

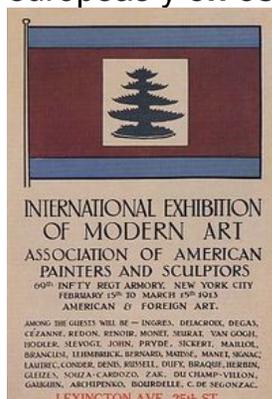
Celebración cubista y el net.art como nueva modernidad

Por: Roberta Bosco y Stefano Caldana | 11 de marzo de 2013



"Decenter Armory" online. Lanzadera interactiva de la selección de obras.

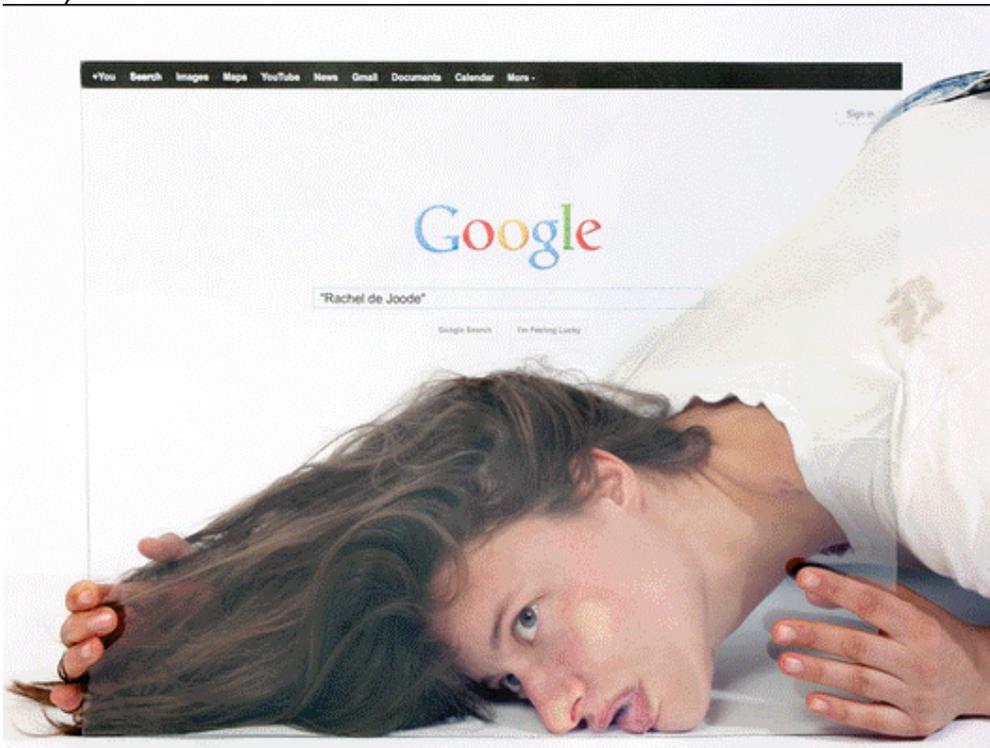
Han pasado **cien años** desde el histórico **Armory Show** de Nueva York que en febrero de 1913 marcó un hito en el **desarrollo del arte moderno**, rompiendo con los academicismos del momento y **abriendo paso a una nueva generación de artistas** relacionados con las vanguardias europeas y **en especial modo el cubismo**.



Fue un **evento revolucionario y multitudinario**, con un millar de obras de más de 300 artistas, que el *establishment* del arte acusó de inmoralidad, locura y anarquía. Sin embargo dio a conocer en los Estados Unidos artistas como **Duchamp** y **Picasso** y marcó un **punto de no retorno** en la evolución de las artes plásticas. Cien años después, la

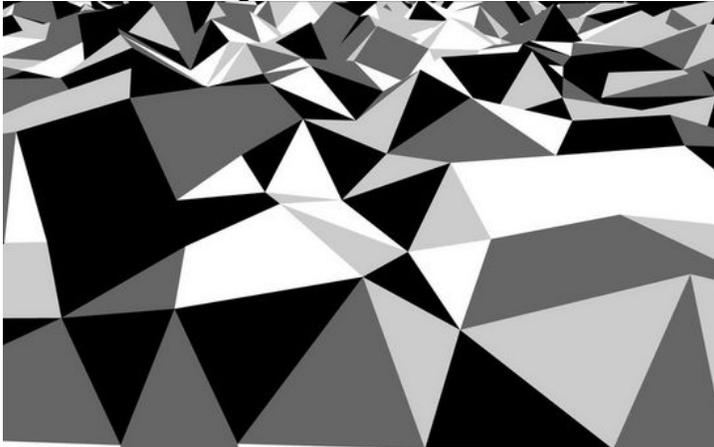
historia se repite con la exposición *Decenter Armory*, una **celebración del centenario del histórico Armory cubista**, abierta en el **Abrons Arts Center** de Nueva York, hasta el 7 de abril. La muestra, que en Internet permanecerá accesible **hasta finales de año**, vuelve a marcar un hito en la historia del arte, **estableciendo un puente entre las vanguardias históricas** y las expresiones más genuinas del arte de nuestro tiempo: el **net.art** y el **arte digital**.

A partir de una **selección de 27 artistas**, elegidos por los comisarios **Andrianna Campbell** y **Daniel S. Palmer**, la selección ha ido ampliándose hasta alcanzar los 200 y terminará superando los 300 creadores. A través de las **invitaciones que los 27 artistas principales - Cory Arcangel, Gabriel Orozco y Rafaël Rozendaal**, entre otros- han ido extendiendo a otros creadores, que consideran representantes del *New Spirit* del arte contemporáneo, el evento se ha convertido en una más que exhaustiva reseña de net.art. El proceso se ha desarrollado **respetando la filosofía y las recomendaciones** que hizo **Pablo Picasso** en ocasión del **Armory Show de 1913**, que también tomó forma a través de un proceso de invitaciones, **transformando una exposición convencional en una novedad**, que dio paso a una nueva modernidad. Sus abanderados fueron tachados de impostores y charlatanes e incluso el presidente **Theodore Roosevelt** les atacó con su célebre *"That's not art"* (Eso no es arte).



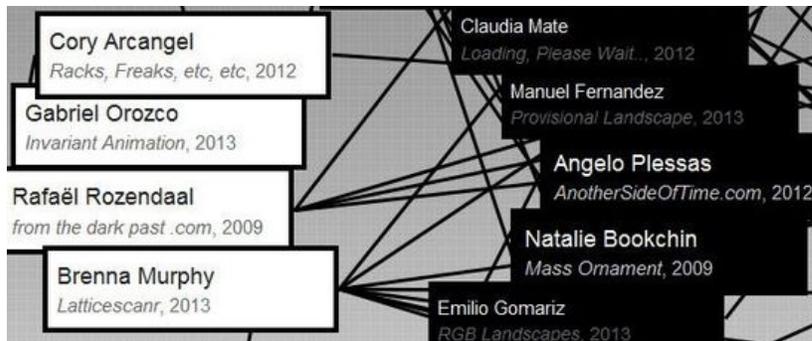
Algunas obras de "Decenter Armory": Rachel de Jooede (Google), Brenna Murphy, Jesse Darling, Douglas Coupland y Gabriel Orozco.

Resumir las 300 obras que se presentan en *Decenter Armory* va a ser tarea difícil y por esto empezamos con el grupo de los **27 artistas más destacados**, cuyo trabajo plantea un paralelismo con el lenguaje cubista basado en la fragmentación y la no linealidad. Se trata de artistas tan dispares como **Sara VanDerBeek**, **Gabriel Orozco**, **Liz Magic Laser** y **Amy Feldman**, alumna del programa de residencia del **Abrons AIRspace**, “cuyas obras evocan las innovaciones formales de la vanguardia histórica, aunque difieren de esta por su diálogo con las herramientas digitales”, según los comisarios. Entre los nombres de la ‘primera división’ destaca la presencia de **Andrew Kuo**, **Tony Cokes**, **Cory Arcangel** y **Rafaël Rozendaal**, que presenta *From the dark past*, una de sus tradicionales páginas web-objetos. Se trata de piezas de net.art, que el artista americano ha conseguido convertir en una **serie exitosa también desde el punto de vista comercial**, ya que, con su **especial contrato de adquisición**, ha conseguido superar las tradicionales dudas que surgen cuando se habla de “que es lo que se vende cuando se vende net.art”, ganándose la confianza de muchos coleccionistas.

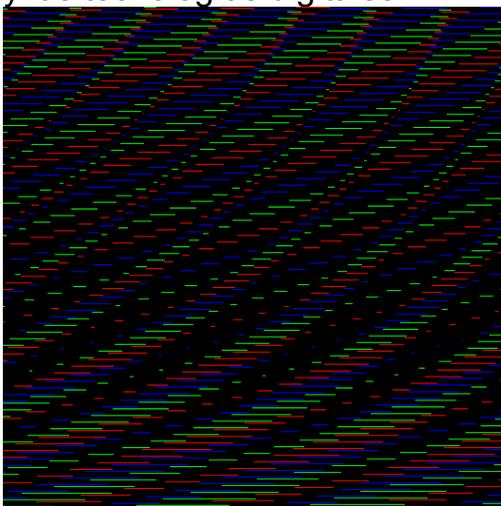


"From the dark past" de Rafaël Rozendaal.

Las obras de los 27 artistas principales son **en su mayoría piezas tradicionales** que se exponen sólo en el **Abrons Arts Center**, un centro que curiosamente se creó en 1963 con los fondos recaudados a través de la exposición, que **Milton Wolf Brown** y **Marcel Duchamp** prepararon para celebrar los **50 años del histórico Armory Show** de 1913. **Todas las obras y en especial modo las digitales** se pueden ver también online en una **original interfaz dinámica** creada por **CHIPS NY**, algo así como una **lanzadera interactiva**, donde se suceden los nombres más relevantes de la escena digital como **Natalie Bookchin**, **Eddo Stern**, **Michael Mandiberg**, **Anthony Antonellis** y **Lorna Mills**. Entre tantos nombre, no queda más remedio que encontrar el tiempo para disfrutar **navegando por esta interfaz**, en la que los **27 artistas destacados** están evidenciados por **fichas blancas**, enlazadas con los respectivos **artistas invitados en casillas negras**.



A la espera de posibles nuevas incorporaciones, por el momento **España** está representada por un grupo de interesantes artistas, formado por **Emilio Gomariz, Manuel Fernández, Claudia Maté y Carlos Sáez** que, como otros muchos seleccionados en *Decenter Armory*, tienen una **estrecha relación con el net.art**, aunque por su peculiar acercamiento a la **escena digital** les hemos bautizado *Generación GIF*. Esta definición apela a una **tendencia**, que se ha abierto paso en los últimos años, caracterizada por un proceso creativo muy **arraigado en la componente visual de las obras**. En mayoría se trata de animaciones y *loops* visuales, **alrededor del formato gráfico GIF**, que se ha ido transformando en algo parecido a un **marco dentro del marco del navegador**. Estas creaciones están online, pero al mismo tiempo se pueden ver también fuera del navegador, prescindiendo así de Internet, que desde siempre ha marcado el paradigma principal que **define lo que es una pieza de net.art**, es decir que **su naturaleza debe ser intrínseca a la red** y no utilizarla exclusivamente como medio de difusión. Los trabajos de **Gomariz, Fernández, Maté y Sáez**, generan un interesante vínculo entre las **temáticas de abstracción y fragmentación** tratadas en *Decenter Armory* y las tecnologías digitales.

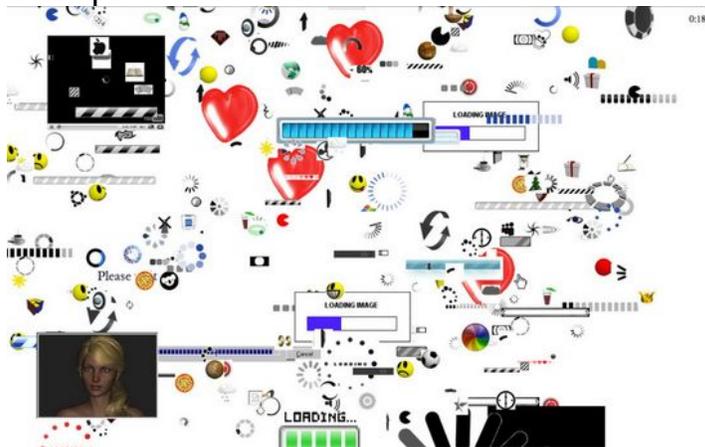


RGB Landscapes de Emilio Gomariz.

El valenciano **Emilio Gomariz** presenta una nueva serie de GIFs llamada **RGB Landscapes**, compuesta por 52 piezas que exploran diferentes

visualizaciones **jugando y experimentando con el efecto *moiré***, aplicado sólo a los colores rojo, verde y azul. Las 52 imágenes animadas se presentan como unos *loops* sin inicio ni fin, cuyos elementos gráficos van generando **formas geométricas al compás de sus movimientos** en el espacio. “Las piezas han sido creadas con **software de gráficos 3D** y las líneas diminutas, que parecen bidimensionales, son en realidad planos tridimensionales muy delgados. Luego he explorado diferentes visualizaciones, moviendo toda la estructura en un espacio tridimensional”, explica **Gomariz. Manuel Fernández**, un artista de Málaga afincado en Madrid, fundador de la galería virtual **Domain Gallery**, participa con *Provisional Landscape*, un vídeo que habla, por un lado, sobre el **carácter efímero de la producción visual en Internet**, y por el otro, sobre cómo las herramientas de postproducción digital dan forma a la realidad visual que se construye en la red y que acaba inmiscuyéndose en gran parte del contenido de las redes sociales basadas en las imágenes. “El vídeo está construido con material audiovisual, que he comprado en diversos servicios de *stock* en Internet. Me interesa la **idea de paisaje clásico**, presentado al estilo de la *intro* de un videojuego, en el que imágenes muy realistas tienen un aspecto muy tecnológico. También me interesa analizar cómo influye la **relación de la naturaleza y la tecnología en la realidad visual** que percibimos”, indica **Fernández**.

La madrileña **Claudia Maté**, junto con el valenciano **Carlos Sáez**, fundadora de **Cloaque**, que se puede definir un laboratorio de GIF online, lleva ***Loading, please wait...***, algo así como un *digital mayhem*, un **tumulto digital de iconos animados**, apoderándose del espacio de la pantalla en una hipnótica danza, que invita a una interminable espera, tal y como indica la simbología de unas imágenes animadas, desplazándose en la pantalla.



"Loading, please wait.." de Claudia Maté.

Finalmente **Carlos Sáez** presenta *iPhone Z-exploration*, un vídeo que el artista define una pieza de *phoneart*. No está todavía disponible en la interfaz de *Decenter Armory*, pero aparecerá pronto y os la queremos adelantar. "Es una exploración de un inexistente vector/coordenada Z, usando las cámaras frontales de dos iPhones. En ella **genero espacio virtual y dinámico** en base a la repetición de la grabación de un iPhone al otro y viceversa", explica **Sáez**.

Físicamente en el **Abrons Arts Center** están presentes exclusivamente las obras de los 27 artistas destacados y no todas. Es decir, sólo aquellas piezas que se pueden definir obras plásticas y no las piezas digitales inmateriales. Al mismo tiempo todas **las obras se pueden ver en Internet**, a través de **la pagina específica** y en el **Abrons Arts Center** a través de los soportes digitales y *smartphones*, a disposición de los visitantes. "Queríamos romper las barreras entre las exposiciones que enfatizan lo digital y las que son sólo físicas. Finalmente en nuestras vidas ambos mundos se cruzan", asegura **Andrianna Campbell**, subrayando que todas las piezas digitales se pueden ver en el Abrons Arts Center **con dispositivos móviles, a través de los códigos QR** presentes en el espacio expositivo. También son accesibles con este sistema las de los net.artistas de la selección principal, como **Brenna Murphy, Rafaël Rozendaal** y **Tony Cokes**, que "no querían tener sus obras en ordenadores **como si se tratara de esculturas**", concluyen **Campbell** y **Palmer**.

Compartir       

  322 people like this. [Sign Up](#) to see what your friends like.

 +1  13

 **Comentarios (1)** | [Enlace permanente](#)

Tags: [Arte híbrido](#) [Espacios: Centros de arte](#) [Exposiciones](#) [Net.art](#) [Video](#)