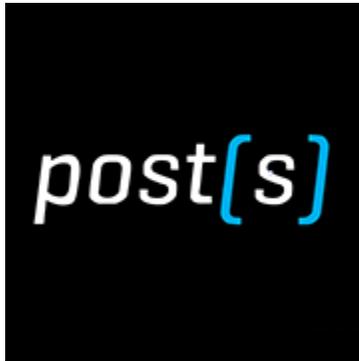


---

Praxis

## La proveniencia digital y la obra de arte como derivado.



---

**McKenzie Wark**

The New School for Social Research, Estados Unidos  
warkk@newschool.edu

**Anamaría Garzón Mantilla**

Universidad San Francisco de Quito, Ecuador  
agarzon@usfq.edu.ec

**post(s)**

vol. 3, p. 166 - 173, 2017

Universidad San Francisco de Quito, Ecuador

ISSN: 1390-9797

ISSN-E: 2631-2670

Periodicidad: Anual

posts@usfq.edu.ec

Recepción: 25 Enero 2017

Aprobación: 22 Marzo 2017

DOI: <https://doi.org/10.18272/posts.v3i1.1004>

URL: <http://portal.amelica.org/ameli/journal/271/2715026010/>

### La proveniencia digital y la obra de arte como derivado\*

A diferencia de Hito Steyerl (2016), yo no creo que el arte sea una divisa<sup>1</sup>. Creo que es un derivado, que no es exactamente igual que una divisa. Una divisa puede guardar valor o servir como medio de

intercambio. Un derivado hace algo diferente: administra y da cobertura en caso de riesgo. Lo que necesitamos, entonces, es una teoría del arte como derivado.

Empecemos con esta paradoja. El arte tiene que ver con la rareza, con cosas que son únicas, especiales y que no pueden ser duplicadas. Pero las tecnologías de nuestro tiempo tienen que ver con duplicación, copias y con información que no es necesariamente especial. En principio, parecería que la forma tradicional de arte es obsoleta: Si tiene valor es solo como algo de un tiempo pasado, algo perteneciente a un estilo de vida antes de que la tecnología se hiciera cargo. Pero en realidad, lo que sucede es más extraño que eso. Revisemos algunas de las formas en que el arte como rareza ahora interactúa de maneras novedosas con la abundancia de información, produciendo oportunidades curiosas y llamativas para crear valor.

A modo de ejemplo, quiero hablar de un proyecto de hace veinte años. Un día, en la década de los noventa, el artista Mel Chin estaba viendo la televisión y vio a la actriz Heather Locklear en la pantalla, pero lo que vio realmente, no fue a la actriz, sino al espacio en que ella apareció: la pantalla de televisión en sí. Y lo que vio ahí fue a la galería de arte más grande del mundo. Entonces decidió ponerse en contacto con Deborah Siegel, la encargada de la escenografía del programa, y le propuso incluir en él obras hechas por artistas. Los artistas no recibirían ningún pago. Los productores aprobaron la idea, tal vez porque no les iba a costar nada.

Así fue que Chin formó un grupo llamado el Comité GALA. GALA hace referencia a las ciudades de Georgia y Los Ángeles y el proyecto involucraba a estudiantes de arte de las dos ciudades. Las obras se hacían de forma colaborativa. Durante dos años, GALA trabajó con los guionistas para hacer la obra que aparecía en el show, normalmente en la parte de atrás, pero a veces estaban relacionadas de forma temática con las historias del programa y a veces se relacionaban con cosas de la vida real. GALA hizo cerca de 200 obras, la mayoría terminó en el programa. El programa era *Melrose Place*, una de las telenovelas icónicas de su época. Las obras de GALA estuvieron presentes en dos temporadas, la cuatro y la cinco.

Los guionistas escribían eventualmente sobre arte en el show. Un personaje era un artista, el personaje de Heather Locklear, que dirigía una agencia de publicidad, firmó un contrato con el (auténtico) Museo de Arte Contemporáneo de Los Ángeles (de la realidad) y su agencia de ficción, y había escenas de show filmadas en el MOCA real, mostrando una exhibición real de las obras de GALA, como parte del programa. Luego, las obras de GALA fueron subastadas en Sotheby's Beverley Hills, y fueron compradas por un consorcio real de coleccionistas de Alemania. Las ganancias de GALA fueron donadas a la caridad.

Ahora, este es el detalle en el cual quiero enfocarme: en el catálogo de la subasta de Sopheby's hay una lista que detalla los episodios del programa en que apareció cada obra. ¿De qué se trata esta lista? Hay una palabra para explicarlo: *proveniencia*. Lo que hace que cada pieza sea auténtica es que esta apareció en un set para un programa de televisión, fue grabada en el set y esas imágenes terminaron en un programa que fue transmitido a millones de personas. Es más, todavía se está transmitiendo, ya que *Melrose Place* todavía está en circulación en algún lugar del planeta hasta estos días. Así, la *proveniencia* de las obras es una extraña manera de posicionamiento de producto.

En el momento en que escribo este texto, hay una retrospectiva del trabajo del Comité GALA en Nueva York, que me hizo pensar en ese proyecto como un ejemplo para analizar<sup>2</sup>. Creo que es un buen adelanto de cómo ha avanzado la relación entre arte e información. Para aquellos que han leído a Walter Benjamin, es un guiño interesante en la relación que se supone que existe entre la obra de arte y la reproductibilidad (Benjamin, 2008). En Benjamin, se supone que la reproductibilidad socava el aura de la obra de arte, su reclusión ritual, su *proveniencia* y su estatus como pieza única de propiedad privada. Pero, en el trabajo de GALA, me atrevo a decir, lo que tenemos es una relación más dialéctica entre arte e información.

Es la reproducción del trabajo, electrónica antes que mecánica, lo que –perversamente– la hace rara. La imagen del trabajo de GALA en el programa de televisión es aquello que Hito Steyerl llama imagen pobre, imagen miserable, comprimida, degradada y disponible para cualquiera en internet (Steyerl, 2009)<sup>3</sup>. Pero el trabajo en sí, no lo es. Y su procedencia viene no desde el lugar singular de su creación y supervivencia, sino desde la ubicuidad de la imagen de la misma. Tal vez sea una especie de red o procedencia distribuida.

Lejos de hacer de la obra de arte obsoleta, la imagen reproducible le da un nuevo tipo de valor. Sin embargo, el original y la copia no se convierten en indistinguibles, sino que su relación puede ser reversible: la copia puede preceder al original.

Al ver una reproducción de algo es frecuente sentir ganas de ver de qué cosa es aquello una copia. Eso ocurre de forma común, ya Baudrillard (2016) dirigió nuestra atención hacia ese tema. Pero tenemos que prestar atención a que la copia crea la *proveniencia* del original. Y no al revés. La copia no solo precede, sino que le da autenticidad al original.

La copia puede crear valor para la obra, o en algunos casos, para el artista antes que para la obra. Esa es la historia de Banksy, por ejemplo: lo que tiene valor son las copias de las piezas que circulan en internet, ya que esas copias establecen su *proveniencia*. El interés de esas obras no es que hayan sido hechas de forma ilegal imágenes. Esas

imágenes pobres crean valor, en este caso para la visibilidad de un artista invisible.

Un artista visiblemente invisible tiene una anomalía en la procedencia, como la escena del crimen. Durante años, se ha especulado sobre la posible identidad de Banksy, relacionándolo con un hombre llamado Robin Gunningham. El Daily Mail usó métodos forenses usados en investigación criminal para tratar de resolver el misterio, haciendo correlaciones entre los trabajos conocidos de Banksy en Londres y los lugares que Gunningham suele frecuentar (Rosenburg, 2016)<sup>4</sup>. Ese es tal vez un ejemplo de contraproveniencia, sobreponiendo una potencial autenticación criminal sobre una autenticación para una obra de arte.

A veces la imagen precedente que autentifica la obra de arte no es la obra en sí, pero todavía la precede. Como ejemplo, me gustaría analizar *The Island* (Ken), del colectivo DIS, que vi en proyecto en una exhibición en el New Museum. Hice una pequeña conversación performada con la pieza y, en el proceso de escritura, visité el estudio de los artistas<sup>5</sup>. El proceso de creación de la pieza empezó con una idea sobre cocinas y baños de lujo. Buscaron compañías que ofrecen accesorios y equipamiento de alta gama en Google y eligieron las que les parecían más lujosas y les pidieron que hagan las piezas. En este caso, la proveniencia del trabajo viene de una búsqueda en Google, cuyo algoritmo, adaptándose a la computadora usada por DIS, determina que es lo más selecto cuando se trata de accesorios lujosos. Pero, cuando hice una búsqueda de “duchas de alta gama” tuve un resultado diferente, diseñado algorítmicamente para mí, o para mi computadora. En este caso, la firma es la búsqueda del algoritmo generado y puede variar en diferentes instancias. Aquí tenemos una diferencia con el trabajo de GALA, que depende de la uniformidad de la transmisión del sistema de simulación.

La obra de arte es, entonces, un derivado de su simulación. Es verdad que hay distintos tipos de simulaciones, puede ser el JPEG de una obra particular enviada de marchante a un coleccionista, como adjunto en un mensaje de texto. El coleccionista lee el texto, mira el JPEG, toma una decisión sobre la obra. Pero en realidad, la obra de arte es un derivado: es el JPEG lo que importa, del JPEG depende la transacción. El coleccionista decide comprar o no comprar, lo guarda para ver más tarde en persona, etc, etc, etc. Igual que en otros campos, el intercambio principal está en los derivados. Las simulaciones no valen mucho o son imágenes tan pobres que bien podrían ser regalos gratuitos.

No solo ocurre con las obras de arte individuales, sino que el arte en sí es ahora un derivado de su simulación. Una clave para entender este desarrollo es el auge de las ferias y bienales de arte. Las ferias de arte

tienen que ver con la venta de obras de arte derivadas de sus imágenes simuladas, relacionadas directamente con agentes comerciales que hacen intercambios en los contratos derivados que son las obras de arte en sí mismas. Por el otro lado, la función de las bienales es simular el arte contemporáneo en sí.

La obra de arte es un derivado de su simulación, o más bien de sus simulaciones, en plural. Esta es la forma en que una obra de arte particular todavía puede funcionar como un fondo de cobertura, ya que una obra de arte es una inversión arriesgada, que, a largo plazo, podría no valer más que cualquier pedazo aleatorio de lienzo pintado. Pero si la obra de arte puede convertirse en una cartera de diferentes tipos de simulación de sí misma, es posible gestionar el riesgo.

Una obra de arte puede ser un derivado de la simulación de sí misma, donde su imagen la precede y la autentifica a través de su circulación y exposición. Es el ejemplo de GALA. Una obra de arte puede ser un derivado de la simulación del artista que la crea. Aunque ligeramente aberrante, el ejemplo de este caso es Banksy, ya que la simulación de la ausencia del artista crea la proveniencia. Una obra de arte también puede clamar su procedencia de la celebridad: eso sucede en las relaciones comerciales entre el mundo del arte, la moda y la música pop. En esas formas de simulación masiva se piensa que se obtiene algo de la proveniencia de la obra de arte como una mercancía rara y singular, y tal vez lo hacen, pero creo que realmente el secreto es que la obra de arte adquiere proveniencia gracias a la proximidad con Jay Z, Kanye o Björk. La obra de arte se convierte en un derivado del contacto con el cuerpo detrás de la simulación de la estrella pop o estrella de la moda.

Una obra de arte también puede ser un derivado de proveniencia intelectual. Sobre todo si el intelectual está muerto, como es el caso de Monumento a Gramsci, la obra de Thomas Hirschhorn, que deriva su proveniencia del famoso pensador comunista ya fallecido. Pero si uno debe usar intelectuales vivos, los pensadores críticos famosos son los mejores. La obra derivativa adquiere valor comercial de la falta de interés que esos pensadores críticos tienen en el valor comercial de las cosas. Entonces, si puedes, consigue a Antonio Negri. La gente de DIS tendría que contentarse conmigo, ya que soy más económico.

Claro que una obra de arte puede ser un derivado de otras obras de arte anteriores, pero creo que ese método, tan tradicional y establecido, guarda un cierto aburrimiento, que no deleita a nadie más que a los historiadores de arte, que se convierten en consultores de proveniencia a modo de evaluadores de la cita. Así, los historiadores citan precedentes para que el galerista pueda cotizar precios.

De cualquier modo, ese método tiende a enmascarar la manera en que las obras de arte han cambiado. Las obras de arte en nuestro tiempo son derivados, porque es así como la economía funciona hoy.

En otro tiempo, cuando se valoraba la manufactura, las obras de arte, se distinguían por sus técnicas de elaboración. Así, por ejemplo, las obras de los impresionistas, surrealistas o de los llamados pintores de acción, podían ser tratadas como productos especiales, productos no-alienados, puesto que no eran intervenidas por otro proceso de manufactura aparte del taller o la línea de montaje.

Esto empezó a cambiar en la década de los sesenta. A través de Edie Segwick, Warhol descubrió como la simulación podría crear proveniencia y cómo la obra de arte podía derivar de una cartera de simulación de valores. Pero es tal vez la “desmaterialización de la obra” propuesta por el minimalismo lo que realmente puso fin al modelo industrial del arte y cimentó el camino para el nacimiento del modelo financiero del arte, de la obra de arte como derivado que funciona como una cartera de simulación de valores. La obra de arte, como cualquier otro instrumento financiero, no necesita nada para existir salvo su documentación.

La desmaterialización de la obra de arte no significó la desmaterialización del trabajador de arte. Se podría especular sobre si ese sería el siguiente paso: ¿es posible que se automatice el trabajo del arte? Hay una imagen encantadora de esto en la novela *Neuromante*, de William Gibson, en la cual una inteligencia artificial hace las cajas de José Cornell mejores que las reales.

En resumen, creo que lo más interesante del vínculo entre arte e información es la relación recíproca entre el arte como rareza y la información como ubicuidad. Pues resulta que la ubicuidad puede ser una especie de proveniencia distribuida, de la cual la obra de arte es derivada. Entonces, idealmente, la obra de arte es una cartera de diferentes tipos de valor simulado, cuya mezcla puede ser una cobertura a largo plazo contra los riesgos que corren los valores simulados, como podrían ser la revelación del nombre de un artista oculto, el declive del discurso intelectual que sostenía la obra, la sobreproducción o la caída en banalidad del artista.

Desde que el arte se convirtió en un tipo especial de instrumento financiero, y ya no es más un tipo especial de artículo manufacturado, ya no necesita tener un medio especial para su fabricación, ni tampoco fabricantes especiales. De hecho, ahora los curadores compiten con los artistas por tener influencia, del mismo modo en que los DJ compiten con los músicos. Y los dos –curadores y DJ– son administradores de la cartera cualitativa. Así, el siguiente paso después de la desmaterialización de la obra de arte, puede ser la desmaterialización del trabajador del arte, cuyo lugar podría ser ocupado por nuevos tipos de funciones algorítmicas. Sin embargo, estas funciones algorítmicas también tendrían que producir la gama de simulaciones que anclan a la obra de arte como un derivado de sus diversos tipos de valor.

## Referencias bibliográficas

- Benjamin, Walter. (2008). *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility and Other Writings on Media*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Baudrillard, Jean. (2016). *Simulations*. Los Ángeles: Semiotext(e).
- Rosenburg, Eli. (2016, marzo 7). Banksy Identified by Scientists. Maybe.. New York Times. Disponible en: <https://www.nytimes.com/2016/03/08/arts/design/banksy-identified-by-scientists-maybe.html>
- Steyerl, Hito. (2009, noviembre). "In Defense of the Poor Image". *e-flux Journal* (10).
- Steyerl, Hito. (2016, octubre). "If You Don't Have Bread, Eat Art!: Contemporary Art and Derivative Fascisms". *e-flux Journal* (76).

## Notas

- \* "La Proveniencia Digital y la Obra de Arte como Derivado" es una traducción al español de "Digital Provenance and the Artwork as Derivative", que se publicó originalmente en *e-flux Journal* #77 - November 2016. Agradecemos a McKenzie Wark y a Brian Kuan Wood, editor de *e-flux*, por autorizarnos a traducirlo. <http://www.e-flux.com/journal/77/77374/digital-provenance-and-the-artwork-as-derivative/>
- 1 El texto está en este enlace: <http://www.e-flux.com/journal/76/69732/if-you-don-t-have-bread-eat-art-contemporary-art-and-derivative-fascisms/>
- 2 La información completa del Comité GALA se encuentra en este enlace: <http://redbullartsnewyork.com/artists/gala-committee/>
- 3 Texto disponible en este enlace: <http://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>
- 4 Eli Rosenberg, "Banksy Identified by Scientists. Maybe", New York Times, March 7, 2016. Disponible en: <https://www.nytimes.com/2016/03/08/arts/design/banksy-identified-by-scientists-maybe.html>
- 5 La conversación está disponible en este enlace: <https://vimeo.com/135392103>

## Información adicional

*Cómo citar:* McKenzie, W. (2017). La proveniencia digital y la obra de arte como derivado. (Anamaría Garzón, trad.) En post(s), volumen 3 (pp. 166-173). Quito: USFQ PRESS



**Disponible en:**

[/articulo.oa?id=27150262715026010](#)

Cómo citar el artículo

Número completo

Más información del artículo

Página de la revista en [redalyc.org](http://redalyc.org)

Sistema de Información Científica Redalyc  
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe,  
España y Portugal  
Modelo de publicación sin fines de lucro para conservar la  
naturaleza académica y abierta de la comunicación científica

McKenzie Wark, Anamaría Garzón Mantilla

**La proveniencia digital y la obra de arte como derivado.**

*post(s)*

vol. 3, p. 166 - 173, 2017

Universidad San Francisco de Quito, Ecuador

[posts@usfq.edu.ec](mailto:posts@usfq.edu.ec)

**ISSN:** 1390-9797 / **ISSN-E:** 2631-2670

**DOI:** <https://doi.org/10.18272/posts.v3i1.1004>



**CC BY-NC-SA 4.0 LEGAL CODE**

**Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-  
CompartirIgual 4.0 Internacional.**