

ARTE

Arco dedica al arte digital uno de sus prestigiosos programas

Black Box@Arco reúne las propuestas de 16 galerías, que van desde sofisticados audiovisuales hasta instalaciones interactivas y proyectos de vida artificial

R. BOSCO / S. CALDANA

Arco, la principal feria española de arte contemporáneo, abierta desde hoy y hasta el lunes en Madrid, parece haberse definitivamente rendido a las tecnologías emergentes. Por primera vez, uno de los programas comisariados, que constituyen una de las características distintivas de la feria, está dedicado a las diferentes tendencias del *new media art*. Se trata del programa Black Box@Arco, un cubo negro que acoge a 16 galerías seleccionadas por seis comisarios cuyas propuestas reflejan de forma bastante fiel la situación actual.

Todavía prevalece el vídeo, disciplina que, junto con la fotografía, ha ido integrando de forma paulatina las nuevas técnicas digitales. Sin embargo, hay una destacada presencia de obras que usan la tecnología de forma innovadora y creativa más allá de la normal evolución de las herramientas y que hasta ahora han estado presentes casi como nota de color, gracias a la apuesta de galeristas e instituciones.

Las propuestas más arriesgadas han sido seleccionadas por dos pioneros del medio: Gerfried Stocker, director de Ars Electronica Center, y Mark Tribe, fundador de Rhizome.

Stocker propone, por un lado, un representante de la última generación de creadores audiovisuales. Se trata de Yves Netzhammer (galería Anita Beckers, Frankfurt), con *Sweet wind in ones faces*, una obra de técnicas 3D para crear un mundo ingrávi-

do e inquietante (10.000 euros).

La segunda propuesta de Stocker es una pareja de referencia del arte más experimental en red. Son Christa Sommerer y Laurent Mignonneau (galería Gima, Linz) con *Life Species II*, de 1999, un entorno de vida artificial en red creado por los mensajes de los internautas; y *Mobile Feelings*, de 2003, que, a partir del uso masivo de los móviles, reflexiona sobre el hecho de compartir información personal con una audiencia de desconocidos.

Un sexto sentido

Con una especie de móviles, dotados de biosensores que captan el latido del corazón, el flujo sanguíneo, el sudor y el olor, los visitantes podrán enviar estos datos íntimos a otros usuarios, que los percibirán a través de vibradores, ventiladores y recursos microbioelectroquímicos.

De esta forma *Mobile Feelings* propone un nuevo sistema de comunicación que sustituye con sensaciones táctiles y olfativas la voz, las imágenes y los textos de los móviles.

Los requerimientos técnicos de algunas obras han supuesto un gran esfuerzo por parte de la feria. Es el caso de la escultura cinética *American Panopticon de Michael Zansky* (galería Gigantic Art Space, Nueva York), seleccionada por Mark Tribe, que escenifica el papel de la presencia y la representación, así como de la vigilancia y el *voyeurismo* en nuestra sociedad.

Tribe propone también Bitforms de Nueva York, la prime-



Wooden Mirror, el espejo de madera de Daniel Rozin, con un precio de 65.384 euros.

ra galería dedicada exclusivamente al arte digital, que se presenta por partida doble: en Black Box con una instalación interactiva de Rafael Lozano-Hemmer y en un gran stand con varios artistas de la galería.

Destaca Daniel Rozin, que reflexiona sobre la forma en que el orden digital se impone a la materia orgánica con *Wooden Mirror* (65.384 euros), una escultura reactiva en madera que se modifica en relación con la presencia del público.

“La obra es una especie de espejo opaco que refleja lo que se

pone delante, moviéndose de forma tan rápida que crea una animación en vivo”, explica Steve Sacks, director de la galería.

Entre las instituciones que apoyaron el arte digital desde sus inicios, destaca el Museo Extremeño e Iberoamericano de Arte Contemporáneo (MEIAC) de Badajoz, que sigue con el proyecto del Museo Inmaterial, impulsado por Antonio Cerveira.

Entre otras obras, el MEIAC presenta *Train*, de John Klima, una hipernarración que se desarrolla en una maqueta de trenes eléctricos de juguete. El especta-

dor puede conducir los trenes a través de un teléfono móvil y pararse en las estaciones para subir a pasajeros como Sid Vicious o Brigitte Bardot.

ARCO: www.arco.ifema.es
SOMMERER: www.iamas.ac.jp/~christa
BITFORMS: www.bitforms.com
ROZIN: <http://fargo.itp.tsoa.nyu.edu/~danny>
MEIAC: www.meiac.org
TRAIN: www.cityarts.com/train/index.html
STARRYNIGHT: <http://nothing.org/starrynight>
WORLD OF AWE: www.worldofawe.net
LOZANO: www.lozano-hemmer.com
ALZADO VECTORIAL: www.alzado.net
METROPOLITANA: www.galeria-metropolitana.com
FAKESHOP: www.fakeshop.com
MICROCOSMOS: www.microcosmos.bigasluna.com

Distintos métodos de vender arte que no se cuelga

R. B. / S. C.

El arte digital se va abriendo paso en los abruptos caminos del mercado del arte. Las que lo tienen más difícil son las obras de net.art, inmatrimoniales y tan lejanas de la noción de acumulación de objetos que preside cualquier colección de arte.

“Los compradores suelen ser instituciones, porque los coleccionistas aún más fácilmente acceden al mercado son aquellas con objetos e instalaciones. El caso más macroscópico es el de Rafael Lozano-Hemmer, cuyo ritmo de producción y venta está alcanzando cotas espectaculares. Su instalación interactiva *33 preguntas por minuto*, producida en cinco copias, se vendió el año pasado en Arco por 30.769 euros. Hace poco, en la feria de Basilea, alcanzó los 42.307, y la última se vendió a 50.000. En la sección dedicada a México, país invitado de Arco 2005, la galería OMR expone dos piezas de Lozano: *Tensión Superficial* (26.923 euros), una proyección interacti-

zas, se exhibe una instalación de Yael Kanarek (*Heart in a heart*, 11.538 euros), basada en su célebre proyecto de net.art *World of Awe*, un viaje fantástico en busca de un tesoro perdido, relatado a través de fragmentos de diario y cartas de amor que exploran las conexiones entre narrativa, memoria y tecnología.

Como era previsible, la realidad ha confirmado que las piezas que más fácilmente acceden al mercado son aquellas con objetos e instalaciones. El caso más macroscópico es el de Rafael Lozano-Hemmer, cuyo ritmo de producción y venta está alcanzando cotas espectaculares. Su instalación interactiva *33 preguntas por minuto*, producida en cinco copias, se vendió el año pasado en Arco por 30.769 euros. Hace poco, en la feria de Basilea, alcanzó los 42.307, y la última se vendió a 50.000. En la sección dedicada a México, país invitado de Arco 2005, la galería OMR expone dos piezas de Lozano: *Tensión Superficial* (26.923 euros), una proyección interacti-



Instalación del colectivo neoyorquino Fakeshop.

va de un ojo humano que sigue los movimientos del visitante por la sala, y *Caguamas Sinápticas* (69.230 euros), una escultura de botellas de cervezas, cuyos movimientos reproducen las conexiones neuronales del cerebro. “Para poder realizar los grandes proyectos de creación colectiva en el espacio público a través de Internet, como el Alzado vectorial cuyo montaje cuesta unos 500.000 euros, utilizo un

modelo de financiación más parecido al de las artes escénicas. Se trata de intervenciones efímeras, así que se me paga un honorario por la función”, apunta Lozano.

La Galería Metropolitana de Barcelona expone una *performance* instalación del colectivo neoyorquino Fakeshop y unos vídeos digitales de Bigas Luna (6.000 euros), cuya novedad reside en el soporte con el que se pue-

de detener la imagen. Bigas Luna presenta también su proyecto para Internet *Microcosmos* en el que, a partir de dibujos que el cineasta realizó durante el rodaje de *Son de Mar*, el usuario puede extrapolar un fragmento, manipularlo por la Red y, si quiere, adquirirlo junto con una impresión de la obra original (3.000 euros). Una prueba más de las infinitas y muy distintas posibilidades de vender arte digital.

ARCO 2005

La gran caja negra del arte digital

Primero fue *Arco electrónico*, siguió *Net.Space@Arco* y después, tímidamente, las galerías empezaron a exponer instalaciones interactivas y piezas de *net.art*. Este año, con *The Black Box@Arco*, instalado en un gran cubo de lona negra y situado al final del pabellón 9, el arte digital conquista una de las prestigiosas secciones comisariadas.

ROBERTA BOSCO

La evolución del *new media art*, en su más amplia acepción de arte realizado con nuevos medios especialmente digitales, ha sido tan rápida como la introducción de las nuevas tecnologías en todos los ámbitos de la vida cotidiana. Así lo refleja la trayectoria que este área de la creatividad contemporánea ha trazado en el ámbito de Arco, hasta alcanzar su actual presencia. En los cinco últimos años, el arte digital (incluidas las tendencias más radicales e inmatiales como el *net.art*, creado para existir exclusivamente en Internet) ha entrado en las galerías y, si bien tímidamente, ha empezado a formar parte de colecciones públicas y privadas. Si la novedad expositiva de la pasada edición fue la presencia de Bitforms, la primera galería dedicada exclusivamente al arte digital, la de este año es la creación de una nueva sección comisariada, *The Black Box@Arco*, que se propone aglutinar una serie de proyectos hasta ahora presentes en la feria de forma aislada y testimonial. De ese modo, Arco responde a la creciente presencia en el mercado del arte de obras que utilizan recursos y procesos tecnológicos y científicos, especialmente idóneos para reflejar las contradicciones de una sociedad altamente tecnificada. Como indica su nombre, *The Black Box* es un cubo de lona negra, situado al final del pabellón 9, formado por 16 contenedores de dos pisos, que acogen otras tantas galerías, seleccionadas por 6 comisarios. Sus propuestas ofrecen un amplio espectro de las posibilidades expresivas de las nuevas tecnologías y de sus diferentes tendencias, que abarcan desde audiovisuales realizados con técnicas digitales a complejas instalaciones interactivas. Destaca, en la galería austriaca Gima, *Life Spaces II*, de Christa Sommerer y Laurent Mignonneau, un entorno interactivo de vida artificial, donde el visitante puede crear sus propias criaturas escribiendo breves textos, cuyos caracteres se convertirán en el código genético del engendro. La galería Metropolitana de Barcelona, que fue entre las primeras en presentar propuestas de arte electró-



Detalle de 'Glorias de la contabilidad', de Rafael Lozano-Hemmer (galería Bitforms), en la sección 'The Black Box'.

nico en su stand, apuesta por el colectivo de Nueva York Fakeshop, cuyas obras exploran la transformación del cuerpo a través de las tecnologías digitales. Su instalación *Multiplexer* presenta simultáneamente, por un lado, una *performance* en vivo y, por el otro, el vídeo que de ella se genera, para que el público pueda elegir cuál de las dos opciones prefiere. La Metropolitana ha sido seleccionada por Mark Tribe, uno de los princi-

pales expertos del *new media art*, junto a dos galerías de Nueva York: Gigantic Art Space, con un entorno interactivo de Mary Flanagan basado en la estética del videojuego, y Bitforms, con *Glorias de la contabilidad*, una instalación de Rafael Lozano-Hemmer, basada en un sistema de vigilancia computarizada que detecta la posición del público en la sala.

Otra prueba de la normalización del medio es la presencia

en los Project Rooms de la instalación interactiva de Dora García, *La Esfinge*, presentada por Juana de Aizpuru. *La Esfinge*, que existe también como juego *online* (www.doragarcia.net), desafía al visitante a responder a una serie de preguntas —que van desde “¿Dios existe?” hasta “¿tienes sed?”— de la forma correcta, es decir, coincidiendo con las respuestas de la autora. De ese modo, llegan al final de

la obra sólo aquellos que demuestran una total sintonía con la personalidad de la artista, o bien los que mienten.

Entre las instituciones, pioneras en presentar proyectos digitales cuando se consideraban invendibles y las galerías aún no habían dado el salto, destacan Fundación Telefónica, que expone los ganadores de *Vida*, el concurso de obras creadas con técnicas y conceptos de vida artificial, y el Museo de Arte Contemporáneo de Badajoz, con su *Museo Inmaterial*, un proyecto comisariado por el portugués Antonio Cerveira, que incluye una colección de conocidas obras de *net.art*. Sigue aumentando la presencia de dibujos y fotografías digitales y, mirando con atención, el visitante descubrirá la cantidad de artistas que utilizan herramientas digitales. Es el caso de las animaciones de Kirsten Geisler de la galería Ackincy de Amsterdam, donde el espectador puede interactuar con los objetos, y de los paisajes abstractos que Gregory Kucera expone en I-20 Gallery de Nueva York, plasmados en impresiones ultrachrome y plexiglás, que el artista modifica con un programa informático concebido expresamente para ello.

La revolución digital es, sin duda, una de las características más genuinas de nuestra época. Así lo demuestran incluso obras que nada tienen que ver con este medio como un dibujo a tamaño natural de Robert Waters, en la P/M Gallery de Toronto, que reproduce un hombre desnudo delante de su ordenador, como símbolo de la cada vez más íntima relación entre el hombre y la máquina.

El ciclón Rafael

LA TRAYECTORIA de Rafael Lozano-Hemmer (Ciudad de México, 1967) es una de las más interesantes en el ámbito del arte digital e interactivo. Su primera participación en Arco se remonta a 1995, con la exhibición de la obra de telepresencia *El Rastro*, en el stand de la Fundación Telefónica. El año pasado sus trabajos, expuestos en la galería mexicana OMR, tuvieron una excelente acogida, pero 2005 es, sin duda, el año de su triunfo madrileño. Además de participar con Bitforms en *The*

Black Box@Arco, en el stand de la galería expone *Basado en hechos reales*, unas imágenes de Ciudad de México tomadas desde cámaras de vigilancia, que reflejan su interés por las conexiones entre el espacio público y virtual. En la sección dedicada a México, OMR presenta una pieza que ya se vendió en la feria de Basilea. Se trata de *Caguamas Sinápticas, subcultura 4*, una mesa de cantina mexicana con 30 botellas de cerveza de un litro (llamadas Caguama), cuyos movimientos son generados por

algoritmos que simulan las conexiones neuronales del cerebro. La acompaña *Tensión superficial*, un módulo interactivo formado por un ojo humano que mira al público desde una pantalla de plasma. Lozano ha sido seleccionado por Príamo Lozada para la exposición de arte electrónico mexicano *Dataspace*, en el centro cultural Conde Duque, donde exhibe una pieza inédita, *Público subtítuloado*. La instalación detecta al espectador a través de un sistema de vigilancia y le persigue proyectando sobre su

cuerpo miles de verbos conjugados en tercera persona. Ya no se trata de la interactividad voluntaria e incluso lúdica de sus primeras obras como el *Alzado vectorial*, que permitía al público crear gigantesca escultura de luz en el cielo a través de Internet. Ahora la pieza agrede visualmente al espectador, obligándole a reflexionar sobre la arbitrariedad y peligrosidad de los programas de clasificación automática de rasgos faciales, que se están rápidamente difundiendo en nuestras ciudades. R. B.

ARTISTAS EN ARCO

Alexander Apostol · J. M. Ballester · Sergio Belinchón · Merlin Carpenter · Naia del Castillo Filipa César · José Damasceno · Richard Deacon Pia Fries · Iñaki Gracenea · Alex Hartley · Igor y Svetlana Kopystiansky Guillermo Kuitca · Maider López · Jorge Macchi · Miquel Mont · Felicidad Moreno Matthias Müller · Fernando Renes James Rielly · Tunga · Darío Urzay

distrito4tro
GALERÍA DE ARTE
Bárbara de Braganza, 2 · E-28004 MADRID
Tel. + 34 91 319 85 83 · Fax: + 34 91 308 34 85
info@distrito4.com · www.distrito4.com

A R
C O
Pabellón 9
Pasillo F
Stand 096

José DAMASCENO

Cine Moto Perpetuo

27/01-12/03/2005

distrito4tro | Bárbara de Braganza, 2
GALERÍA DE ARTE | E-28004 MADRID · Spain

Filipa CÉSAR

Aura

27/01-12/03/2005

espacio distrito4tro
GALERÍA DE ARTE | Plaza de las Salesas, 9 · 1º
E-28004 MADRID · Spain