

FÓSILES FUTUROS: EXPLORANDO ÁMBITOS VIRTUALES

Ida Kvetny y Diana Velasco

26 enero – 9 abril 2024



Ida Kvetny. *AI Day* [Día de IA], 2023. © Ida Kvetny



Ayuntamiento
de Málaga

AGENCIA PÚBLICA PARA LA GESTIÓN DE
LA CASA NATAL DE PABLO RUIZ PICASSO
Y OTROS EQUIPAMIENTOS MUSEÍSTICOS
Y CULTURALES

Centre
Pompidou
Málaga

centrepompidou-malaga.eu



Colaborando, y también por separado, Ida Kvetny y Diana Velasco proponen nuevos marcos en los que experimentarnos a nosotros mismos y el mundo y los objetos que nos rodean. Las obras de Kvetny se sitúan preferentemente en el espacio liminar entre los entornos, objetos y escalas temporales físicos y virtuales, en los que es posible extender y redefinir la racionalidad de nuestras experiencias vitales. Partiendo de su formación en antropología, Velasco combina procesos y técnicas de imagen para analizar cómo se conforman y entienden la identidad y la memoria personales y colectivas. La práctica de formas muy diversas —AR, XR, NFT, IA, escultura y fotografía— permite usar las tecnologías creativas como estrategias de resistencia frente a las dualidades que contraponen de modo excluyente la naturaleza y las tecnologías, el pasado y el presente y lo físico y lo virtual. Mediante estas experimentaciones con lo híbrido, *Future Fossils* profundiza colectivamente en los efectos estéticos, sociales, perceptuales y ontológicos de las tecnologías emergentes.

La exposición cuenta con el amable apoyo del Ministerio de Cultura de Dinamarca, la Fundación de Artes Danesas, la Embajada de Dinamarca en España y el Consulado Danés en Málaga.

KVETNY & VELASCO

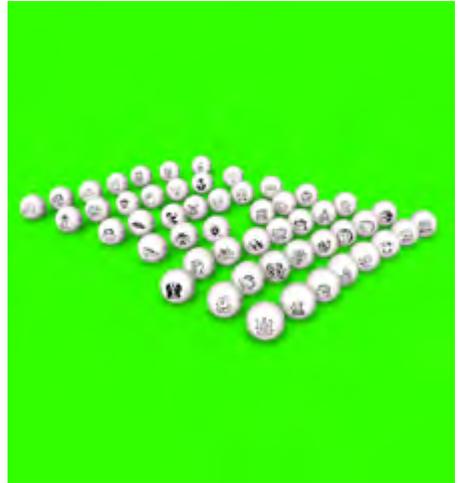
Ida Kvetny. 1980, Copenhague (Dinamarca)

Vive y trabaja en Copenhague (Dinamarca)

Diana Velasco. 1974, Málaga (España)

Vive y trabaja en Copenhague (Dinamarca)

CryptoPong Participate #2 *Málaga, 2024*



© Ida Kvetny y Diana Velasco

Homenaje al clásico videojuego de Atari *Pong* (1972), y a las obras de VALIE EXPORT y Agnès Varda, la instalación interactiva *in situ* de Velasco y Kvetny, que es también una obra basada en NFT, profundiza en las actividades y conductas del consumismo, el valor artístico y material, la propiedad en la era digital y la participación y la cocreación a través de un juego tan conocido como el tenis de mesa. Los visitantes son invitados a jugar con quinientas pelotas de ping pong que brillan en la oscuridad, entre las que se esconden cincuenta obras de arte. Todas las pelotas en cuya superficie haya un dibujo original pueden ser intercambiadas por un NFT (token no fungible) o bien conservadas como obras de arte físicas, introduciendo así la posibilidad de coleccionar una obra de arte

dentro de las reglas y la práctica convencionales del tenis de mesa. Estéticamente, *CryptoPong #2 Málaga* visualiza la distribución de nodos en una red P2P, materializa una cartera web3 y fomenta la colaboración entre desconocidos. Conceptualmente alude a la histeria en torno a la escasez de NFT, reflexiona sobre lo que significa coleccionar una obra de arte y da a entender que las intervenciones físicas son equivalentes a hacks digitales.

Ida Kvetny

1980, Copenhague
Vive y trabaja en Copenhague (Dinamarca)

AIR, 2024

4 min



© Ida Kvetny

AIR es una secuencia de viñetas en las que se plasma una visión surrealista de un mundo futuro sobre el telón de fondo de los ritmos ondulantes de una banda sonora del músico danés Noah Rosanes. La obra explora la esencia de la vida, el movimiento y la artificialidad en un paisaje onírico de nubes de datos. La vivacidad digital y la precisión visual *pixel perfect* con que se abren las flores, alcanzan el vuelo los pájaros, galopan los caballos y se mueven los cuerpos rivaliza con las de la propia naturaleza. Las mujeres desfilan, bailan y se mueven con una distendida libertad. Las máquinas adquieren vida en un ballet mecánico de engranajes que se mueven con una precisión hiperreal, cuestionando aún más los límites entre lo orgánico y lo artificial. La fluidez algorítmica de la abstracción se une a las formas construidas para establecer una dialéctica entre la elegancia y el poder de seducción de la naturaleza y el espectáculo y la capacidad absorbente de los adelantos tecnológicos. Proyectando un viaje poético entre el ser humano y la máquina, la obra incita a los espectadores a celebrar la diversidad expresiva a través de un encuentro entre la visión artística y la creatividad de la IA.

Ida Kvetny

1980, Copenhague

Vive y trabaja en Copenhague (Dinamarca)

AI Day [Día de IA], 2024

3 min 40 seg



© Ida Kvetny

Esta obra generada por IA hace un uso estético y conceptual del pasado como trampolín para sondear nuestro presente digital. La traducción de palabras en imágenes por DALL-E ayuda a transformar y simular a mujeres con poderosas dotes de creatividad, descubrimiento e innovación dentro de una cronología en la que aparecen mezcladas y revueltas realidades históricas y posibilidades futuras. En un tributo a la novelista inglesa Virginia Woolf, este enfoque adapta su innovador uso del flujo de conciencia como recurso literario para visualizar un mismo día en la vida de varias personas. Entre desajustes técnicos e imágenes se reconocen patrones y motivos que, narrando una historia con los instrumentos de la iconografía, el color y el diseño, recuerdan tanto las tarjetas perforadas secuenciales de los telares automatizados del siglo XIX como los videojuegos de ocho bits y desplazamiento lateral de los años ochenta. Como en el antiguo arte de tejer, en el que no se ven los hilos de la urdimbre, el uso de la IA generativa en *AI Day* oculta algunas de sus decisiones en el resultado final. Fruto de todo ello es una corriente de asociaciones visuales, narrativas y culturales contenidas en desajustes que se superponen a imágenes de pixel art, formando un retablo abigarrado de colores fluorescentes que se mueven lentamente a través de la pantalla. Este efecto hipnótico incita a los espectadores a prestar gran atención, fijándose en todos los detalles; así, se prescinde de la temática machista de los primeros videojuegos en favor de una mezcla ciberfeminista compuesta por un amplio abanico de seres humanos y no humanos y elementos del mundo natural.

Ida Kvetny

1980, Copenhagen

Vive y trabaja en Copenhagen (Dinamarca)

Hermes, 2022

6 min 22 seg



© Ida Kvetny

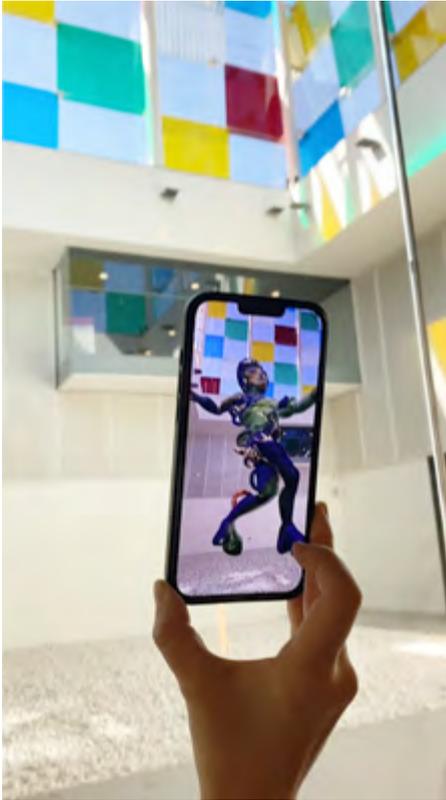
Este proyecto fílmico de XR con esculturas de AR, que da la sensación de visitar una historia futura, lleva a sus participantes por una colección de esculturas estáticas y en movimiento que remiten a las mitologías y edades antiguas del mundo. En un entorno surrealista evolucionan mortales, inmortales, bestias y objetos procedentes del archivo abierto de la Galería Nacional de Dinamarca (SMK Open), una colección cuyos miles de piezas abarcan más de setecientos años. En este espacio onírico, muchos de los objetos y patrones son híbridos entre lo físico y lo digital: en un primer momento, Kvetny los modela y pinta a mano como objetos materiales — esculturas de barro y pinturas —, y más adelante les confiere forma digital. Las figuras se tambalean, bailan y palpitan al compás de un paisaje sonoro que, imitando los latidos de un corazón, acentúa la conciencia del cuerpo del espectador, cuya mirada se desplaza por objetos que representan una experiencia figital en todo el sentido de la palabra, a medio camino entre diversos mundos, épocas y materialidades.

Ida Kvetny

1980, Copenhagen

Vive y trabaja en Copenhagen (Dinamarca)

Hybrids [Híbridos], 2024



© Ida Kvetny

Las esculturas AR de Kvetny exploran el espacio liminar entre las formas, las identidades y las escalas temporales, a modo de objetos digitales participativos e itinerantes. Estas esculturas de yeso modificadas a partir de modelos de la Antigüedad, visualizadas como avatares de aspecto cerámico, tienen su origen en el archivo abierto de la Galería Nacional de Dinamarca (SMK Open), una colección cuyos miles de piezas abarcan más de setecientos años. Los espectadores pueden acceder a las cuatro esculturas antiguas presentadas como *Híbridos* a través de un código QR y un dispositivo móvil que, liberándolas de su pertenencia a la colección de un determinado museo, las resitúan como parte de otra nueva, convirtiendo los registros digitales de objetos de la Antigüedad en objetos de arte digital que se entremezclan con el mundo físico.

Diana Velasco

1974, Málaga (España)

Vive y trabaja en Copenhague (Dinamarca)

Digital Twins [Gemelos digitales], 2024

3 min 55 seg



© Diana Velasco

Esta serie de retratos generados por IA se basa en las interacciones entre un autorretrato fotográfico de la artista, hecho en Málaga y conservado actualmente en el Museo Nacional de Fotografía (Dinamarca), y la ayuda de DALL-2. A través de esta combinación, *Digital Twins* profundiza en la conformación de la identidad, el potencial y las limitaciones de la tecnología de reconocimiento facial y las implicaciones y posibilidades creativas que se abren al colaborar con sistemas inteligentes. También se plantea la cuestión de la originalidad: ¿cómo se asigna la autoría a las imágenes generadas por IA, si las imágenes fotográficas carecen de originalidad y no existen derechos de autor únicos? Dispuesta en forma de cuadrícula, la pared de rostros revela patrones y coherencias — un labio muy rojo, una mirada de soslayo, un toque verde en el marco —, así como licencias creativas en forma de mejillas hundidas, rasgos exagerados y pixelado selectivo. No se distingue con claridad entre las decisiones de la artista y las de la IA. Teniendo en cuenta esta colaboración, ¿son autorretratos u otra cosa? Es más: ¿qué se necesita para producir un gemelo digital?

Diana Velasco

1974, Málaga (España)

Vive y trabaja en Copenhague (Dinamarca)

Face Lift [Lifting facial], 2021

1 min 25 seg



© Diana Velasco

Esta serie de autorretratos distorsionados está hecha a partir de escaneos 3D del rostro de la artista que, a continuación, en un gesto provocador, se han puesto del revés para desfigurarlos, como ejemplo de que en la era digital un retrato nunca es solo un retrato. La presencia constante de tecnologías de la vigilancia, siempre al acecho en nuestras calles, las redes sociales y nuestros smartphones, convierten nuestras caras en datos digitales que se recopilan y analizan, y de los que se obtienen perfiles. *Face Lift* analiza las consecuencias de ser vigilado —tomando en consideración las hipótesis a las que puede dar pie la tecnología de reconocimiento facial—, y se propone sacar a relucir la compleja relación entre representación e identidad. Estas imágenes recuerdan el deterioro que provoca el paso del tiempo en los retratos antiguos, y la presencia de capas y de pixelado en algunas de sus zonas les otorga una estética rebelde del desajuste, en la que se aprecia la intención de plantar cara al capitalismo de la vigilancia volviendo ilegibles, para nosotros y para las máquinas, los rostros que representan.

Diana Velasco

1974, Málaga (España)

Vive y trabaja en Copenhague (Dinamarca)

Lockdown Tableau [Retablo del confinamiento], 2022

3 min 45 seg



© Diana Velasco

Esta película en 3D se compone de cuatro escenas que orbitan ingravidamente alrededor de un sol situado fuera de la pantalla. Los espectadores transitan por una serie de escaneos 3D de un dormitorio, un cuarto de baño, una sala de estar y un estudio, todos los cuales parecen formar parte de espacios domésticos reales, como representación de cómo vivió la artista la experiencia de aislarse en su domicilio durante el confinamiento del COVID-19. Algunos bordes, objetos y detalles están inacabados, pixelados y borrosos, como resistencia a la capacidad de perfilar completamente estos interiores íntimos. Esta fragmentación visual se hace eco de la sensación de aislamiento provocada por el distanciamiento social y la monotonía y la limitación física de vernos confinados en nuestros hogares. Las habitaciones separadas son un reflejo de cómo se redefinió nuestro sentido del yo a través de una serie de rutinas, repeticiones y tentativas forzadas de descubrir novedades durante ese período. La órbita sin incidentes que describen las salas, suspendidas en un cielo que no parece tener límites, alude a nuestra creciente dependencia de los entornos en red y la informática en la nube que trabaja sin parar para que siga funcionando todo.

Sobre las artistas



© Aleksandra.art

Ida Kvetny es una artista danesa nacida en 1980. A través de la realidad virtual, Kvetny fusiona lo digital con su práctica de la pintura y la arcilla para crear un mundo visual multimodal. Para Kvetny el subconsciente ocupa un lugar privilegiado, en la medida en que su enfoque interactivo de la creación de imágenes conduce a espacios a los que no tiene acceso el raciocinio. Graduada en Bellas Artes por el Edinburgh College of Art, y máster en la misma disciplina por el Central Saint Martins College of Art & Design (Londres), también se ha formado en el Norfolk Summer Program de la Yale University School of Music & Art y en la Funen Academy of Art. Ha recibido el premio de pintura de la Royal Scottish Academy, la medalla Maclaine y la beca honorífica Aage and Yelva Nimb. Becaria de la Niels Wessel Bagge Art Foundation, fue seleccionada para el premio Lumen en 2021 y 2022, y ha expuesto en la Galería Nacional de Dinamarca (SMK Friday), el ARoS Aarhus

Art Museum, el Museo de Arte de Seúl, el Charlottenborg Kunsthall, el Nikolaj Kunsthall, el Torrance Art Museum, el Abrons Arts Center de Nueva York y el LeRoy Neiman Center del Art Institute de Chicago.

Diana Velasco es una fotógrafa artística y artista digital hispanodanesa nacida en 1974. Investiga los campos de la identidad, las memorias culturales y el impacto de la tecnología en la sociedad, estrechamente vinculados a sus estudios de antropología en las universidades de Washington y Copenhague. Está representada desde 2019 en la colección del Museo Nacional de Fotografía de Dinamarca. Ha expuesto en el ARoS Aarhus Art Museum, el Nikolaj Kunsthall, el Charlottenborg Kunsthall, Brandts, Den Frie Center for Contemporary Art y O-Overgaden Contemporary Art, así como en museos y galerías de Washington, Chicago, San Francisco, Tokio, Melbourne y Buenos Aires. También es directora de programas del Danish Metro Art Program, donde gestiona encargos artísticos permanentes e integrados.

En 2018, Kvetny y Velasco cofundaron Radar Contemporary, una plataforma expositiva gestionada por artistas y centrada en creadores contemporáneos que trabajen en el ámbito del arte y las nuevas tecnologías. En 2022 pusieron en marcha MoNDA, Museo de Arte Digital Nórdico, una plataforma museística pop-up gestionada por artistas que colecciona y expone arte creado digitalmente y arte figital. En 2023, su obra en colaboración *CryptoPong Participate* fue una de las seleccionadas para el prestigioso premio Lumen.

Glosario

IA/Inteligencia Artificial

La IA, o Inteligencia Artificial, es la simulación en los ordenadores de una inteligencia y unas facultades de resolución de problemas similares a las humanas. La tecnología de IA puede procesar grandes cantidades de datos, reconocer patrones y tomar decisiones a partir de una elevada cantidad de datos, que también recibe el nombre de conjunto de datos. Ya hace mucho que existe, pero se ha popularizado en los últimos años a consecuencia de la aparición de interfaces de fácil uso proporcionadas por tecnologías de IA como ChatGPT y DALL·E-2.

Obras que usan IA: *AI Day y Digital Twins*

RA/Realidad Aumentada

La Realidad Aumentada (RA) es una herramienta creativa que añade elementos virtuales al mundo real. Es como pintar o esculpir en el mundo físico, pero con la capacidad de superponer capas de arte digital, información y experiencias interactivas a la obra de arte o al mundo que la rodea. La RA permite dar vida al arte de maneras novedosas y envolventes.

Obras que usan RA: *Hybrids I-III*

NFT

Un NFT, o token no fungible, es un activo digital único que representa la propiedad de un artículo, pieza o coleccionable específicos dentro del mundo digital. Acuñados en la cadena de bloques descentralizada, los NFT, distintos e insustituibles por naturaleza, no pueden ser objeto de intercambio uno por uno, lo cual ha extendido su uso en el arte digital, la música y otros artículos digitales susceptibles de ser coleccionados.

Obras que usan NFTs: *CryptoPong Participate #2 Málaga, Lockdown Tableau, Hermes y Face Lift*

Cadena de bloques

Una cadena de bloques es un libro de cuentas digital descentralizado y seguro, como un registro digital e inmutable de una galería de arte. Al verificar de manera segura la propiedad y procedencia del arte digital, facilita al artista la venta y protección de sus creaciones. Es como un certificado de autenticidad de obras digitales a salvo de falsificaciones.

Obras que usan cadenas de bloques:

CryptoPong Participate #2 Málaga, Lockdown Tableau, Hermes y Face Lift

Web3 / Metaverso

La Web3, o metaverso, es un entorno en línea de próxima generación donde la fusión del mundo virtual y el físico permite a las personas interactuar a través de avatares en un universo paralelo tridimensional. La finalidad que persigue es poner la propiedad y el control en manos de los usuarios, desmarcándose del dominio de los gigantes tecnológicos de la Web2.

Obras que usan la web3: *CryptoPong Participate #2 Málaga, Lockdown Tableau, Hermes y Face Lift*

Escaneo 3D

Un escaneo 3D es un modelo digital de un objeto o espacio físico que capta su forma y sus detalles tridimensionales, y que se usa en diversos sectores para tareas, por ejemplo, de diseño, control de calidad e impresión 3D.

Obras que usan escaneo 3D: *Lockdown Tableau y Face Lift*

Equipo

Comisaría de la exposición

Natasha Chuk

Centre Pompidou Málaga

Agencia Pública para la Gestión de la Casa Natal de Pablo Ruiz Picasso y otros Equipamientos Museísticos y Culturales, Ayuntamiento de Málaga

Director

José María Luna Aguilar

Responsable de colecciones

Elena Robles García

Programación cultural

Carlos Ferrer Barrera

Rosa María López García

Marcos Reina Segovia

Imagen corporativa

Gloria Rueda Chaves

Mediación

Factoría de Arte y Desarrollo

Comunicación

Gap and co

Montaje

UTE ICCI (Ingeniería Cultural y Cobra Instalaciones)

Información

Horarios

De 9:30 a 20:00 h. todos los días (incluido festivos)
Se admite el acceso de visitantes hasta 30 minutos antes del cierre del museo

Cerrado: Todos los martes (excepto festivos y víspera de festivos), 1 de enero y 25 de diciembre

Tarifas

Exposición temporal: 4 €, tarifa reducida: 2,50€

Exposición semipermanente: 7 €, tarifa reducida: 4 €

Exposición temporal + semipermanente: 9 €, tarifa reducida: 5,50 €

Contacto

Pasaje doctor Carrillo Casaux, s/n

[Muelle Uno, Puerto de Malaga]

T. (+34) 951 926 200

info.centrepompidou@malaga.eu

educacion.centrepompidou@malaga.eu

© Ida Kvetny

© Diana Velasco

Con la colaboración de:



Fundación "la Caixa"

