



El lado más tecnológico de FERIA ARCOmadrid

Publicado en [marzo, 2015](#)

Mucho se ha escrito ya estos días según tal o cual experto sobre las piezas imprescindibles a visitar durante la recién terminada edición de ARCOmadrid pero, lo que más he echado en falta, ha sido descubrir al visitante que en la feria también se dan cabida a las [nuevas tecnologías](#). **Resulta llamativo que en una sociedad adicta a los smartphones y a las tabletas, el concepto de tecnología aplicada al arte se entienda, por lo general, para ayudar a difundirla y no como parte intrínseca de la misma.** Sí, es verdad que en ARCOmadrid algunas galerías tenían obras con su cartella con un código QR pero, cuando hablamos de arte “tecnológico”, muchos galeristas hasta se preguntan qué es, tal y como pude constatar durante la propia feria.

A continuación, os muestro **mi visión de este ARCO más tecnológico** con nombres tan conocidos como Rafael Lozano-Hemmer o Daniel Canogar, y otros por descubrir como Analivia Cordeiro o Moisés Mañas.

Daniel Canogar “Rise”. Galería Bitforms (NY)

Obra fruto de su trabajo en julio del año pasado en la conocida Times Square donde instaló una plataforma de cromas para que todo aquel que quisiera participar era invitado a arrastrarse por la misma. La idea era ser un símil de los obstáculos y las fantasías de superación impuestos en nuestras vidas. El resultado fue “expuesto” en los plasmas de la propia plaza, como si la gente escalara y superara la altura de los rascacielos de la gran manzana. Aquí podéis ver la vídeo instalación fruto de esta performance pública.

De Canogar también se exhibían varias piezas en la Galería Max Estrella, en la cual tuvo en septiembre de 2014 una exposición titulada “Smalldata” y que podéis ver [aquí](#). Particularmente, la obra de Daniel me atrae mucho por su manera de hacer bella la tecnología a la par que hacernos reflexionar sobre cosas tan comunes como el paso de lo analógico a lo digital y mirarlo desde otro prisma.



Rafael Lozano-Hemmer “Nineteen Eighty-Four” Galería Bitforms (NY)

Lozano-Hemmer es uno de los artistas *new media* que más suenan a nivel mundial y su obra es bastante cotizada en el mercado. Cocreador del Concurso de Arte y Vida Artificial VIDA, que tristemente ya no se volverá a convocar a pesar de haber sido un referente, el año pasado el Espacio Fundación Telefónica le dedicó una amplia muestra titulada “[Abstracción biométrica](#)”. Esta exposición recogía nueve obras en las cuales el papel del visitante era fundamental para interactuar con ellas, mezclando lo lúdico con lo crítico.

En ARCOmadrid en la Galería Max Estrella había también una pieza que hizo las delicias de los visitantes pero me detengo en la obra interactiva “Nineteen Eighty-Four” que estaba en la neoyorkina Bitforms. Para crear esta obra Lozano-Hemmer ha “capturado” números de casas alrededor de todo el mundo gracias a Google Street View. Cada número tiene un tipo de fuente, color, textura, estilo. El resultado es una pantalla que muestra más de 22 billones de combinaciones del número 1984. La secuencia de las combinaciones cambia automáticamente y para que la secuencia de imágenes vuelva a ser la misma tardaría 1.000 años. También el visitante puede formar parte de la obra, mediante un teclado en el lateral, donde puede teclear el número que desea que aparezca.



Anaisa Franco “Heart dialogue” Galería Adora Calvo (Salamanca)

Quizás esta pieza de Anaisa, sea de las más flojas en su producción, ya que recuerda a algunas piezas de Lozano-Hemmer como “Pulse index” donde éste trabajaba mejor la traducción de las constante humanas al formato digital. En el caso de esta pieza de Anaisa, lo ha llevado al plano escultórico a través de un objeto “sensitivo” en el sentido que traduce nuestro ritmo cardíaco gracias a una especie de pulsómetro donde el visitante puede poner su dedo. La idea es, mediante la traducción de algo tan dado por sentado como nuestro latido, tomar conciencia de la cantidad de estos en las 24 horas que dura nuestro día a día.



Eugenio Ampudia “Las palabras son demasiado concretas” Galería Max Estrella (Madrid)

Eugenio Ampudia ya desarrolló un proyecto muy interesante que se exhibió en ARCOmadrid 2014 llamado “Dónde dormir”. Consistía en la grabación del artista durmiendo en lugares considerados como “ilegales” para hacerlo como son las bibliotecas y los museos. Tras la aparente banalidad de este cotidiano gesto, se esconde una posición de resistencia hacia los convencionalismos. Una nueva mirada al modo en que el individuo se relaciona con el espacio público.

En cuanto a su pieza en la feria este año y que también llevó el pasado el galerista Alberto de Juan, nos encontrábamos con una biblioteca cuyos libros no tienen la suficiente fuerza de expresarse y necesitaban la ayuda de la palabra en movimiento en sus lomos. Como dice el propio Ampudia en su web “Y es que a veces las palabras son demasiado concretas. O tal vez siempre han sido demasiado concretas para el mundo, para el arte, pero especialmente para el momento presente, y estamos en una urgente necesidad de otros códigos, otras estrategias”. Una obra poética, sugerente y tremendamente bella.



Analivia Cordeiro “M3x3” Galería Anita Beckers (Frankfurt)

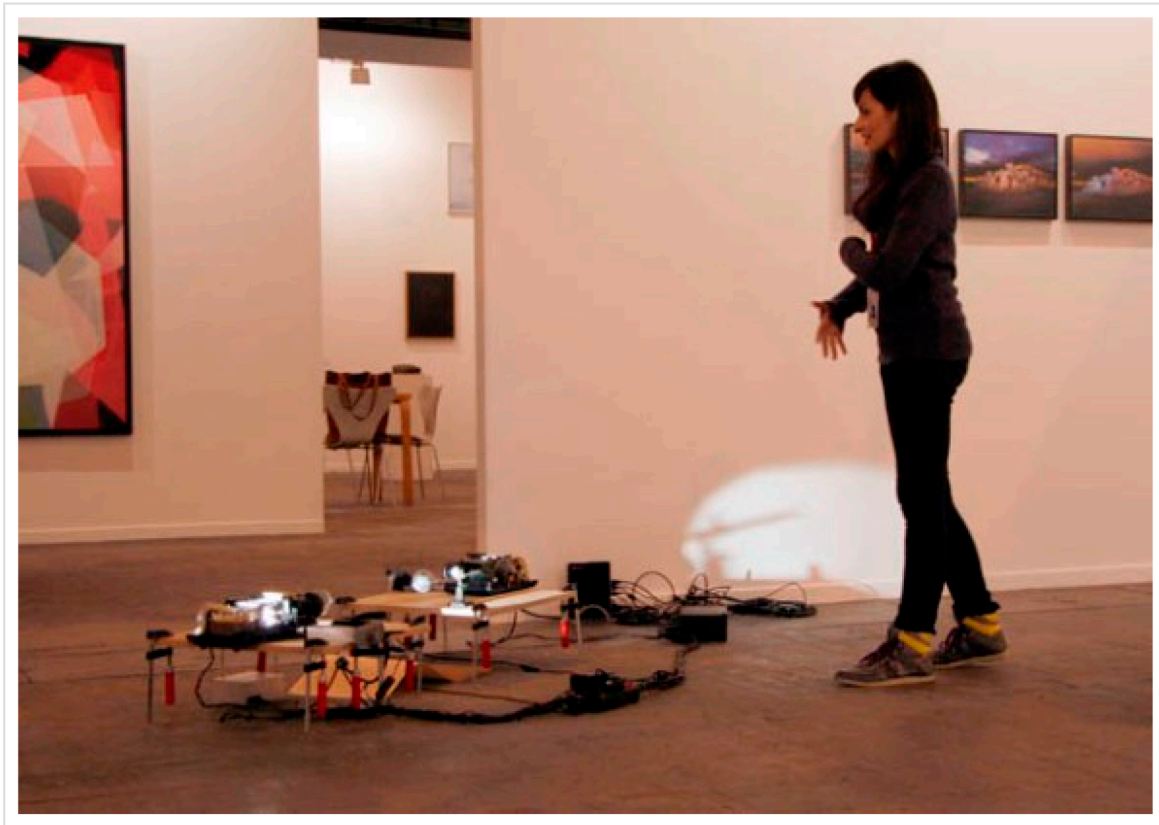
Con esta pieza la artista y coreógrafa brasileña ha ganado la [X edición del Premio ARCOmadrid BEEP de Arte Electrónico](#). Una pieza histórica y pionera en el desarrollo de la computación y considerada la primera pieza de video arte en Brasil. El padre de la artista, Waldemar Cordeiro, ya trabajaba allá por los años 60 en temas de computación, de lo cual ha bebido su hija. Partiendo del lenguaje de la danza y basado en el método Laban basado en “notaciones”, los movimientos se pasaban al lenguaje digital usando un software open source llamado Nota Anna. Así, es no sólo un estudio del movimiento del cuerpo en el espacio sino también como éste se ha traducido allá por el año 1973, muy temprano, al lenguaje electrónico.



Moisés Mañas “Collision. Around an ensemble into play” Galería Rosa Santos (Valencia)

Mañas es un artista multimedia, quizás poco conocido, que desarrolla su trabajo a través de instalaciones interactivas, arte en red, audio instalaciones y arte electrónico desde 1996. A ARCO trajo una pieza un tanto compleja con una apariencia entre digital y analógica, que reflexionaba sobre la fisicidad, automatización y reconocimiento (formas), conceptos básicos utilizados en los algoritmos primitivos del mundo de los videojuegos. Los mecanismos que forman “Collision” se mueven, gesticulan cinéticamente gracias a un software desarrollado por

el autor. Este software contiene el código de un algoritmo primitivo de colisión que da órdenes a unos proyectores hasta que se produce la fisicidad, o la colisión que es lo que traslada a entorno real lo fisicidad virtual de los videojuegos.



Addie Wagenknecht “Black Hawk Paint: July” Galería Bitforms (NY)

Aquí nos encontramos como lo que podríamos denominar como *action paintings* que la Addie comenzó en el año 2007. A grandes rasgos, la artista daba órdenes a un drone (avión no tripulado), encargado final de realizar una pintura que, recordando al informalismo, en realidad, ha sido realizada por una máquina. Me viene a la mente el post que escribí en [LABlog](#) donde justamente trataba sobre el uso de drones en el arte contemporáneo. Así, el artista hacker KATSU, considerado uno de los graffiteros más prolíficos de la escena neoyorkina en los años 90, ya ha desarrollado un sistema para fijar una lata de aerosol a un cuadricóptero, creando así el que se ha calificado como el “primer drone graffitero del mundo”. Todo un mundo por descubrir y sobre todo, del que debatir. ¿Quién es ahora el artista?



Daniel G. Andújar “Photo Collections” Casa sin fin (Madrid/Cáceres)

Aunque no es un artista propiamente tecnológico sí en sus obras (que podéis ver ahora en la exposición “[Sistema operativo](#)” en el Museo Reina Sofía) ironiza las estrategias de presentación de las nuevas tecnologías de la comunicación, sus promesas democráticas y su aparente transparencia. La pieza que podéis ver a continuación son imágenes de libre descarga en la Red pero de las que él se apropia (ahí hay un debate abierto con la obra anterior sobre el papel del autor al que se une el de la propiedad intelectual en la era de internet).

