

1€. Venta conjunta e inseparable con El Mundo, y en librerías especializadas

EL CULTURAL

16-22 de abril de 2021

elcultural.com

Lamo de Espinosa,
bajo el volcán
mexicano



Arte digital ¿Qué hay de nuevo?

Ante la irrupción de las obras virtuales en el mercado,
abrimos el debate sobre su calidad, conservación y venta



EL MUNDO



¿Criptomarketing o arte digital?

La venta millonaria en Christie's de una obra de arte digital con una moneda virtual ha precipitado el debate sobre esta nueva vía de mercado. Mientras las galerías tradicionales miran de cerca estas transacciones, recorremos la historia del arte hecho con nuevos medios en España, sus pioneros y nombres más jóvenes, los centros de arte especializados y su difícil conservación. No es algo nuevo, pero ha entrado en nuestras pantallas como un huracán.

Es el tema de moda. La venta millonaria de creaciones digitales, que solo se pueden disfrutar de manera virtual, a través de transacciones en criptomonedas (dinero *virtual*, de nuevo). Hace poco más de un mes, la casa de subastas Christie's vendió en Nueva York una obra 100 % digital por casi 58 millones de euros, la tercera más cara de la historia de un artista vivo (detrás David Hockney y Jeff Koons, nada menos). Su autor, Beeple, desconocido para muchos, había creado un mosaico digital con 5.000 imágenes. “Mike Win-

kelmann (Beeple) —explica Beatriz Ordoñas, directora de Christie's en España— tardó en hacer *Everydays: The First 5000 Days* los 5.000 días que indica su título. Creó una obra digital a diario entre 1 de mayo del 2007 y el 7 de enero de 2021, 14 años de reflexiones en los que se puede apreciar una evolución artística y una preocupación por distintos temas: fantasía, abstracción, la situación política de EE.UU., experiencias personales... Ha provocado un huracán porque ha sido la primera pieza vendida en una casa de subastas *tradicional*

con un soporte únicamente digital, aunque este tipo de obras llevaban tiempo existiendo en plataformas digitales donde otros artistas como PAK, RAC, WhlsBe han alcanzado precios importantes”.

Se refiere a espacios donde sólo se opera con monedas virtuales —Ethereum, Bitcoin, etc.—, independientes de los bancos centrales y desconocidas para el común de los mortales. Unas creaciones cuya autenticidad se garantiza con los NFT (*Non Fungible Tokens*), un sistema asociado a la tecnología *blockchain* que permite rastrear

cualquier movimiento de la obra a través de una cadena de algoritmos imborrable en la que no existe posibilidad de hackeo.

Desde el mundo del arte se observa todavía con distancia: no hay reticencias a operar con estas monedas pero sí con la falta de criterio a la hora de valorar la calidad de las obras en liza. Por su parte, los NFT aportan aspectos que pueden mejorar las condiciones del trabajo creativo y de su distribución: se puede indicar en sus metadatos, por ejemplo, la remuneración que debe recibir el artista en caso de



DANIEL GARCÍA ANDÚJAR:
LANGUAGE (PROPERTY), 1997

reventa. Por el contrario, la huella ecológica de esta cadena de datos es muy elevada, igual que la especulación actual con estas monedas virtuales.

Esta es una de las razones que ha precipitado el encuentro entre el arte y las criptomonedas—apunta el artista Daniel García Andújar, un pionero en los trabajos en la red—, “ha acelerado algunos procesos derivados de la globalización y la digitalización que ya estaban en marcha. El aislamiento social con graves limitaciones de movimiento, la hiperconectividad, los cambios de las condiciones de vida y de trabajo”.

El arte digital no es algo precisamente nuevo, son muchos los artistas que llevan décadas vendiendo obras inmateriales en forma de archivos, aunque se pagaran con dinero tradicional y fueran acompañadas por un simple documento a modo de certificado de autenticidad. Internet empieza a utilizarse en los años 90 y los *smartphones*, aunque resulte increíble, hace diez. “En ese momento de arranque—ilustra José Luis de Vicente, experto en arte y nuevos medios—era un arte *del aho-*

ra que buscaba hacer las cosas de otra forma. El mercado no tenía mucho que hacer en este ámbito porque los creadores no vivían de la venta de su obra, sino de eventos y de la investigación en la universidad. Estas creaciones se cruzaban con la música, la escritura y el acti-

**“EL ARRANQUE FUE COLECTIVO Y ANTIDISCIPLINAR,
MÁS PREOCUPADO POR EL PROCESO QUE
POR LOS RESULTADOS”. JOSÉ LUIS DE VICENTE**

vismo, campos que resultaban más porosos. Su naturaleza era colectiva y antidisciplinar, más preocupada por el proceso que por el resultado”.

INTERNET, MÓVILES Y COPYRIGHT

Hablamos de videoarte, net art y de nuevos medios, de la famosa *The File Room* (1994) de Muntadas, una instalación que recordaba a una oficina y se prolongaba a una base de datos virtual sobre casos de censura en el campo artístico y cultural, en un archivo que iban generando sus autores. También de An-

toni Abad y sus reflexiones sobre el teléfono móvil. Y, por supuesto, de Daniel García Andújar, que lleva años trabajando en y con internet desde un enfoque activista, reflexionando sobre el papel de la tecnología, la sobreabundancia de imá-

genes, su libre circulación y las nociones de *copyright*. Una enorme instalación repleta de ordenadores antiguos nos recordaba en su exposición en el Reina Sofía, en 2015, que uno de los grandes retos de este tipo de creaciones es la obsolescencia de su tecnología.

Muchos de estos trabajos están condenados a desaparecer. “El net art, por ejemplo—cuenta Jorge García Gómez-Tejedor, jefe de restauración del Reina Sofía—se sale de las paredes del museo, el contenido no está aquí físicamente y, además, los

lenguajes informáticos cambian a mucha velocidad. Tenemos que tener en cuenta los archivos digitales y su formato, el *software* que se utiliza y sus formatos de salida (una pantalla, internet, etc.). Nuestra misión es preservar toda la información del archivo original (*master*) para que no se corrompa. Los guardamos en servidores y para las exposiciones utilizamos los *sub-master*”. Para ello colaboran con ingenieros informáticos, programadores, etc. y una de sus tareas es encontrar aparatos *vintage*—de viejos televisores a reproductores de diapositivas—y acondicionarlos sin que su aspecto lo acuse.

No es fácil clasificar a los artistas bajo una única etiqueta, la mayoría se mueven entre distintas técnicas según los proyectos. Hay nombres muy conocidos como Olafur Eliasson, Tomás Saraceno, Daniel Canogar y Rafael Lozano-Hemmer que acuden a la tecnología en algunos de sus trabajos. Lozano-Hemmer emplea todo tipo de elementos electrónicos, ordenadores, luces, cintas metálicas motorizadas y hasta sensores de lati-

dos, para detectar e interactuar con el espectador. Ante la intranquilidad de sus coleccionistas, acompaña sus obras con un completo manual de instrucciones de instalación, funcionamiento y conservación, y el estudio del artista se conecta en remoto al ordenador de la pieza en caso de incidencias.

ARTISTAS JÓVENES

Entre los creadores españoles más jóvenes, destaca Raquel Meyers con una técnica de animación que acude a los caracteres del Teletexto. Ella define su práctica como “mecanografía expandida” con la que cuestiona nuestra relación con la tecnología. **Y hay otros ejemplos muy interesantes como el de Enrique Radigales, que se mueve entre lo físico y lo digital, los soportes artesanales y la tecnología. Él dice que es mitad pintor y mitad artista digital y sorprende con series de fuertes resonancias pictóricas como *Souvenirs* (2016), en las que rescata archivos corrompidos de su disco duro. Da clases de historia del arte digital de 1995 a 2005, “cuando se genera toda la explosión de internet” y está preparando junto a Marta Ramos-Yzquierdo *Super SuperLike*, una exposición que abrirá en Condeduque en noviembre de artistas trabajando desde lo digital en España.**

En otro salto generacional encontramos a Carlos Sáez y sus piezas mitad hombre, mi-



ENRIQUE RADIGALES: *SOUVENIRS*, 2016.
ARRIBA, RAQUEL MEYERS: *INATTENTION*, 2020

tad máquina, algunas obras de Rubén Grilo, Mario Santamaría, Fran Meana y Joana Moll, que trabaja sobre las tecnologías de la comunicación, sin perder de vista las emisiones de CO2 y el control virtual en internet (su proyecto sobre Amazon es interesantísimo). Hasta hace poco veíamos su pieza de net art *Defooooooooooooooooooooooorest* (2016) en *Inéditos*, en la Casa Encendida, una página web donde recreaba digitalmente la cantidad de árboles necesarios para contrarrestar las consecuencias ecológicas de las

visitas a la página de Google.

Es poco significativa en relación a otros medios, la atención que galerías y museos han prestado a este tipo de creaciones. El Museo Reina Sofía celebraba en 2007 la exposición *Máquinas y almas: arte digital y nuevos medios*, comisariada por Montxo Algora y José Luis de Vicente, en la que se cruzaban el arte, la ciencia y la tecnología. Y son centros como el MEIAC de Badajoz, con su colección, Medialab-Prado, el Espacio Fundación Telefónica, el CCCB de Barcelona y LABoral Gijón los que han realizado los proyectos más destacados.

Al frente de LABoral está Karin Ohlenschläge, un referente en nuestro país en arte y nuevas tecnologías, que explica cómo su programa se centra en “reflexiones críticas y proyectos innovadores sobre el impacto de los avances tecnocientíficos en la condición humana contemporánea. El net art, la realidad virtual, la inteligencia artificial o el Big Data no nos interesan solo desde una perspectiva estética y formal. En exposiciones recientes como *Eco-visionarios* (2019) hemos mostrado los cambios de las

perspectivas antropocéntricas hacia otros planteamientos posibles de coexistencia”.

Decíamos antes que la Covid había acelerado un fenómeno digital ya latente, que lo había convertido en algo cotidiano. Hoy podemos hacer visitas virtuales a exposiciones desde casa, entrar en las salas del Museo Thyssen, por ejemplo, acompañados de su personal de educación, o a los stands de un ARCO todavía virtual a través de sus *E-Xhibitions*. Y hay coleccionistas como la alemana Julia Stoschek que está haciendo *online* accesible su colección de trabajos *time-based* (vídeo, arte sonoro, etc.).

EXPOSICIONES EN LA RED

Sensibles a las novedades de los últimos meses, son varios los proyectos virtuales que han aflorado. En Galicia, la Fundación María José Jove ha inaugurado MUV, un museo 100 % digital. Tiene un calendario de exposiciones —las próximas comisariadas por Chus Martínez y Juan de Nieves— y un edificio que se puede visualizar con unas gafas especiales. La SaladeArteSocial.COM ha arrancado en Canarias un programa de intervenciones en la red comisariado por el equipo PSJM (con proyecto de García Andújar). La alemana König Gallerie ha convocado *The Artist Is Online. Digital Paintings And Sculptures In A Virtual World*, su primera subasta con obras digitales únicas (imágenes, vídeos y GIF) que salen a la venta en Ethereum.

Archivos que solo vemos a través de una pantalla, intervenciones en la red, museos sin espacio físico... ¿Es necesario hoy un objeto para vivir la experiencia artística? **LUISA ESPINO**

**MUCHOS DE ESTOS TRABAJOS ESTÁN CONDENADOS
A DESAPARECER. LOS LENGUAJES INFORMÁTICOS
CAMBIAN A MUCHA VELOCIDAD**