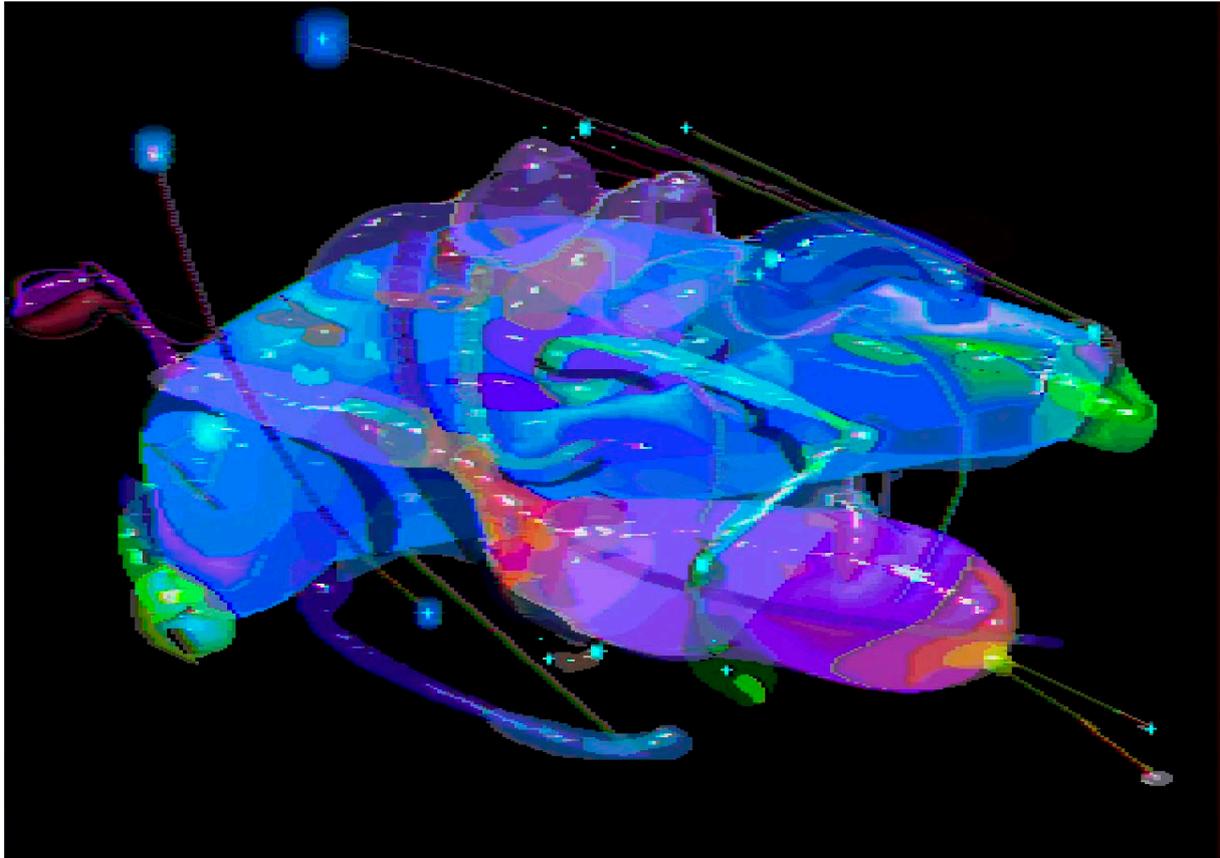
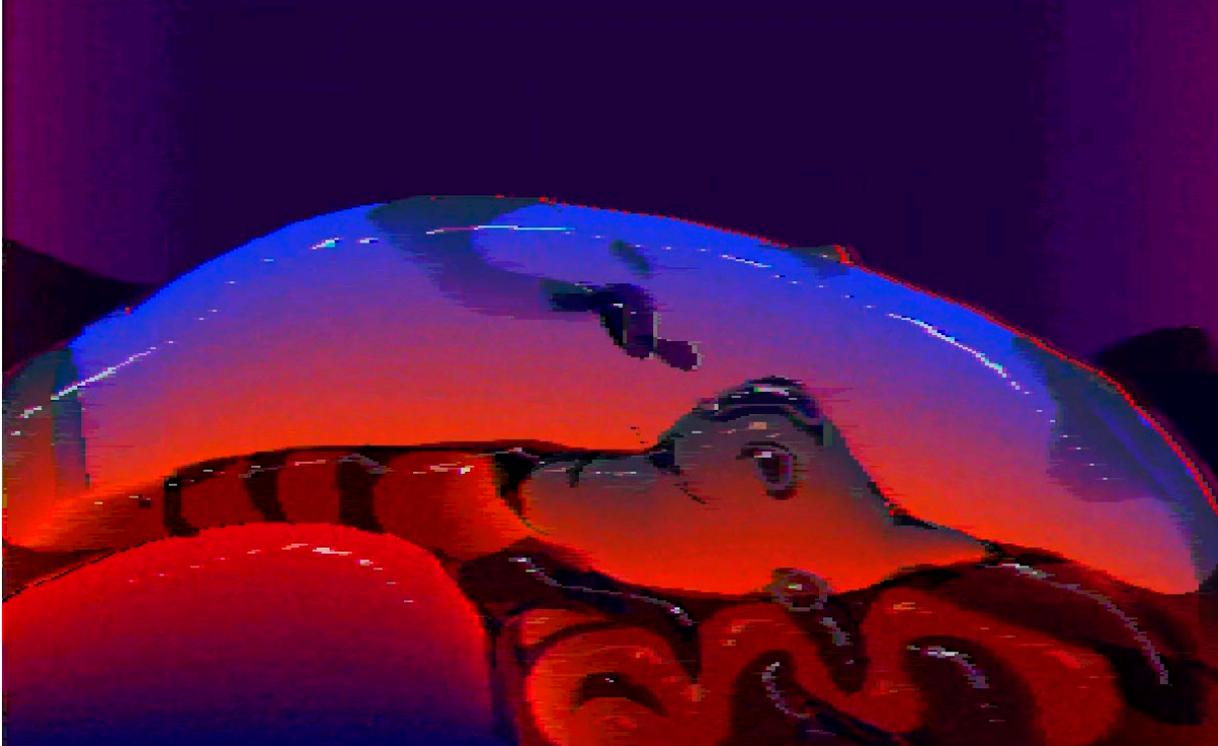


Fig. 3 Moebius. Fuente: Art Futura (1993)

En este sentido ha sido determinante la colaboración del Museo de Informática de la Escola Tècnica Superior d'Enginyeria Informàtica, dirigido por Damián López Rodríguez. Desde su creación en 2001, ha trabajado en la conservación del patrimonio informático y actualmente está integrado en el ICOM. A través del trabajo desarrollado por el responsable del área Museo en Vivo, el profesor del Departamento de Sistemas Informáticos y Computación Jorge González Mollá, ha sido posible rescatar el material del soporte mediante un complejo proceso multidisciplinar de arqueología de los medios.

Respecto al valor de esta obra de Moebius destacaremos, siguiendo las teorías de Aloïs Riegl (2008), su *valor de antigüedad* en referencia a la tecnología con la que fueron creadas las imágenes. Respecto a los actuales estándares de alta definición, su resolución es de 16 bits y la paleta de 16 colores del software Deluxe Paint. Además, la recuperación de esta obra inédita de Moebius es relevante en diferentes aspectos. En primer lugar, posiciona al artista Jean Giraud entre los pioneros del arte digital. Una faceta conocida principalmente por sus declaraciones registradas en entrevistas. Por otra parte, representan el testimonio de su faceta creativa en el terreno artístico, que desarrolla en paralelo a su carrera internacional como ilustrador en el campo del cómic. Una faceta que recientemente se presentó en la publicación *Lazlo Parker* (2020), donde se recopilan por primera vez una serie de obras analógicas pertenecientes a esta línea de investigación, próxima a las tendencias surgidas a partir de los estudios del automatismo y el mundo onírico en el seno del movimiento surrealista en el contexto de las primeras vanguardias del S. XX.

Más allá de su valor artístico como obras independientes, destaca su carácter procesual al conformarse como el registro de un proceso. Los trabajos denotan una evolución técnica y una investigación de la especificidad de un medio que estaba naciendo en ese momento, y por lo tanto son un valioso testimonio de la historia del consolidado arte digital.



*Fig. 4 Moebius. Fuente: Art Futura (1993)*

En la entrevista concedida a Art Futura señalaba: “¿Qué es el mundo virtual perfecto? Es el sueño. El día en que se llegue a hacer la imagen virtual a nivel del sueño, es aquí donde el hombre se encontrará frente a su destino. ¿Qué es lo que vale más la pena: vivir el sueño de la realidad o el sueño de la simulación? Se tendrá que escoger su sueño” (1993).

## CONCLUSIONES

Nuestra aportación se suma a las lecturas que, desde la década de los años sesenta del siglo XX, desde las prácticas artísticas se han desarrollado en torno al estudio y reflexión del archivo como concepto, memoria y patrimonio, contribuyendo al cambio de paradigma en este campo de investigación.

Como hemos comprobado, el estudio del archivo y la presentación de los resultados de la investigación es un campo abierto a las prácticas artísticas desde la multidisciplinariedad. En este caso, a través de la disciplina de arqueología de los medios y la tecnología de la VR hemos desarrollado un proyecto innovador en el campo de la museografía y museística que podría ser implementado como metodología experimental para emprender nuevos retos en este campo.

La Universitat Politècnica de València, mediante la participación de sus investigadores y la aportación de sus medios podría ofrecer un servicio competitivo en este sector, estaría capacitada para desarrollar una línea de

trabajo prestando su colaboración a instituciones y fundaciones para recuperar y conservar su patrimonio digital y, en otro orden, transferir el conocimiento.

#### FUENTES REFERENCIALES

Art Futura (1990). Realidad Virtual. <https://www.artfutura.org/v3/artfutura-1990/>

De la Torre, F. (2023). Repasando el futuro en VV.AA. (2023). *Art Futura 30*. UPV. <https://acts.webs.upv.es/artfutura30/>

Gibson, W. (1992). *El Templo de la Memoria*. Art Futura.

Giraud Moebius, J. (2020). *Lazlo Parker*. Moebius Production.

Martín Martínez, J. V. (ed.) (2022). *El retorno de lo nuevo*. Abada.

Moebius (1993). *Vida Artificial*. Art Futura.

Riegl, A. (2008). *El culto moderno a los monumentos: caracteres y origen*. Machado.

Tomás, T. (2024). ArtFutura VR. <https://teresatomas.com/index.php/35-news/1312-artfutura-vr-ceibal>