

Entrevista a Montxo Algora, director de ArtFutura

ArtFutura. Presente y futuro del arte digital^[1]



Montxo Algora

Director de ArtFutura
montxo@artfutura.org

Resumen:

ArtFutura nació en enero de 1990 con la intención de buscar los aspectos más creativos y más humanos de las nuevas tecnologías. En esta entrevista **Montxo Algora**, director del festival, nos cuenta cómo ve el futuro del arte digital en España, las futuras vías de distribución y de consumo del arte digital y la reacción de los museos y el público ante estas nuevas tendencias.

Una entrevista de Judith Clares^[ur1]

¿Cuáles eran los objetivos iniciales de ArtFutura?

ArtFutura nació en enero de 1990 con la intención de buscar los aspectos más creativos y más humanos de las nuevas tecnologías. No quería mostrar únicamente animaciones por ordenador y cosas que se podían hacer con nuevas tecnologías, sino que también quería ofrecer una visión crítica de lo que son estas nuevas tecnologías. Así trajimos, a la primera edición de ArtFutura, a toda una serie de pensadores, como Kevin Nelly^[ur2], o escritores como William Gibson^[ur3], o Sherry Turkle^[ur4], quienes aportaron una visión crítica de cómo nos afectan las nuevas tecnologías como especie humana.

¿Cuáles son los objetivos que persigue actualmente ArtFutura?

No creo que hayan cambiado mucho. ArtFutura intenta abarcar un abanico amplio de lo que es la creatividad a través de las nuevas tecnologías. Creemos que el arte y la creatividad del futuro se escriben con nuevas herramientas y las nuevas herramientas son herramientas tecnológicas.

Así, en el 2002, bajo el subtítulo "La Red como lienzo"^[ur5] se intentaba buscar y mostrar nuevas formas de expresión relacionadas con la Red. Se refiere a tomar el concepto de la pintura, que al fin y al cabo es el epítome del arte, y ver qué formas hay de estirar este concepto en la Red.

De aquí la presencia de colectivos como Area3^[ur6] con su trabajo "World Wall Painters"^[ur7], o la obra de Scott Draves^[ur8] "Electric Sheep"^[ur9]. Pero todavía quedan muchas otras vías expresivas sobre este mismo tema por descubrir.

* Esta entrevista fue publicada en el número 15 de *Mosaic*, revista del Graduado Multimedia de la UOC y la UPC, el 29 de noviembre de 2002.



Imagen 1. "Electric Sheep" de Scott Draves, dentro de la exposición "La red como lienzo" de la edición de ArtFutura 2002

La realidad virtual fue el tema central de la primera edición de ArtFutura. ¿Seguís tratándola actualmente?

Seguimos tocando realidad virtual de una forma muy intensa, lo que pasa es que el concepto de realidad virtual ha cambiado tremendamente. La aplicación más potente que tiene en estos momentos la realidad virtual son los videojuegos, una industria que de repente ha surgido de la nada y que en veinte años se ha equiparado a la industria del cine.

La realidad virtual se ha ido aplicando a muchos campos, desde la arquitectura, a la medicina. Nosotros la hemos tratado, la seguimos tratando y la volveremos a tratar, pero nuestro interés está relacionado con el campo de los aspectos creativos de la realidad virtual.

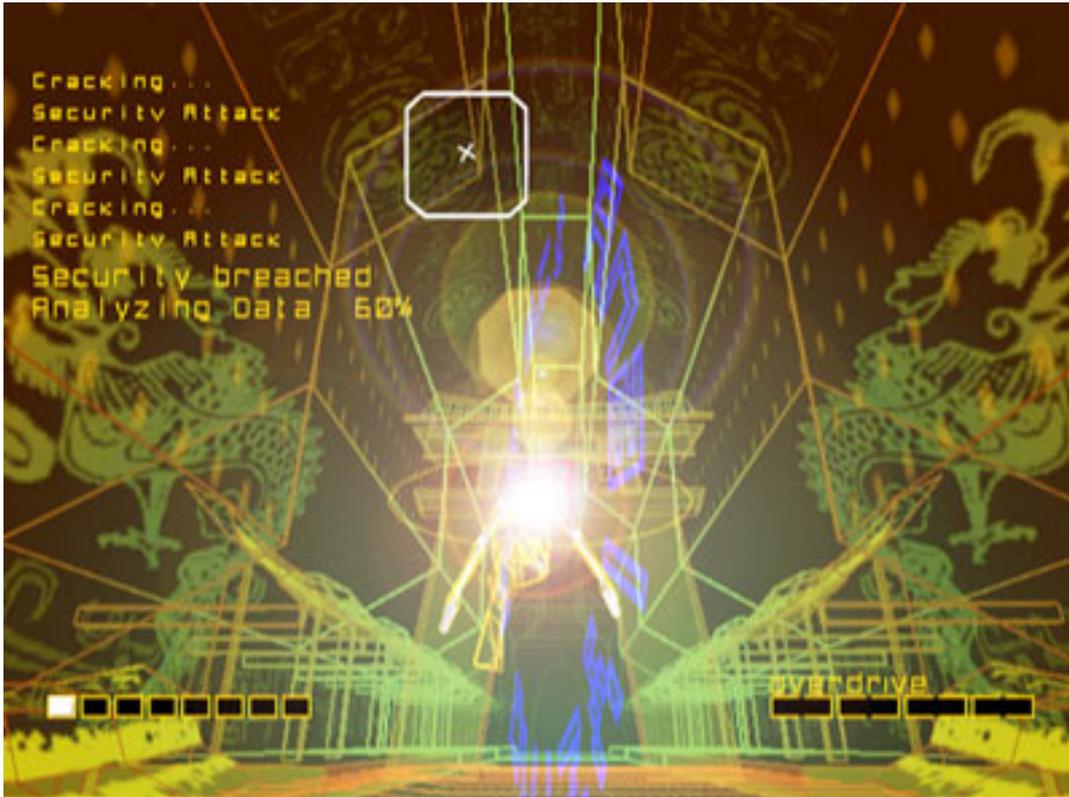


Imagen 2. Pantalla del videojuego Rez

Bajo el título de ArtFutura habéis ido presentando a lo largo de estos años toda una serie de nuevos formatos de arte. ¿Qué tienen en común?

No sé si podemos hablar de todo esto como algo unitario. Decididamente no lo es (la gente que hace NetArt es radicalmente diferente de la gente que hace animación por ordenador, etc.). Pero sí que hay algo que todas estas corrientes comparten, y es su tiempo. Su tiempo es ahora. Una persona que esté interesada en lo nuevo, en lo que se está haciendo, de alguna forma debe tener una visión amplia de todo esto.



Imagen 3. "Walking with Beasts" de Framestore, dentro de la muestra de infografía de la edición de ArtFutura 2002

¿Por qué apostar por un festival no especializado?

Encontrar festivales especializados en una de estas vías resulta mucho más fácil. Nosotros hemos querido apostar por una visión bastante diversa: desde lo que se puede considerar "industria comercial" (arte de consumo masivo), muy cercano al cine o al vídeo clip, a lo que es la escultura y el NetArt (arte de consumo más reducido).

Si bien la base económica del arte es evidente, lo importante es que todos estos procesos creativos te ayudan, de alguna forma, a reflexionar, a preguntarte cosas sobre ti mismo, sobre qué es lo que haces en este planeta, a dónde nos llevan también estas nuevas herramientas y a dónde queremos que nos lleven.



Imagen 4. "Dinotopia" de Framestore, dentro de la muestra de infografía de la edición de ArtFutura 2002

¿Cuál crees que va a ser el futuro de todas estas nuevas tendencias de arte?

Ante todo parto de algo muy básico: todo arte es comercial, lo único es que cumple fines diferentes. Así que lo que va a ser absolutamente necesario, antes o después, es que exista gente –llámalos coleccionistas, llámalos consumidores– que verdaderamente acepten estas vías. Igual que hay gente que va al cine, habrá gente que se compre programas de realidad virtual para experimentar en su casa o diferentes formatos simplemente para coleccionarlos.

Ahora bien, ¿Cómo se va a consumir todo esto? No lo sé. El arte digital encontrará sus vías. ¿Cuáles son? No tengo ni idea. De hecho es lo apasionante de este campo, que prácticamente no sabemos muy bien hacia dónde va a ir. Seguramente la forma en que todo este tipo de arte llegue a un público amplio, no van a ser las mismas formas con que llegó el arte del siglo pasado. ¿La gente pagará por estas obras aunque sea un mínimo precio para contemplarlas por Internet? Es posible.

¿Crees que este arte se acogerá en los museos?

De alguna forma ya lo está. El Guggenheim y otros museos han dado carta de entrada a ciertas obras de NetArt. Pero hay que ser realistas. Lo que está claro es que el mundo del arte tal como está ahora constituido: museos, coleccionistas, etc. tiene una base económica muy sólida y estos mundos de los que estamos hablando no la tienen. Antes o después la van a tener que buscar, evidentemente los artistas necesitan financiación para sus obras.

Entonces, ¿Los museos cómo van a aceptar, a acoger, estas nuevas tendencias?

Creo que no las aceptarán. En este momento estamos hablando de dos vías paralelas que de vez en cuando tienen ciertos intercambios. Lo que está claro es que los museos cambiarán y el mundo del arte y de las galerías cambiará. Se seguirán pintando cuadros pero habrá también otro nuevo tipo de creatividad y quizás haya también un nuevo tipo de distribución. El *establishment* clásico, los museos, se verán, de alguna forma, superados por las nuevas generaciones de gente que llegará utilizando estas herramientas como propias. No voy a decir que la próxima capital del mundo del arte sea Internet, pero en gran parte va a girar mucho alrededor de lo que se realice aquí.

¿Ha cambiado el público que asiste a ArtFutura?

Existe un tejido social ahora que antes no existía. Toda la gente que se dedica al 3D o que está estudiando 3D o a quien le interesa el NetArt, o que le interesa un poco los temas que tocamos en ArtFutura, antes no existía. Cuando empezamos a hacer ArtFutura, tan solo había dos o tres productoras en España, Animática era una, ahora ya no existe.



Imagen 5. "DarkMatter" de Paul Friedlander, dentro de la exposición de esculturas de luz de este mismo autor en la edición de ArtFutura 2002

¿Qué podemos esperar de las próximas ediciones de ArtFutura?

Seguramente para la próxima edición vamos a seguir indagando diferentes formas expresivas. Este año se intentaba buscar y mostrar nuevas formas de expresión relacionadas con las nuevas tecnologías, y exploramos "La Red como lienzo" pero todavía quedan muchas otras vías expresivas por descubrir. Estas nuevas vías no tienen por qué estar necesariamente tan ligadas a lo que es pintura, es posible que hagamos una edición centrada en todo lo relacionado con la robótica, un campo más cercano a la escultura. Seguramente esta va a ser una de las vías del próximo año.



Imagen 6. **Escultura de luz de Paul Friedlander**

Lista de URL:

- [url2]:<http://www.novaeconomia.inf.br/bitniks/kevinkelly-es.htm>
- [url3]:<http://www.el-mundo.es/navegante/personajes/gibson.html>
- [url4]:<http://www.kweb.it/hyperpage/carlos4.html>
- [url5]:<http://www.artfutura.org>
- [url6]:<http://www.area3.net/barcelona/web02/index.php>
- [url7]:http://www.area3.net/barcelona/web02/works/portada.php?aplicacion=APP_WWP
- [url8]:<http://draves.org/>
- [url9]:<http://draves.org/electricsheep/>

Enlaces relacionados:

- ➡ ArtFutura:
<http://www.artfutura.org>

Instituciones colaboradoras:



<http://mosaic.gmmd.net/>

Para citar este documento, puedes utilizar la siguiente referencia:

ALGORA, Montxo (2002). "ArtFutura. Presente y futuro del arte digital". *Artnodes* [entrevista en línea]. UOC.
[Fecha de consulta: dd/mm/aa].
<[http://www.uoc.edu/artnodes/???>](http://www.uoc.edu/artnodes/???)

Fecha de publicación: junio de 2003