

|             |                 |           |      |            |                |              |         |                        |        |
|-------------|-----------------|-----------|------|------------|----------------|--------------|---------|------------------------|--------|
| Reflexión   | Proyecto_art.es | Media Art | Cine | Entrevista | Obra_y_Palabra | Exposiciones | Museos  | ¿Qué_pasa_en...?       | Libros |
| Reflections | art.es_Project  |           | Film | Interview  | Work_and_Word  | Exhibitions  | Museums | What's_going_on_in...? | Books  |

**English version below >**

## Media art y el mercado del arte (3)

(Entrevista con Magdalena Sawon y Tamas Banovich, galería Postmasters, Nueva York)

Seguimos visitando las galerías que han sido pioneras en la introducción del media art en el mercado del arte contemporáneo. En este número, entrevistado a Magdalena Sawon y Tamas Banovich, directores de la galería de arte Postmasters (Nueva York)<sup>1</sup>. Sawon y Banovich abrieron su primera galería en el East Village en 1984, se trasladaron a Soho en 1989 y finalmente se instalaron en Chelsea en 1998. En 1995 empezaron a interesarse por el media art, que entonces estaba totalmente separado de la escena del arte contemporáneo en Nueva York. Desde entonces, la galería ha expuesto la obra de artistas como Jennifer y Kevin McCoy, Omer Fast, Eddo Stern, Guy Ben-Ner, Natalie Jeremijenko, 0100101110101101.ORG (Eva y Franco Mattes) y Wolfgang Staehle. Postmasters ha celebrado recientemente su 25 aniversario.

**Pau Waelder:** Durante muchos años la suya ha sido la única galería de Nueva York que exponía obras de media art. ¿Creen que la escena artística ha cambiado perceptiblemente en los últimos años?

**Magdalena Sawon/Tamas Banovich:** Empezamos en 1996 con la exposición *Can You Digit?*. En aquel momento fue la primera exposición de este tipo, con unas 30 obras digitales que se presentaban cada una en un monitor en vez de dedicar una pantalla para todas. La exposición generó gran interés en una nueva generación de amantes del arte y revolucionó a nuestros coleccionistas. Lo hicimos porque identificamos la aparición de estas formas emergentes de expresión artística y quisimos incluirlas en nuestro programa expositivo. Siempre hemos considerado que Postmasters es una galería que refleja la producción cultural de nuestro tiempo y creemos que el mercado ha de adaptarse a lo que hacen los artistas. La historia nos da la razón: hizo falta un tiempo para que el mercado aceptase la fotografía, luego el vídeo y ahora el media art. Esperamos que no se haga eterno, pero admito que es un proceso largo. Hoy en día el estigma y la novedad se han disipado y el media art se expone en muchas galerías

**PW:** Hace años, los artistas de media art estaban aislados del mundo del arte o incluso renegaban de él. En su experiencia, ¿son hoy en día los artistas que trabajan con nuevos medios más afines al mercado?

**MS/TB:** Muchos artistas han decidido “acercar al mercado” sus obras sin comprometer el núcleo de sus ideas. Por ejemplo, la noción de interactividad juega hoy un rol mucho menor al de los primeros años del media art. También, en la era de la web 2.0 la tecnología ya no es un tema en sí misma, de manera que la distinción entre un artista de media art y cualquier otro artista que emplea herramientas digitales se difumina.

**PW:** En una ocasión han afirmado que “no es un reto especial tratar con arte digital porque esencialmente hay que llevar a cabo el mismo proceso que con cualquier otro tipo de obra”. ¿Es esto cierto hoy en día?

**MS/TB:** A nivel conceptual uno se enfrenta a una obra de media art de la misma manera que a cualquier otra: analizas su aspecto visual, lo que dice, lo que significa y cómo te afecta, el nivel de

Todas las imágenes / all images: cortesía de / courtesy of Postmasters Gallery (New York).

### Pau Waelder

transformación y singularidad, determinas si es buen arte o no... Son los mismos criterios. Lo interesante es que el público en general entiende mejor los nuevos medios, tal vez porque no hay una comparación directa con la historia del arte y lo digital parece más cercano a la vida cotidiana. Con todo, a menudo el público es simplemente seducido por la tecnología.

**PW:** En su opinión, ¿es la pantalla plana un soporte viable para el arte digital? ¿Qué prefieren los coleccionistas, obras en pantalla o bien impresiones y objetos?

**MS/TB:** Para los coleccionistas este arte suele ser un reto y por ello su mercado es obviamente menor que el que tienen, por ejemplo, la fotografía y la pintura. Con todo, no mucha gente se contenta con un sub-producto de una obra digital, como una impresión digital o un vídeo de una pieza interactiva. Los coleccionistas interesados en el arte digital saben que tiene sentido obtener la pieza real, tal como fue concebida. Hemos colocado muchas *Cápsulas del tiempo* de Wolfgang Staehle<sup>2</sup> y obras de bases de datos de Jennifer y Kevin McCoy<sup>3</sup> en colecciones públicas y privadas. Hemos tenido mucho éxito al poder mostrar las complejas instalaciones de vídeo de Omer Fast en museos y colecciones privadas en todo el mundo. Lo mismo ha sucedido con las obras de Eva y Franco Mattes (alias 01001011...ORG)<sup>4</sup>.

**PW:** ¿Trabajan con los artistas en la selección del formato de sus obras?

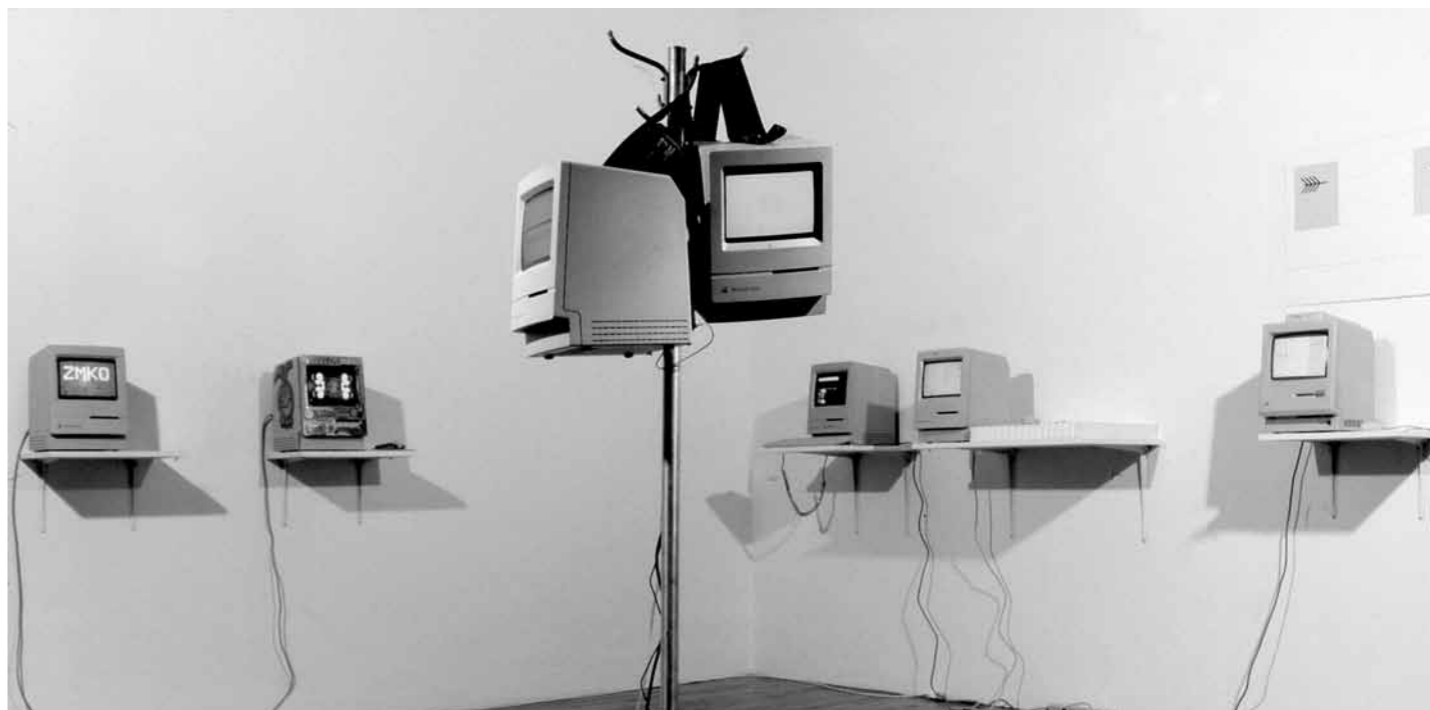
**MS/TB:** No les decimos lo que tienen que hacer. Tienen que estar cómodos con el formato que adquiera su obra, en vez de plegarse a los intereses del mercado. Tratamos una obra de arte digital como cualquier otro objeto reproducible, de manera que aplicamos los mismos criterios para hacer ediciones y proporcionar certificados de autenticidad. Hacemos ediciones de las instalaciones de vídeo multicanal de Omer Fast<sup>5</sup> así como de las vídeo-performances en Second Life de Eva y Franco Mattes, que se entregan a los coleccionistas como archivos de película en un disco duro con instrucciones de exposición. La mayoría de las instituciones como la Tate, el Guggenheim o el Metropolitan Museum (que han adquirido obras de nuestra galería) tienen especialistas en conservación de arte digital que se aseguran de que se conserve la tecnología o bien que los datos se migren al siguiente sistema operativo. También asesoramos a coleccionistas privados para que la obra se proteja y conserve como es debido.

**PW:** En algunas ferias de arte, el vídeo y el arte digital se presentan en áreas específicas, separados de los stands de las demás galerías. ¿Consideran esto positivo o más bien marginante?

**MS/TB:** No nos gusta la separación. Abogamos por la integración. A veces, es necesario establecer “zonas para vídeo” en las ferias de arte, pero esto es marginante y el hecho de que requieran un tiempo de visionado no ayuda.

**PW:** En 1997 organizaron una exposición con una serie de ordenadores Macintosh Classic. Según su experiencia, ¿dirían que la rápida obsolescencia de la tecnología hace peligrar el arte digital?

|             |                 |           |      |            |                |              |         |                        |        |
|-------------|-----------------|-----------|------|------------|----------------|--------------|---------|------------------------|--------|
| Reflexión   | Proyecto_art.es | Media Art | Cine | Entrevista | Obra_y_Palabra | Exposiciones | Museos  | ¿Qué_pasa_en...?       | Libros |
| Reflections | art.es_Project  |           | Film | Interview  | Work_and_Word  | Exhibitions  | Museums | What's_going_on_in...? | Books  |



*MacClassics (the Immaculate Machines)* (1997). Exposición colectiva comisariada por / group show curated by Magda Sawon & Tamas Banovich.

¿o crea una sub-cultura nostálgica de la que los artistas pueden extraer contenidos?

**MS/TB:** Los artistas tratan este tema de formas muy diversas. Algunos, como Kristin Lucas, tratan la obsolescencia tecnológica como un tema de su obra, mientras que otros adoptan las nuevas tecnologías a medida que están disponibles. La razón por la cual organizamos la exposición *McClassic* fue precisamente para señalar las trampas de la tecnología, es decir que es muy fácil dejarse seducir por lo más nuevo, más grande, más rápido, más brillante... Dimos conscientemente a los artistas ordenadores antiguos con poca RAM y muchas limitaciones para que se esforzasen en dar forma a sus ideas. Fue una exposición fantástica.

1. Postmasters Gallery. <<http://www.postmastersart.com/>>
2. Wolfgang Staehle. <<http://www.wolfgangstaehle.info/>>
3. Jennifer and Kevin McCoy. <<http://www.mccoospace.com/>>
4. Eva and Franco Mattes. <<http://www.0100101110101101.org/>>
5. Omer Fast. <[http://www.postmastersart.com/artists/omer\\_fast/omer.html](http://www.postmastersart.com/artists/omer_fast/omer.html)>

**Pau Waelder es crítico de arte y comisario independiente, especializado en arte digital. Editor Adjunto de Media Art y corresponsal de art.es en Mallorca (España).**

## Media art and the art market (3)

(Interview with Magdalena Sawon and Tamas Banovich, Postmasters Gallery, New York)

### Pau Waelder

We continue looking at the galleries that have pioneered the dissemination of media art within the contemporary art market. In this issue, I interview Magdalena Sawon and Tamas Banovich, directors of Postmasters art gallery (New York)<sup>1</sup>. Sawon and Banovich first opened in the East Village in 1984, then moved to Soho in

1989 and finally relocated to Chelsea in 1998. By 1995 they had started to become interested in showing new media art, which at the time was totally marginal to the mainstream art scene in New York. Since then, the gallery has exhibited talented artists such as Jennifer and Kevin McCoy, Omer Fast, Eddo Stern, Guy Ben-Ner, Natalie Jeremijenko, 0100101110101101.ORG (Eva and Franco Mattes) and Wolfgang Staehle. Postmasters recently celebrated its 25<sup>th</sup> anniversary.

**Pau Waelder:** For many years you were the only gallery in New York showing new media. Do you think that the art scene has perceptibly changed in recent years?

**Magdalena Sawon/Tamas Banovich:** We began in 1996 with the *Can You Digit?* show. At that time it was the first exhibition of its kind with over 30 screen-based works, each presented on a separate designated screen rather than “one monitor for all”. The exhibition generated tremendous interest from new generations of gallery goers and left our collector’s base bewildered. We did it because we recognized the emerging forms of expression and wanted to include this new material in our program. We always considered Postmasters as a gallery reflecting the cultural production of our time and we believed (and still do) that eventually the market will adapt to what the artists are doing. This has been true historically: it took a while for the market to recognize photography, then video and now new media. Our hopes were that it would not take forever; still, I have to admit it was a long process. These days, the stigma and the novelty are gone and media art is being exhibited in many galleries.

**PW:** Years ago, new media artists were isolated from the art world or even predicated against it. In your experience, are artists working with technology nowadays more market-savvy?

**MS/TB:** Many artists made decisions to have their works more “market-friendly” without compromising the core of their ideas. For

|             |                 |           |      |            |                |              |         |                        |        |
|-------------|-----------------|-----------|------|------------|----------------|--------------|---------|------------------------|--------|
| Reflexión   | Proyecto_art.es | Media Art | Cine | Entrevista | Obra_y_Palabra | Exposiciones | Museos  | ¿Qué_pasa_en...?       | Libros |
| Reflections | art.es_Project  |           | Film | Interview  | Work_and_Word  | Exhibitions  | Museums | What's_going_on_in...? | Books  |



Wolfgang Staehle, *Eastpoint* (2004). Fotografía digital / digital still photography (actualizada cada 10 segundos, proyectada / updated every 10 seconds, projected) 09.09.2004, 15:05:30 Colección Metropolitan Museum of Art / Collection (N. York).

example, the notion of interactivity plays a much smaller role now than in the earlier days of media art. Also, the technology in the days of web 2.0 is not a focus in itself, so the distinction of media artists versus any other artist that employ available tools is blurred.

**PW:** You stated once that “it is not a special challenge to deal with digital art because essentially you have to go through the same process as with any other work”. Is this still true today?

**MS/TB:** Conceptually you approach new media works the same way as any other work: you analyze its visual presence, what it says, what it means and how it affects you, you analyze the level of transformation and uniqueness, you determine if it is a good art or something sub-par. Same standards. Interestingly, the wide public has in fact a better understanding of media, perhaps because there is no direct “compare and contrast” to art history and new media seems closer to “everyman’s” world. Often though, general audiences are simply seduced by technology itself.

**PW:** In your opinion, is the flat screen a viable medium to display digital art? Do collectors prefer to buy prints or objects rather than screen-based work?

**MS/TB:** Collectors often find it a challenge and so the media market is obviously smaller than, say, the market for paintings and photography. However not many people want to acquire a by-product of the media work like a still or a video version of an interactive project. The collectors interested in following media recognize that it makes sense to get “the real thing” as the art was intended. We have placed many *Time capsule* pieces of Wolfgang Staehle<sup>2</sup> and database works of Jennifer and Kevin McCoy<sup>3</sup> in private and public collections. We were very successful in placing Omer Fast’s complex multi-channelled video installations in museums and private collections around the world. The same has happened with works of Eva and Franco Mattes (aka 01001011...ORG)<sup>4</sup>.

**PW:** Do you work with the artists in deciding the format of their artworks?

**MS/TB:** We don’t tell artist’s what to do. They need to be comfortable with the format their work takes, rather than compromise for the market’s sake. We treat media work like any other reproducible objects, so we apply the same standards for making editions of work and providing certificates of authenticity. Multichannel video



Omer Fast, *Godville* (2005). Instalación de vídeo, dos canales / video installation, two channels, 50'. Colección Guggenheim Museum / Collection (N. York).

installations by Omer Fast<sup>5</sup> or the Second Life video performances of Eva and Franco Mattes are editioned and delivered to collectors as movie files on a hard drive with display instructions. Most institutions, such as the Tate, the Guggenheim or even The Met (all of whom acquired artworks from us) have new media conservation specialists on hand to assure that technologies are preserved and/or data migrates to the next OS. We also assist private collectors to make sure the work is protected and preserved properly.

**PW:** In some art fairs, video and new media are shown in specific areas, separated from the other galleries’ booths. Do you think this is positive, or is it rather ghettoizing?

**MS/TB:** We don’t appreciate the separation. We really preach integration. Sometimes logistics dictate “video zones” for presentation at art fairs. It is ghettoizing and the time factor does not help.

**PW:** In 1997 you organized a show with a series of Macintosh Classic computers. From your experience, would you say that the fast-paced obsolescence of technology endangers digital art? Or does it create a (nostalgic) sub-culture from which artists can draw content?

**MS/TB:** We think artists deal with this very issue in many ways. Some, like Kristin Lucas, specifically address technological obsolescence as a subject in their works; others simply move to the next available technology. The reason we did the *McClassic* show was precisely to point out the traps of technology, that it is very easy to be seduced by newer, bigger, faster, brighter, etc... We intentionally gave artists old computers with little RAM and big limitations so they had to work on their ideas harder. It was a fantastic show.

1. Postmasters Gallery. <<http://www.postmastersart.com/>>
2. Wolfgang Staehle. <<http://www.wolfgangstaehle.info/>>
3. Jennifer and Kevin McCoy. <<http://www.mccoyspace.com/>>
4. Eva and Franco Mattes. <<http://www.0100101110101101.org/>>
5. Omer Fast. <[http://www.postmastersart.com/artists/omer\\_fast/omer.html](http://www.postmastersart.com/artists/omer_fast/omer.html)>

Pau Waelder is an art critic and independent curator, specializing in digital art. He is Assistant Editor for Media Art and correspondent for **art.es** in Mallorca.

|             |                 |           |      |            |                |              |         |                        |        |
|-------------|-----------------|-----------|------|------------|----------------|--------------|---------|------------------------|--------|
| Reflexión   | Proyecto_art.es | Media Art | Cine | Entrevista | Obra_y_Palabra | Exposiciones | Museos  | ¿Qué_pasa_en...?       | Libros |
| Reflections | art.es_Project  |           | Film | Interview  | Work_and_Word  | Exhibitions  | Museums | What's_going_on_in...? | Books  |



Eva & Franco Mattes (0100101110101101.org), *13 Most Beautiful Avatars - Aimee Weber* (2006). Impresión digital sobre tela / digital print on canvas, 91"5x122 cm / 36"x48". Colección del 21C Museum (Louisville, Kentucky, USA).



*Can You Digit?* (1996). Exposición colectiva comisariada por / group show curated by Magda Sawon & Tamas Banovich