

El arte siempre fue dato. Introducción

Según la RAE:

1. m. Información sobre algo concreto que permite su conocimiento exacto o sirve para deducir las consecuencias derivadas de un hecho. A este problema le faltan datos numéricos.
2. m. Documento, testimonio, fundamento.
3. m. Inform. Información dispuesta de manera adecuada para su tratamiento por una computadora.

Según Wikipedia:

Un dato es una representación simbólica (numérica, alfabética, algorítmica, espacial, etc.) de un atributo o variable cuantitativa o cualitativa. Los datos describen hechos empíricos, sucesos y entidades. Es un valor o referente que recibe el computador por diferentes medios, los datos representan la información que el programador manipula en la construcción de una solución o en el desarrollo de un algoritmo.

De estas definiciones “tradicionales”, en primera instancia, no obtenemos una relación certera con el mundo del arte y la creatividad, pero muchas cosas han cambiado en estos campos. Identificamos la presencia de la palabra programación, aquella que estaba tan lejana del mundo del arte, que junto a la máquina disfrutaban del ostracismo de los más puristas pensadores del arte y que ahora cuenta con el beneplácito de la omnipresencia en el arte en la edad del dato.

Aquellos tiempos han pasado y el analizar las cosas desde un punto de vista histórico quizá nos ayude a ser fieles con la propia historia pero no ha posicionarnos creativamente ante la misma. Esa es la posición que el artista defiende, en ocasiones subjetiva, en otras desdibujada, en otras irrealista, pero al fin y al cabo, posición.

Esta leve introducción sirva para justificar la primera de las aseveraciones de este pequeño ensayo, entendido como pirueta de caída incierta, en el esclarecimiento de qué significa el arte de hoy.

Para comenzar, debemos despejar ciertas dudas, como si de una ecuación compleja se tratara, para que nos dotemos de cierto equilibrio en esa pirueta (ensayo) en el que nos embarcamos. El primer despeje se centra en el propio término de práctica contemporánea (arte contemporáneo). Cuando mencionamos la palabra contemporánea debemos saber que estamos entrando en el juego de categorías temporales, lo que conlleva en su propia praxis la aceptación de otros términos como moderno, clásico, barroco, renacentista, gótico, medieval.. *big bang*. Esta aclaración es de exquisita necesidad cuando de las nuevas prácticas artísticas se trata y requiere en todo momento una evolución estilística, conceptual y estructural en lo que al propio término que la antecede se trata, arte. Hacer arte contemporáneo es por definición hacer arte nuevo, coetáneo y que por extensión, tiene que ver con las “cosas” que pasan en nuestro entorno inmediato. Darle la espalda a nuestras novedades nos aleja de la contemporaneidad y nos sitúa más en lo clásico. Siguiendo este juego de orden de “estilos” que tanto se ha hablado en la historia del arte (Max Dvorak, John Ruskin, Heinrich Wölfflin...), hacer arte contemporáneo es hacerse eco de la actualidad, es actualizarse, es estar en continua evolución, formal, estilística, conceptual, metodológica, comercial, discursiva y en primera instancia, personal.

Partiendo de esta base discursiva y tras esta pequeña y más que dudosa entretenida introducción, comenzaremos a analizar desde los puntos de vista relacionados a la producción artística, qué significa y dónde pivota la creación, sí contemporánea, actual. Dejaremos a un lado aquellas ma-

nifestaciones que necesitan un upgrade o que funcionan con versiones anteriores por miedo a que el software vaya más lento.

Y como no, nos centraremos en el ya definido anacrónicamente, término “dato”, uno de los grandes protagonistas de este salto mortal, que será abordado desde un punto de vista de rigurosa contemporaneidad. Será actualizado en su terminología, será tachado de la RAE y será (ex)puesto a disposición del arte actual.

Según la RAE:

1. m. Información sobre algo concreto que permite su conocimiento exacto o sirve para deducir las consecuencias derivadas de un hecho. A este problema le faltan datos numéricos.
2. m. Documento, testimonio, fundamento.
3. m. Inform. Información dispuesta de manera adecuada para su tratamiento por una computadora.

Según Wikipedia:

Un dato es una representación simbólica (numérica, alfabética, algorítmica, espacial, etc.) de un atributo o variable cuantitativa o cualitativa. Los datos describen hechos empíricos, sucesos y entidades. Es un valor o referente que recibe el computador por diferentes medios, los datos representan la información que el programador manipula en la construcción de una solución o en el desarrollo de un algoritmo.

Será minimizado hasta su no entendimiento, para como el ave Fénix resultar airoso en esta batalla de términos, nombres y pronombres en la que nos vemos envueltos siempre que de arte se trata.

Cuando nos referimos a dato, estamos haciendo alusión a todo aquello que recibido por nuestros sentidos, es susceptible de ser analizado e interpretado. El ser humano vive del dato como fuente de información básica, como unidad mínima de entendimiento con su homólogo y con lo que le rodea.

Es lo que el grano de arena significa para el desierto, es lo que el píxel significa para la imagen digital, es lo que el 1 y el 0 representan.

Dato es lo que los pintores impresionistas pintaban en su pincelada movida por la visión desde el vagón del tren (recordemos que el impresionismo tiene una de sus grandes inspiraciones la llegada del ferrocarril, que permitió esa mirada de barrido sobre la realidad). Imaginemos a Monet entrecerrando los párpados intentando hacer de su retina un potente obturador y sobre todo, una potente herramienta de imagen retiniana recreable por su pincel. Imaginemos a Monet guardando datos visuales de su entorno para el desarrollo de su propio *visual data*, atisbando posibles dispositivos de guardado de imagen como los que la fotografía ha conseguido.

Podríamos extraer ejemplos como este en miles de cuadros de la historia del arte, e incluso en las maravillosas cuevas de Altamira, en Stonehenge, en la Puerta del Sol de Machu Picchu o Tiahuanaco y por supuesto en las pirámides de Egipto o las proporciones divinas del David de Miguel Ángel.



Puerta del Sol. Tiahuanaco. Bolivia.

Fuente: <http://www.bibliotecapleyades.net/>

En todos estos ejemplos veríamos que los pensadores (sean humanos o no, y no me refiero a los de Altamira), utilizaban los datos que su entorno les ofrecía, la puesta de sol, el movimiento de las estrellas, las energías telúricas, el clima... para recoger con su obra toda esa información y formalizarla.

Hoy, ahora y mañana, en la era digital, el dato ha adquirido conciencia propia, el dato es herramienta, moneda de cambio y ya no requiere ser almacenado retinariamente, sino que es susceptible de vagar por la nube, de capturarse en “real time” y ser ponderado creativamente para crear en última instancia, arte. Si alguien duda de estas cuestiones visítese la obra de Ryoji Ikeda.

Pero la cuestión de análisis no es tan sencilla como decir que utilizamos datos para hacer arte, la cuestión es más bien una conclusión en la que de manera detenida nos iremos deteniendo.

Para sopesar la importancia del dato en nuestra era, simplemente traer a este trampolín algunos datos vinculados con la industria digital, en la que ya más de 4,4 millones de personas trabajan en la interpretación de datos, con una progresión por país de entorno a 100.000 nuevos profesionales en los próximos dos años, entre los que esperemos, halla muchos artistas. Darle la espalda al dato, si de contemporáneo se trata, es más que reprochable.

Pero estos caracteres no han venido aquí para hablar de industria digital, para ello ya están las startups, las spin off, los emprendedores digitales y el inmenso Google que nos facilita mucho la localización orgánica de estos contenidos.

Estos caracteres han venido aquí para hablar de arte y de cómo esta nueva visión del mundo, influenciada de manera evidente por lo digital (la gran revolución humana tras la industrial) está cambiando los modos de producción artística desde varios puntos de vista.

Indudablemente en estas líneas debemos trabajar también con el concepto de imagen, ya hemos situado el concepto de arte contemporáneo, y la siguiente ecuación a despejar se centra en este término, que tan acertadamente ha sido ya analizado y trabajado por grandes pensadores que no entraré a citar por la gran lista de interesantes artículos, libros y ensayos de opinión sobre lo que la imagen es para el propio arte, el hombre y el mundo en su máxima extensión. Y no entraré en estas valoraciones precisamente porque la imagen sigue siendo lo que es. Lo que han cambiado han sido los dispositivos y en última instancia las finalidades. La imagen siempre ha sido remix en tanto y cuanto deslocalización de su visualización posterior. En cuanto y tanto enmarcado subjetivo y aislamiento de la realidad. Sin duda esto daría para otro salto mortal.

En las prácticas artísticas actuales la imagen juega un papel importante por acumulación, por interpretación y por captura. La imagen obtenida del dispositivo móvil es más que fotografía, la imagen obtenida por los dispositivos móviles es asistente de la memoria, con todas las connotaciones psicológicas que eso conlleva, con la consiguiente pérdida de memoria a corto plazo por la tranquilidad mental que nos ofrece la nube y el disco duro.

Esto genera una importante controversia. El ser humano cuando tiene mucho de algo le resta valor, se calienta en la candela quemando dólares por no salir a por leña. Y precisamente eso está pasando con la imagen y por extensión con gran parte de la producción artística digital.

La imagen, en resumen, sigue más viva que nunca. Sólo un dato, en Instagram se sube casi medio millón de fotos por minuto... La historia del arte en segundos.

Este ruido de píxeles requiere ser cribado y ese es uno de los principales objetivos de este ensayo.

La tercera ecuación en discordia que aparece en el encerado es el término digital. Un término que, por la propia evolución del sector, se está reafirmando cada vez más aunando su dos principales definiciones, la relacionada con los dedos y la del suministro de datos mediante dígitos.

Pero, para variar, en el arte las cosas no son tan sencillas y por supuesto que el lenguaje digital tiene sus propias definiciones, conceptos e intenciones. Si bien es cierto, que la complejidad y sobretodo inagotable capacidad de regeneración y actualización del sector, nos ha encasillado en cierta medida en el metalenguaje que todo -ismo artístico que se precie, posee. El arte digital sigue hablando mucho de sí mismo y este es una de los grandes testigos que nos indican que hay mucho camino por recorrer y sobretodo por entender, pues algo tan a priori lejano a nosotros como es lo intangible de lo digital, cada vez nos "toca" más, aderezado con esa característica fundamental de supervivencia. El juego.

Ya lo decía Gadamer, "Jugar es ser jugado", aludiendo al entendimiento entre obra de arte y espectador, y es que en lo digital el juego es el pegamento que une nuestros dedos a la pantalla y como sabemos, es fuerte e instantáneo. Es el juego (digital) el que nos hace dummies de este sistema de conexiones múltiples.

Por último y por alusión directa, dentro del despeje de términos de la ecuación, mencionaremos el término información, muy cercano al dato, pero en su adhesión. La información es el conjunto de datos reunidos de un orden lógico o no si la intención es otra. Para las mentes más perezosas es

el eslabón último de la cadena, para las más curiosas, es simplemente la consecuencia. Hacer buena información, es sin lugar a dudas, centrarse en el dato. Analizar una información, es sin lugar a dudas, coger el microscopio y hacer un trabajo de macros y micros para llegar a lo que coloquialmente decimos “quid de la cuestión”. De este modo utilizaremos el término información para referirnos a los estudios “light”, desprovistos de concepción crítica profunda y utilizaremos el término “dato”, para las aseveraciones más profundas y rigurosas. Atenderemos a la palabra “información” para hablar de la galaxia y atenderemos al término “dato” para referirnos a la antimateria. Es la información por tanto un campo que dejamos para los eventos de marketing, los mass media, las encuestas pagadas, la política y el arte que dice, sin serlo, contemporáneo. Hablaremos de “super información” cuando en la cadena de montaje todos los datos sean contrastados, investigados, anotados e interpretados de manera certera, provocando la eclosión del sistema y generando nueva antimateria.

Sí mencionar que, en términos generales, y por la falta de tiempo y visión crítica, nuestra sociedad está inmersa en aquello que podríamos denominar como “*infomanía*”, que no es ni más ni menos que una adicción a la actualización de los datos en pantalla, a la visualización de batch (pop up que indica las notificaciones sin visualizar), a ese movimiento nervioso de desbloqueo de pantalla para ver si algo “nuevo” ha entrado en nuestro dispositivo. Infomaníacos consumimos ruido ensordecedor que, como en la metáfora del bosque, provoca que la información nos impida ver el dato. Sin duda esta cuestión de la “infomanía”, nos viene muy bien que esté ocurriendo como herramienta de inspiración para aquellas prácticas artísticas, que en su definición, se proclaman de manera contrastada, como contemporáneas.

Aclarar también en este preámbulo dubitativo el término “dataísmo” aplicado al concepto artístico. En las áreas del marketing, la filosofía y la ideología se ha empleado en numerosas ocasiones, mencionándose a David Brooks como uno de los padres del término. En estas hojas, el término viene como juego artístico que lo interrelaciona directamente con otro afamado término; “dadaísmo” propuesto por Hugo Ball y Tristán Tzara allá por 1916, más en un punto de vista formal y de “naming”, que de concepto, pues aquí la ironía no es tal, sino más bien una realidad apabullante. El término “dataísmo” asociado a la filosofía reifica el concepto hombre y lo convierte prácticamente en inmortal gracias a su huella de información trazada a lo largo de la nube, como atisba en muchos de sus escritos, el historiador israelí Yuval Noah Harari.

En el contexto de lo artístico, podríamos aproximarnos a algunas definiciones como “Corriente cultural, social y artística que depende del dato digital y digitalizado como fuente de información e inspiración para el desarrollo y configuración de procesos artísticos, conceptuales y de pensamiento.” Más allá que pretender sentar cátedra, se pretende concluir en algo fundamental. Toda manifestación artística actual, que se preste a ser contemporánea hace uso del dato. Esta aserción parece extremadamente radical, pero a través de las siguientes páginas trataremos de justificarla.



Ejemplo gráfico de Skeuomorfismo.

Podríamos seguir despejando muchos más términos, como el de interacción, videojuego, hipertexto, metáfora digital o skeuomorfismo, pero como ya he adelantado, este salto al vacío se centrará en las nuevas formalizaciones y formulaciones en la era del dato. Entrar en ellos generaría nuevos sistemas autorreflexivos, que nos llevarían a nuevos universos que por pedantería no soporaría el lector.

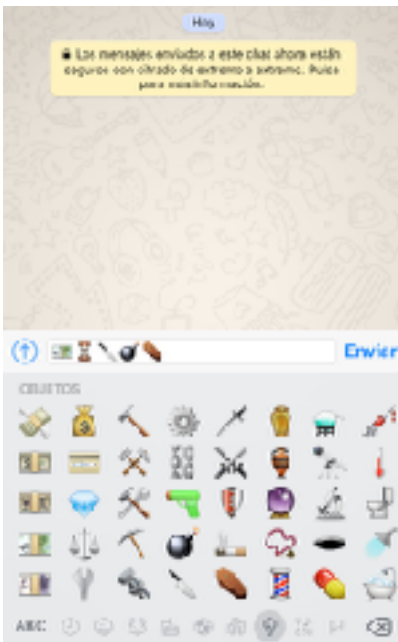
Preámbulo para una caída:

Varias ideas serán aquí esbozadas como parte de la contextualización necesaria para las conclusiones venideras.

Atendiendo de nuevo al concepto de información, debemos pensarla más que como vapor intangible e insulso, como una herramienta, sólida de acero y con peso específico. La información siempre lo ha sido. Siempre ha sido gula para los grandes mandatos, pero en nuestra época lo es más ya que ya no sólo está a disposición de las altas esferas, sino que nos atraviesa física y metafísicamente en todos estratos sociales. La información es herramienta de control, pero también es un herramienta controlada en continua lucha por dejar de serlo. La democratización de internet como espacio de opinión, que tantos blogs llena en su intento de desmantelamiento, ha generado una lucha de poder y de likes a través de la figura de los influencers, dioses terrenales que están en contacto directo con el pueblo, son su voz y voto y generan encuentros de opinión que sin duda hacen muy bien a la humanidad.

Esta revolución tecnológica en la que nos encontramos no tiene precedentes en la historia, es la mayor de las revoluciones que el ser humano ha experimentado a lo largo de su corta historia. Es una revolución tal como la que dio nombre al Homo Sapiens.

En el pasado, el Homo Sapiens convivió durante mucho tiempo con el Neanderthal y en el futuro cercano lo hará con el Homo Tecnologicus, no el que lleva móvil, sino el que está ciberconectado. El que porta gatgets que amplían sus capacidades, el que ha desarrollado un pensamiento en imágenes y no en palabras y las transmite en centésimas de segundo. Ya estamos en ello cuando nos comunicamos a través de emoticonos (imagen emoticonos). ;)



Captura pantalla aplicación Whatsapp.

Esta revolución tecnológica nos llevará, si somos responsables (cosa improbable), a espacios de menor consumo de recursos físicos. La realidad virtual conseguirá un disfrute de lo intangible físico, tan elevado, que eliminará nuestro deseo objetual. Y eso, tocará las estructuras del arte.

El arte, como otras cosas se desmaterializará. De hecho ya lo está haciendo. Pensemos en domicilios en el que el gotelé ha sido sustituido por la imagen digital, por la pantalla. ¿Dónde colgará el coleccionista moderno el cuadro? El coleccionista contemporáneo seleccionará con su voz el último videoarte adquirido en la subasta pública de "Second life". Ojalá esto ya esté pasando, nos ahorraría muchos quebraderos de cabeza y sobre todo mucha pintura, las ideas fluirían por el ciberespacio y el arte no sería mercado, sino idea, imagen, comunicación pura.

Cuando esto ocurra, nos estaremos acercando cada vez a una suerte de deidad digital, que nos llenará en tantos ámbitos que sabrá tanto de nosotros, que se convertirá en el nuevo God of Gods (Dios de dioses), en el sentido más oriental de la palabra, el dios de las pequeñas cosas. El dios que sabe qué quiero comer, qué quiero vestir, qué escuchar e incluso, a quién querer.

Algunos ya le han puesto nombre (empieza por G, el innombrable) y sabe ya más de nosotros que nosotros mismos. Y lo que es más certero aún con la definición de Dios, podrá chantajearnos con el acceso al paraíso o con la publicación de nuestras intimidades o el olvido a nuestra memoria digital.

Esto curiosamente genera un paradigma que ya se ha convertido en tradicional, pero en el que sin duda ya hay un vencedor y un vencido. Esa dicotomía Ciencia Vs. Religión, es nos guste o no, claramente despejada. La ciencia está absorbiendo, como si de un agujero negro se tratara, a la

Religión, traspasando el horizonte de sucesos, borrando las líneas de las interpretaciones ancestrales y llegando a conclusiones evidentes, sobre qué somos.

Para ello tienen mucho de que hablar nuestras generaciones anteriores, nuestro pasado da sentido a muchas cosas y nos propondrá entender el futuro en la medida en el que estemos alineados con él o nos queramos convertir en el tecnológico. Ellos (nuestras generaciones previas), lo están intentando, sabedores que es la única de las maneras de entrar en contacto con sus nietos. Ponte las gafas y escribe en el teclado digital, si quieres saber la última hora de una familia que cada vez te visita menos.

Digamos que hay una asimilación tecnológica transgeneracional, lo que sin duda, se convierte en otra de las grandes claves de esta situación excepcional, que el ser humano está viviendo. Una situación en la que todos formamos parte de un juego global de interconexiones que está generando una intensidad y velocidad evolutiva sin precedentes, de la que tiene gran parte de la culpa el Open Source. Sí, el código libre y disponible para los más “avispados” digitales, es el gran acelerador de partículas, de este sistema de producción incesante, de contenidos digitales. Y esto no ha hecho más que empezar, la reacción en cadena es imparable.

Ahora sí, ¿dónde está el arte en todo esto?

La posición de la obra de arte se está reconfigurando. La imagen se ha deslocalizado y la obra de arte se convierte casi en servicio, estructura de comunicación. Para ello hay varios factores que la recolocan en esta posición y que pueden ser analizados de manera independiente, según algunas características propias y concretas, pero todas ellas comparten una común.

La obra de arte como interfaz.

La obra de arte siempre fue interfaz. Recordemos el poder adoctrinador de la imagen desde su origen.

Recordemos grandes *vademecums* iconográficos para entender la palabra del antiguo y el nuevo testamento. Esa capilla sixtina llena de guiños a los ojos educados a la iconografía cristiana, que no veían un limón encima de una mesa, sino un objeto que simbolizaba la pureza. Sin tratar de ser Robert Langdon en su análisis rápido y certero, el arte de hoy en día, también es por supuesto. Interfaz.

En este caso, interfaz avanzada, con lenguaje propio, que se escapa a los cánones de los navegadores en su analogía con el mundo real (recordemos el famoso icono de STOP del Netscape o Internet Explorer tan cercano en lo visual y conceptual al STOP de cualquier parque automovilístico). Y es que el arte contemporáneo ha generado sus propias iconografías de luces y sonido, de interacción y dígito, de acción-reacción. Códigos visuales que ya no tienen que ser estudiados por el clero y puesto en manos de los pintores, sino que son códigos que, extraídos del imaginario colectivo, utilizan la palabra “intuición” para ser tan universales como; “la palabra de Dios”. De estas interfaces, avanzadas y sencillas, podríamos esclarecer una taxonomía, pero la intención de esta sección no va más allá que la de aclarar, que gran parte de la producción contemporánea vinculada con los nuevos medios, tiene presente una interfaz estudiada y trabajada para el desarrollo de la interacción con el usuario. Recordemos también, que la interacción no tiene que ir sujeta a la acción (física) por parte del usuario, sino que hay diferentes niveles de interacción, desde los más básicos que aluden a la percepción, hasta los más avanzados que sí necesitan de una acción física con el espectador.

En esta amplia y elástica horquilla de niveles de interacción, el medidor en última instancia es el espectador, a través de sus niveles de compromiso con la obra y por supuesto atendiendo a sus niveles de “juego” entendido, como ya se ha expresado, en tanto y cuanto que relación con la obra. Pero debemos hacer una diferenciación básica en la aclaración de la presencia de una interfaz. La interfaz puede aparecer como elemento necesario para la relación con la obra. Imaginemos por ejemplo aquellas obras en las que el motion tracking es la acción principal de la obra, donde se deberán establecer ciertos códigos visuales o mecánicos que ejecuten la mimesis asociada al “trackeo” del movimiento. La interfaz se convierte en estrategia de comunicación para la transmisión de la obra. No es en sí una finalidad meditada, sino que es utilizada por intuición artística y como herramienta para conseguir y consensuar la finalidad última de la obra, que es la utilización de la propia interfaz como fin en sí mismo.

Pero en el otro lado del puente, encontramos un tipo de interfaz que ya no es herramienta en sí misma, sino que se convierte en fundamento de la obra como concepto global y esclarecedor de la idea de interfaz. En ese tipo de obras, la interfaz es utilizada como tránsito entre la finalidad última de la obra y su propia razón de ser. La obra que se presenta como interfaz, es aquella en la que sus estructuras físicas, conceptuales y motrices, han sido ideadas para hacer convertir la propia obra en una interfaz de relación con el usuario. Como el mando lo es al videojuego. Estas obras deben estar equipadas, de ciertos elementos “gadgets”, de relación con el usuario para ser completas en su concepto. Estas obras deben dar algo a cambio al usuario, de una forma simbólica o tangible.

Es el caso de obras como Repsat (Rosetta Version), en la que la obra es configurada como una excusa de pared para atraer al usuario al principal punto de unión. Un dispositivo usb, en el que la obra expide archivos digitales. Es en este caso, una interfaz orientada a dar un servicio real para el entendimiento de la obra. La interfaz no es en sí misma obra, es sentido, discurso y prótesis, como lo es el gesto, el peso y la caída de la piel en “La piedad” de Miguel Ángel, que nos vehicula hacia el sentimiento más profundo del dolor, más allá que a la materialidad de la piedra. En este tipo de obras, se prevé la utilización de la interfaz como herramienta para establecer un objetivo de acción concreta por parte del usuario, como el mencionado STOP del navegador para detener la navegación. Aquí, las luces atraen al espectador, como el mosquito de la noche calurosa a la llama artificial de la mesita de noche.



Repsat (Rosetta Version). Galería Punto. 2015.
Solimán López

La obra de arte como contenedor.

En este caso, para encontrar referencias en la historia del arte debemos romper el reloj en las vanguardias. La obra de arte siempre se ha entendido como producto final y único objeto o moneda de cambio, para con el espectador-coleccionista.

Cuando hablamos de la obra de arte como contenedor, se contraponen muchos sentimientos. Es lo que ocurre cuando el regalo está tan bien envuelto, que guardamos el papel. Es cuando la letra a mano alzada del sobre, nos obliga a tratar de abrirlo sin romper su cierre. Es como cuando guardamos hasta el lazo que envuelve el paquete, es como cuando nos da pena meter la cuchara en el perfecto pastel de diseño. Es la rabia en el arañazo del lacado rojo del coche de alta cilindrada.

Aquí debemos sin duda, traer a mención obras como el “Air de Paris” de Duchamp o “Merde d’artista” de Piero Manzoni, que sin duda aluden a un magnífico término. Aluden a la fé.

Las mencionadas obras, son el cofre de valor que por definición debe guardar algo aún más valioso. Es como el cofre de oro que esconde diamantes. En este juego de contenedor y contenido, se pone en tela de juicio el valor de lo digital y de lo intangible. En las mencionadas obras, el espectador debe hacer un acto de fé sin precedentes con la obra de arte, la que siempre mostró qué y cómo era, alardeando de sus aptitudes, ahora se muestra velada, insinuada y cuanto menos sintetizada a lo que no se ve. Como cualquier acto de fé, los ojos ya no tienen que estar bien abiertos, si no que es el intelecto el que sale al terreno de juego, sin estar preparado por haber sido siempre suplente en la liga de la visión.



Framed Memory Card. JustMad 2016. Madrid.
Solimán López

Con duro entrenamiento, este intelecto cobró altísimos niveles de juego en el mundo del arte y con la era digital, adquiere nuevas dimensiones en un campo de juego global y no circunscrito al objeto material.

En lo digital todo es fé, pues poco se toca.

Gracias a esta circunstancia y costumbre positiva a lo intangible, pueden surgir obras como “Framed Memory Card” en la que el contenedor, pesado como el acero (40 kilogramos) alberga un pedacito de plástico de apenas algunos gramos cargado de archivos digitales. Aquellos que sólo podrán ser desvelados por aquel comprador, que, haciendo un importante acto de fé, adquieran el objeto, lo desempaqueten y descubran si están accediendo a un aire de Paris o a una mierda de artista.

Desde este punto de vista formal, la obra se convierte en un “packaging” al más puro estilo “apple”, con sus mismos acabados y alusión al lujo, al gusto exquisito y el alto diseño, todo ellos valores encontrados en el cajón de la fé contemporánea, donde el consumo por lo único, exclusivo y elitista, es una de las grandes señas de identidad de la clase representativa del arte contemporáneo occidental, aquel que llena las ferias de arte con la obsesión inequívoca de adquirir un objeto para toda la vida, canjeable en tiempos de crisis por su valor directamente proporcional, a las líneas curriculares del sujeto que lo creó y por supuesto tangible en sus formas y materia. Aquello que no se toca, carece de sentido en el cajón del coleccionista, para ello, se crean, como en este caso, obras como contenedor, las cuales tienen más que nunca sentido en esta era de la creatividad digital, donde el objeto artístico está desprovisto de fisicidad como las notas musicales.

La obra de arte como enlace.

En tiempos donde lo local está deslocalizado y donde lo global es accesible localmente, la obra de arte puede funcionar como punto de encuentro y espacio de conexión. La obra de arte funciona como un enlace a contenidos que el ojo no ve. Que no están allí.

Rigurosamente, la obra de arte siempre ha sido enlace en su poder alegórico y su capacidad de ensimismamiento, tanto en el momento de su creación, como en el momento de su visualización. Pero en la edad del dato, esta cuestión puede ser interpolada a espacios híbridos, donde la obra funciona como puerta de entrada y el dispositivo digital como túnel.

La salida es incierta, pues el tiempo nos dirá si el camino abierto será fructífero, o la obra física morirá en el desmantelamiento de las estructuras virtuales y digitales.

En este sentido, la obra se puede entender también como carcasa, como cascarón impreso que referencia hacia otros contenidos. La obra de arte podría bien ser libro, hoja con caracteres desprovista de contenido visual, sólo símbolo y claves de acceso hacia mundos paralelos. En la era digital, el tránsito por el espacio híbrido, se está normalizando cada vez más, pero cuando de arte hablamos, ese espacio híbrido tiene una fuerte referencia del mundo real. Ese espacio híbrido es transitado gracias a la propia obra de arte, la cual ha dejado su poso y huella, en el deambular por lo digital.

El lenguaje deviene en multiverso, hipertexto y reconfiguración del espacio común de disfrute de la obra tradicional. La galería, museo o espacio de arte, pasa a convertirse en plataforma de encuentro y lanzadera de emociones deslocalizadas.

Con la aparición del hipervínculo, la lectura lineal dio paso a las lecturas multiversales, como el cadáver exquisito en la nube de contenidos o como aquellos libros de aventuras de niños que nos incitaban a decidir a qué página acudir, para decidir sobre la trayectoria del personaje. Aquellos libros nunca se guardaban definitivamente, pues en su interior seguía disponible un factor indispensable del juego. La posibilidad.

La posibilidad de una solución mejor, de un camino más hermoso o de un final más macabro. Todas cuestiones inestimables del buen juego, aquel que “engancha”.

Desde la aparición del código de barras, allá por 1952, y como uno de los grandes inventos del hombre, en su afán por facilitar el consumo (fue un encargo del director de un supermercado para organizar mejor su género y ser más operativo), los objetos han gozado de una vida paralela en su comunicación con lo digital. Una suerte de evolución espiritual, que relaciona el acá con el más allá de las cosas. Estos códigos de barras se han complejizado en su forma y funcionalidad, tran-

sitando de la característica vertical paralela, a la bidireccional cúbica, para finalmente poder ser “imagen”, lo que sin duda amplia las posibilidades de erección de ese espacio híbrido obtenido a través del juego con el objeto artístico.

Lo digital vive en ese espacio sólo accesible a través de dos vías:

La información o la referenciación. Dentro de la primera, debemos utilizar los canales de búsqueda de internet para su localización, donde de nuevo emerge la G gigante para organizarnos los contenidos según sus intereses y posicionamientos “orgánicos”. En el segundo de los casos, la referenciación es multidireccional y pasa por la información directa como parte de su definición, a través de enlaces inoculados en perfiles sociales, post, opiniones públicas o mensajes de texto.

Cuando nos referimos a la obra de arte como enlace, estamos aludiendo a aquella obra que se convierte en marcador de contenidos que no existen. Aquella obra que es en sí misma trampolín para entrar en el espacio híbrido o aumentado. En este sentido, la obra, generosa donde las haya, provoca su desmaterialización y deja entredicha su finalidad, en pos de un acceso a unos contenidos otros, que a priori deberían completarla o quizá no, sólo reafirmarla en su inutilidad estética y material.

Esto le ocurre a obras como “Spinning around the disk”, una serie de 8 discos duros que no vienen a mostrar contenido digital en su interior, porque no lo tienen, y porque giran de manera autónoma con la presencia del espectador, el cual lo más que puede hacer, es acercarse a su carcasa para copiar unas líneas de código (nada fáciles) y acceder a ese pedazo de la web donde se desvela el sentido de la obra. Una fragmentación de la imagen de la galaxia Andrómeda, la imagen más grande hasta la fecha que para colmo, además de verse descompuesta en 8 piezas, se ve tergiversada en su origen de imagen digital, para ser otra cosa, ser sonido, ruido de conversión de archivos digitales. El cadáver exquisito, sin duda, sigue abierto con este tipo de trabajos, donde se establece un juego maquiavélico con el dato digital, el cual queda enmascarado y sólo accesible para aquellos rigurosos, que buscan el “quid de la cuestión” y no se quedan sólo en la carcasa del



Spinning around the disk. Galería Punto. 2015.
Solimán López

dispositivo digital, pese a que este gire de manera incesante, como si de un mal sueño o diseño se tratara.

La obra, por tanto, queda desdibujada en su propia complejidad y necesidad empática, para completarse, entrando en el temor absoluto de la incompletud de la pereza y el discurso rápido y frenético de la feria, la galería y la inauguración social y quedando relegada en muchas ocasiones a un entendimiento provocado y quizás inducido, como quizá, casi todo el arte.

La obra de arte como generadora de contenido.

El lector pensará que está definición puede estar ya más que resuelta en tanto y cuanto que la obra de arte siempre genera contenido. Nos referimos en esta sección a la obra de arte como fábrica, como espacio de trabajo para la creación de réplicas, objetos artísticos o en su acepción más general, “cosas”.

La obra de arte en este sentido no se conforma con ser, ni estar, sino que adquiere vida propia y se convierte en máquina propia del sistema arte. Se configura a sí misma, ya no como herramienta del sistema, sino como pieza del engranaje. La obra se remanga para ser peón de la construcción, dejando de ser fachada para autoproclamarse, modestamente estructura.

Es en sí misma ladrillo y edificio.

El objeto artístico, ha sido siempre concebido como producto final de la cadena de montaje, en la que participan muchos actores principales, cuestión que sin duda nos lleva a hablar de autoría. En los albores del arte, el de las cuevas, la autoría no era una cuestión necesaria y referencial por su fuerte vinculación con lo divino y mitológico, con el servicio a la comunidad. No había conciencia del yo artístico, sino del yo a disposición del pueblo para la relación con lo divino.

Con la llegada de la conciencia artística, como una factor del elevado humano, del “especial”, superyo y superhombre, la manifestación artística se elevó a una categoría elevada e ilustrada, sólo entendible por los más cultos y sólo ejecutable por los más duchos.

Largas líneas de texto podríamos escribir en este sentido. La autoría del arte, es una de las grandes tratadas en la historia del arte, pero no por concepto sino por su propia relación con el mercado y la firma.

Sí, la firma entendida como huella ya no estilística sino nominal y testimonial, de que aquello es de uno y no de otro para su reposicionamiento en el ranking. Destacar de manera anecdótica, aquellos casos de autores que se copian a sí mismos en un acto de reafirmación de ese super yo, o destacar también a aquellos que dejan la producción a otros pinceles, para después con café en mano rubricar aquello que se supone que es de uno, pero que resulta ser de otros, que a modo de mimesis instintiva, se transmutaron en el artista que el mercado reclama.

Como se puede atisbar en estos comentarios, la obra de arte siempre tiene una posición pasiva. “Hágase en mí, según tu voluntad” parlotean cientos de miles de lienzos repletos de óleo hasta las trancas...

La obra, no tiene potestad propia para reafirmarse como actor principal y dejar atrás el ser escenario de vanaglorias de su autor.

Cuando nos referimos a obras de arte generadoras de contenido, nos dirigimos a aquel tipo de trabajo que prepondera la obra y la sitúa como ente independiente, legitimado y emancipado de su “dueño”.

Esta circunstancia es propia de la era digital, donde no se entienden los contenidos sino es a través de la cultura del share, del compartir y socializar los contenidos.

La cultura del remix, que todo lo toquetea, manipula y filtra.

Para ello ha surgido el filtro de la app. Para hacer de las mismas referencias del mundo real, capturas propias generadas ya no por el motivo, encuadre y tiempo de exposición, sino por los valores porcentuales de los filtros digitales sobre la imagen. El motivo es el mismo, lo que dota a la imagen de propiedad, es la postproducción.

Quizá esto es conclusión de una sobresaturación de la imagen, del viaje, del ojo turista y de la reafirmación del perfil digital y el buen gusto. O simplemente una consecuencia de la falta de talento por vivir de prisa.

Todos legitimados como artistas, sólo nos queda sobrellevar el asunto de la mejor manera posible, o, por el contrario, legitimar a la obra de arte como artifice real del trabajo artístico.

Podríamos llamar a esto, el efecto Deep Blue (nombre del computador que ganó por primera vez una partida de ajedrez al famoso Kasparov) en el que el hombre sucumbe a las propiedades de la máquina desde un punto de vista estético, coyuntural, formal y medial.

Superada ya la discusión sobre la utilización de la máquina en la creación de la obra de arte, pasos de gigante podemos dar en estas concepciones y nos podemos permitir entonces el lujo de legitimar a la obra como autónoma y creadora de sí misma.

No hablamos de sistemas de inteligencia artificial, sino de simples sistemas autogenerativos de arte, por su concepto, potencia estética y discurso. Puro arte conceptual, en manos de la tecnología y el arte digital.

Tras esta justificación, podemos determinar que la obra puede generar contenido por sí misma, ser independiente en su condición de obra y autofirmarse, reafirmandose ya, como un paso más allá en la pelea léxica sobre el arte, la máquina y el hombre, como la gran victoriosa del arte del siglo XXI.

Así pues, esta tipología de obra se basa en sencillas estructuras en las que el ordenador (entendido como procesador, placa base, memoria ram o gráfica), mediante software propio o customizado, es capaz de gestionar contenidos de manera autónoma, no con la finalidad de completar la obra y ser parte de ella, sino con la finalidad de crear obra.

Proyectos como File_Genesis, ejemplifican estas características. Una instalación multipantalla basada en módulos con ordenadores que van creando imagen digital durante el periodo de duración de la exhibición. Estos archivos, van almacenándose en esculturas skeumórficas, configurando de



File_Genesis. 2016.
Solimán López

este modo una fábrica de creación digital que tiene su referencia directa en las granjas de renderizado, donde ordenadores secuenciados y conectados a una “gran inteligencia”, van repartiéndose el trabajo de creación de renders.

De este modo, la instalación se convierte en un *work in progress* autónomo, que sin lugar a dudas referencia a aquellas obras “subcontratadas” de maestros como Dalí o Velázquez, que liberaban al autor de la carga de trabajo. En este caso, el taller es la máquina y el estilo es la idea, el concepto y el discurso, estando la estética a disposición de la idea ya que la obsesión por la misma se solventa con unos cuantos “filtros”.

De nuevo la máquina nos ha ganado la partida de ajedrez.

La obra de arte como ecosistema.

Los ecosistemas siempre han estado ahí. Podemos entenderlos desde lo puntual, hasta lo global. Todo es susceptible de llamarse como tal, dependiendo de la precisión del microscopio o de la potencia del telescopio y por supuesto de nuestra mirada global o local.

Los ecosistemas naturales (aquellos a los que siempre nos referenciamos para crear los artificiales), nos han servido como prueba estructural para crear los nuestros, que con menor y mayor acierto, han estructurado nuestras sociedades, empresas y modelos de comunicación.

De nuevo en este campo, lo digital es revelador. Las estructuras artificiales creadas en el mundo virtual han cambiado la manera en la que nos comunicamos. Desde una posición comunicativa escasa desde lo cercano, hemos pasado a un modelo de comunicación abusivo y lejano, donde la palabra está deslocalizada del individuo. Un ecosistema intangible que sin duda es paradigmático del momento en el que vivimos.

Este ecosistema, sí, de espacios virtuales, pero con una respuesta firme en el mundo real.

Estas respuestas son el testimonio fundamental para entender que estos ecosistemas funcionan.

Desde los shootings fotográficos en Second Life (gameart) o las prácticas artísticas en las redes sociales (social media art), podemos identificar como estos ecosistemas virtuales, también son espacios de creación artística. Pero espacios que ya vienen dados por la industria y que el artista hace suyos, en una especie de vandalismo o hacking positivo, como si de un graffiti transparente se tratara. Estas prácticas artísticas como mencionamos, se desarrollan en el interior de estructuras ya cerradas y creadas con finalidades otras, por lo que el carácter transgresor de cualquiera de las iniciativas, se presupone por añadidura, ya que el artista opera en un ecosistema que le es ajeno en tanto y cuando que no es espacio de arte sino de otras prácticas.

Hay ya mucha literatura al respecto de estas líneas de trabajo, donde el enmascaramiento y la difusión de la identidad, ya no sólo digital sino personal, pues se vomitan muchas psiques en estas acciones, son un rasgo común debido a la inoculación de contenidos en la esfera de lo social global.

Los ecosistemas son cerrados en su definición, pero como si de un gran pulpo se tratase, visualizemos la red y sus estructuras nodales.

Encontramos que hay micro entornos (el grupo familiar de Whatsapp) y macro entornos (Facebook), que son inoculados con otros pequeños entornos (grupos de opinión, links de salida y entrada, zonas comerciales, mensajería privada, etc.). Todo esto genera un ecosistema global, que puede ser analizado desde un punto de vista unitario o masificado en su análisis pleno.

Con la aparición del software libre, (mejor dicho su re-aparición pues los orígenes de la programación fueron entendidos desde un punto de vista colaborativo por su complejidad), la generación de ecosistemas está cada vez más al alcance del creador contemporáneo. Ya no debemos de operar en ecosistemas dados para otros fines, sino que estamos capacitados para crear nuevos espacios de opinión y trabajo, que oficialmente se puedan proclamar como espacio de trabajo artísticos.

No se trata de negar otros entornos, ya que utilizaremos los mismos códigos estructurales que los primeros, si no de crear nuevos ecosistemas que dependan de sí mismos o sirvan como motor de generación de pensamiento, para que se vayan injertando en otras estructuras pre-existentes.

Sí hablamos de un cierto “hackeo” de las las barreras digitales, mediante la creación de otros espacios de opinión no polarizados ni corporativizados y que tienen en la creatividad más absoluta y la comunicación visual, su razón de ser.

Estos nuevos espacios, deben ser entendidos como probetas de laboratorio que se van testando en grupos pequeños de opinión, ofreciendo diferentes devenires de la expresión global, como si de una obra de arte común y global se tratara. Una obra que es comunidad, una comunidad que es obra.



Handup. 2016
Solimán López

Antagónicamente, la programación, como decíamos, surge desde un punto de vista colaborativo por su complejidad. Ahora la programación se está individualizando por su simplificación, lo que la posiciona como una herramienta creativa independiente y accesible, escalable en su infinitud y accesible a cualquier artista.

Entendamos esta oportunidad, como un potente motor para la creación de nuevos ecosistemas virtuales, que no vendrán a competir con los otros (es prácticamente imposible por el dólar y nos posicionaría en Valley), sino que pretenden hacer de esta creación, arte, de este nicho, bandera para la transmisión de proyectos artísticos.

En esta línea de trabajo se encuentra la obra “Handop”, que se autoproclama como el “movimiento handop”, el cual a través de una simple app móvil y web utiliza las manos digitales del artista como herramienta de manifestación digital para, gracias a esta interfaz, utilizar el resultado gráfico como pancarta de opinión inoculada en otros ecosistemas sociales.

El proceso podría ser resumido de la siguiente manera:

Creación de nicho, interfaz, aplicación o entorno capacitado para crear ecosistema social, que, a continuación, es inoculado en los existentes con una identidad propia, generando colectivo y comunidad por la alineación estética y funcional del mensaje, con su consiguiente reconocimiento visual y su reclamación como arte.

Para que entendamos una obra como ecosistema, debe haber una voluntariedad manifiesta por la creación del mismo, independientemente de la alusión o no a los cánones estilísticos de los ecosistemas ya tradicionales dentro del mundo real y físico.

La obra de arte como archivo.



How to make disappear the Kosuth's chair. 2016
Solimán López

Se ha decidido dejar esta cuestión como footer de página, como final y conclusión a este salto mortal, que significaba intentar hacer una reflexión sobre las formalizaciones y formulaciones de las prácticas artísticas en la edad del dato.

Entendemos que esta sección, es más bien consecuencia que entrada propia y legítima. El arte digital es de todo menos no dato.

Y el dato debe ser almacenado. Por autodeterminación debe encontrarse en estado analítico, si no, es inexistente (al menos para el entendimiento humano).

Antes de continuar con este último tirabuzón conceptual, aclarar algo que la lengua castellana todavía no ha venido a aclararnos en nuestro rico vocabulario y sí, curiosamente lo ha hecho en la lengua inglesa.

Debemos diferenciar archivo en tanto que “file” del archivo en tanto que “archive”. Curiosamente uno se compone del otro, pero en castellano no encontramos matices que contextualmente nos diferencien una palabra de la otra.

En el mundo del arte, hablar del arte como archivo (archive en inglés) no tendría mucho mérito en estas líneas, ya que ha sido una práctica muy común en los -ismos. La documentación, recopilación y dotación o borrado de sentido a la misma, es un aspecto común a la práctica moderna del arte. La visita y reinterpretación de archivos, ha sido y es una fuente inagotable de inspiración artística. Un espacio idílico para encontrar leitmotiv's válidos para la creación artística.

Pero las conclusiones de este escrito van por otros derroteros que la acercan más al propio lenguaje de lo digital y si cabe, y permítanme la expresión, a lo físico digital.

Los datos digitales se escriben en discos duros o sólidos, pero se escriben, igual que la información o señal de internet que llega de manera “mágica” a nuestros equipos y atraviesa cientos de miles de kilómetros de cables de “carne y hueso”. Esta cuestión nos lleva a intentar agarrarnos a lo único tangible dentro de la producción artística digital. En este caso nos referimos al archivo entendido como “file” en inglés.

El archivo es la unidad mínima estructural del arte digital. Todo proceso artístico que tenga en el procesador su espacio de trabajo, tiene una correspondencia con el archivo. Es su mochila, es su contenedor. Sin él, la transferencia de información, la conversión y lo que es más importante, la interpretación de los datos no sería posible.

Sin el archivo no hay entendimiento entre el hombre y la máquina y entre máquinas.

El archivo es el paquete de ADN de la creación con nuevas tecnologías.

Curiosamente la estructura del mundo del arte tiene este aspecto muy naturalizado, hasta tal punto que trabajando desde la arqueología de los nuevos medios, vemos que son escasos los ejemplos de un uso responsable para con el archivo.

Es todo fruto de la occidentalización del arte y su mirada objetual. No ha recabado nunca, en que la conservación no radica en la interfaz ni en la máquina (que también), sino en el brazo ejecutor de las mismas.

Cegados por la proliferación de dispositivos cada vez más elevados en diseño y asociados a un estatus de vida destacado, el arte producía y producía, pensando que era para siempre.

Pensábamos que lo digital duraría eternamente, que los formatos serían eternos, que el disco siempre se escribiría igual...

Pero el problema no venía por un aspecto técnico. No. El problema venía por la falta de aceptación del mundo del arte a estas nuevas prácticas artísticas, que "utilizaban máquinas para hacer arte". Esta situación generó una situación de ostracismo artístico, que cuando se detuvo, a oscuras en la noche, vio que bajo sus pies ya yacían cientos de miles de discos 3 1/2 rallados a lápiz, mezclados con formatos caducados y cd's vacíos. En su intento de iluminarse en la oscuridad, encendieron sus pantallas para buscar los datos por ese internet *dios de dioses* y se dieron cuenta, que sólo encontraban errores 404 y links rotos... y para escurrir el bulto, siguieron intentando mantener en la sombra todo aquello, cometiendo el mismo error que años atrás.

Actualmente la situación no ha cambiado demasiado, pero ya están surgiendo algunas propuestas interesantes y en los últimos años la comunidad de media artistas, comisarios, críticos y pensadores ha caído en la cuenta que la situación es insostenible y que... hay que hacer algo.

La conservación de obras desarrolladas con nuevos medios, debe atender a varias líneas de trabajo. En la base fundamental el archivo. Los dispositivos (muchos de ellos industriales) serán posiblemente recreables en un futuro ya que hemos podido hacerlos en un presente. Siempre y cuando el artista esté de acuerdo en su actualización. Pero lo más hiriente, es no poder recuperar, conservar ni actualizar como toca, lo único que el artista digital realmente tiene en sus manos, el archivo. En un segundo nivel, se debe trabajar en la documentación avanzada de los contenidos. Claro es que la experiencia presencial es difícilmente superable, pero hay que hacer uso de la propia tecnología para convertir a la documentación en experiencia. Esto ayudará a que los procesos efímeros sean disfrutados en su justa medida en el futuro.

Después están los trabajos tradicionales de conservación, que aluden al mantenimiento de lo tangible y por consiguiente intangible, en buen estado.

Pero sí nos detendremos en un aspecto mental y conceptual antes de hacer tierra en este último tirabuzón, debemos atender a las propias bases estructurales con las que se articula el discurso de lo contemporáneo en occidente.

El objeto sigue siendo la piedra angular de un sistema que, precisamente por esta cuestión, está quedando desactualizado. Podemos simplemente echar un ojo a un vecino, el videojuego. Aquel que ya debería ser el "octavo arte", es la mayor industria del entretenimiento del mundo, y señores, ¿ustedes tienen a Mario Bross en casa?

El arte contemporáneo, el que realmente es de hoy, debe repensar sus modelos de sostenibilidad atendiendo precisamente a su propio ecosistema, con economías que dejen atrás la tradición mercantil del arte moderno.

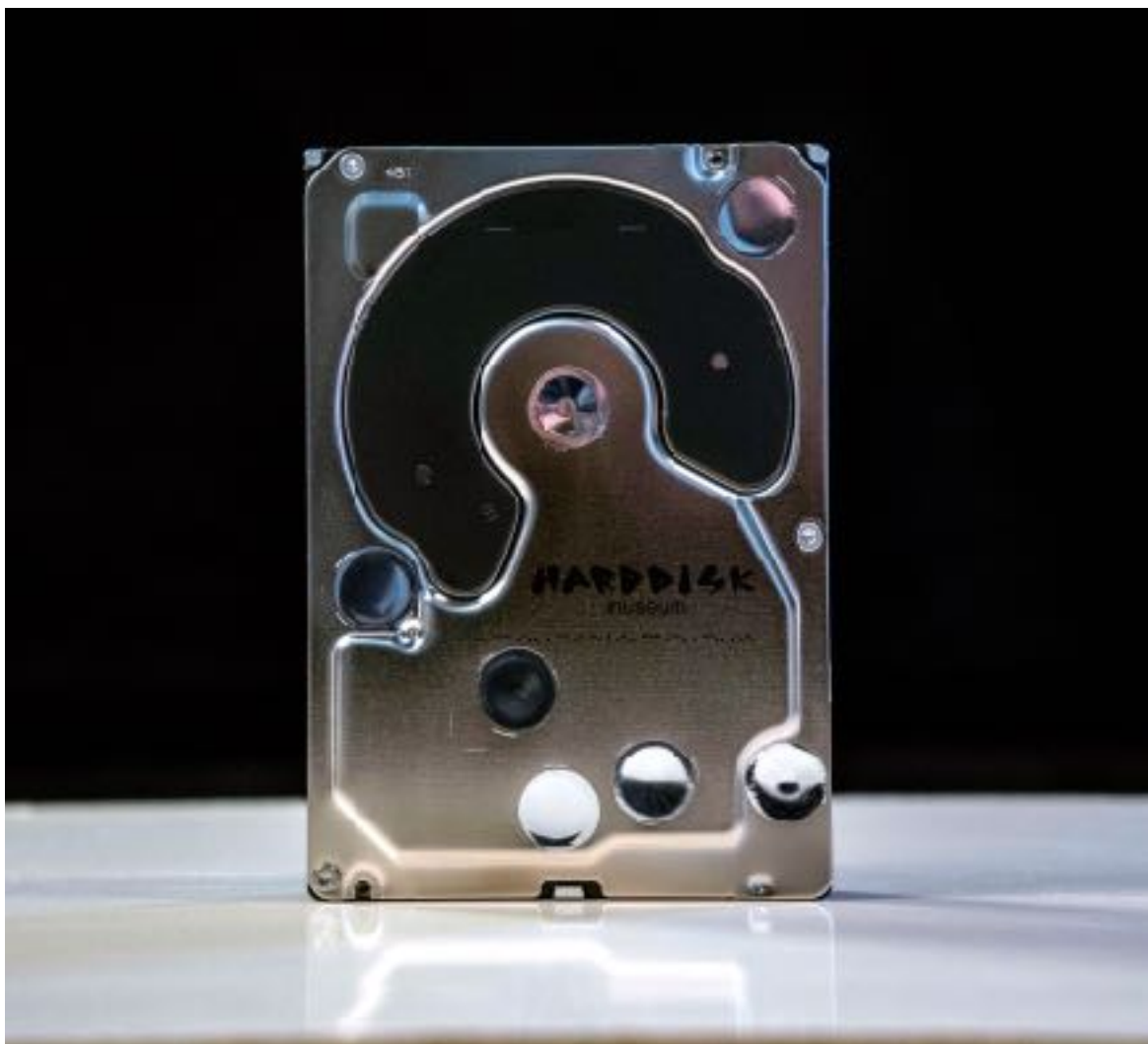
El arte contemporáneo debe aludir a modelos de negocio, en el que muchos compren por muy poco, y no al de pocos que compren por mucho, al igual que lo hace la industria del videojuego. La única economía viable para el arte digital se llama Candy Crush, es el modelo básico que debemos aprender para hacer de la producción digital actual algo sólido y sostenible.

Como respuesta a estas cuestiones que aluden a la conservación de los archivos digitales, su revalorización y reivindicación, surge el Harddiskmuseum. Un museo de archivos digitales únicos en un disco duro, formado ya en 2016 por más de 40 artistas digitales de varios países. El proyecto entiende el entorno artístico como un juego de conceptos, desarrollando una serie de metáforas que llevan a la obra a posicionarse un tanto antagónicamente, respecto a los conceptos más tradicionales de lo digital.

La obra se encuentra offline, en un mundo globalizado donde todos se empeñan en hacerlo todo accesible, los archivos que se incorporan al museo son únicos, no pueden estar en otro dispositivo de almacenamiento digital ni físico y las obras se visualizan a través de sesiones en vivo, donde sólo los espectadores presenciales, pueden disfrutar de manera directa de las obras de arte que el disco incorpora.

Una serie de elementos contradictorios respecto al concepto de lo digital, que provocan precisamente el cuestionamiento de las estructuras del arte actual, el cómo este se comunica, cómo se crea en la actualidad y por supuesto, cuáles son las formalizaciones y formulaciones de las prácticas artísticas en la edad del dato.

Sin duda una caída un tanto contradictoria y mareante la de este salto mortal, que significa el trazar y aportar ciertas líneas de valor en un panorama tan complejo y desdibujado, donde lo tradicional se sigue confundiendo con lo actual pero se coloca en la palestra de lo último, y donde siguen teniendo el altavoz, voces saturadas de mercado, historia del arte y polvo, que además no dan paso a una nueva cultura que reclama bajo unos y ceros, un espacio que le es legítimo.



Harddiskmuseum. 2014-
Solimán López

Crear hoy no es muy diferente a como fue ayer, pero sí lo es nuestro panorama actual. Es único. Está marcando un antes y un después y no va a dejar las cosas como están. Las va a seguir agitando, y cuando todo se mueva... ¿volveremos a la pincelada movida, al impresionismo? ¿cuándo no tengamos paredes, volveremos al clavo y la cuerda?, ¿cuándo no tengamos suelo?, ¿volveremos al salto y la caída?

Cuando no tengamos nada, ni tu arte ni el mío, valdrán para algo.