



Niiio. Imagen promocional con obra de Quayola / Promotional image with an artwork by Quayola.

Imágenes | images: cortesía | courtesy of.

Niiio: el futuro de coleccionar vídeo y arte digital

A pesar de que el vídeo ha consolidado su estatus como forma de arte y prospera cuando ver arte en una pantalla es algo natural, sigue teniendo un mercado muy limitado. Los coleccionistas que compran vídeo nunca saben exactamente qué están comprando, ya que adquieren una copia de una obra que ha sido artificialmente limitada a un número de ediciones, con limitados derechos para el comprador, que depende de un sistema de reproducción y se ve amenazado por la obsolescencia tecnológica. Las condiciones de venta del vídeo y la escasa atención de los coleccionistas ha sido preocupación creciente en los últimos años, como se ve en las conversaciones que han tenido lugar durante las últimas ediciones de LOOP, la feria de vídeo arte de Barcelona¹.

Estos debates se han documentado en un libro titulado (con cierta ironía) *Tengo un amigo que conoce a alguien que, una vez, compró un vídeo*². El título hace hincapié en la falta de interés en coleccionar vídeo, desde los primeros intentos de venta de films de artistas en la década de 1930 a la práctica actual de los vídeos

Niiio: the future of collecting video and digital art

Although video art has cemented its status as an art form and thrives in a time when looking at art on screens has become natural, it continues to have a very limited market. Collectors who buy videos never know exactly what they are buying, since they acquire an artwork that has been artificially limited to a small number of editions, that has limited rights for the buyer, that depends on a playback system in order to be experienced, and therefore is threatened by technological obsolescence. The conditions under which video art is sold and the scarce attention it receives from collectors has been a growing concern over the last few years, as evidenced by the conversations that took place during recent editions of the LOOP Video Art Fair in Barcelona.¹

Pau Waelder

en edición limitada, que implican una serie de problemas para los coleccionistas, tanto en experimentar y compartir sus obras de arte como en su conservación³.

El sistema de venta y coleccionismo del vídeo parece llegar a un impasse del que sólo se puede salir con un nuevo modelo. La comisaria Barbara London afirma que "como forma de arte intangible y experimental, el media art nunca ha sido fácilmente vendible", mientras que para la historiadora de cine Erika Balsom "la mecánica de cómo el cine y el vídeo encontrarán lugar en las estructuras del mundo del arte siguen siendo una incógnita." El coleccionista Alain Servais afirma que "la forma en que el sistema actual produce, distribuye y monetiza esta forma de arte es deficiente hasta el punto de poner en peligro su desarrollo." Según él, las copias de vídeo tienen "poco o ningún valor intrínseco", porque el comprador no tiene más derecho que verlas en su casa. La escasez artificial creada por el mercado se pone constantemente en tela de juicio, ya que permiten una reproducción ilimitada, cada una idéntica al original: a medida que la obra circula en festivales, ferias y galerías, se distribuyen copias de exhibición en DVDs y memorias USB con poca o ninguna garantía de que serán devueltas o destruidas después.

Como señala Balsom, la obra necesita circular para generar valor, y es contrario a los intereses del coleccionista que se mantenga bajo llave y no pueda ser vista y comentada. En suma, el coleccionismo del vídeo se enfrenta a tres retos principales: la gestión de los derechos que se transfieren al comprador; la circulación de la obra a través de canales seguros, que posiblemente puedan permitir modelos alternativos de adquisición (como el pago por visión); y, por último, la conservación de la obra en sí.

El primer desafío se está tratando en el Festival LOOP con la elaboración del *Protocolo LOOP*, documento legal que establece los derechos de explotación unidos a la adquisición de obras audiovisuales⁴. Las otras dos cuestiones requieren el desarrollo de una infraestructura compleja que puede dar forma al futuro del coleccionismo del vídeo y arte digital. Servais describe esta estructura como "una plataforma digital abierta, en la que se desarrollará un ecosistema para mostrar, distribuir, monetizar, comprar y vender vídeo" que ofrece "la visualización fácil y precisa de obras en colecciones públicas o privadas [...], la presentación de las obras en la Red de forma protegida para galerías comerciales y artistas, y el alquiler protegido de obras para bibliotecas y archivos." Lo que el coleccionista belga está describiendo es Niiio⁵, una plataforma en línea para la gestión, distribución y exhibición de imagen en movimiento y obras de arte digital que ha estado en desarrollo durante más de dos años. Niiio permite subir obras de arte en formato digital a su servidor, almacenarlas en una cuenta privada, añadirles a una colección personal y visualizarlas en cualquier pantalla con un reproductor específico, el Niiio Art Console. Los dos elementos principales de la plataforma son, por tanto, un sistema basado en la nube para la gestión y distribución de obras de arte, y un reproductor (disponible como un dispositivo físico o un

These debates have been documented in a book humorously titled *I Have a Friend Who Knows Someone Who Bought a Video, Once*.² The book's title emphasizes the lack of interest in collecting video art, from the early attempts at selling film prints in the 1930s to the current practice of editing video, which entails a series of problems for collectors, in terms of experiencing and sharing the artworks they own and regarding their preservation.³

The current system for selling and collecting video art seems to be reaching an impasse that can only be overcome by setting up a new model. Curator Barbara London asserts that "as an intangible, experiential form, media art has never been readily marketable", while film historian Erika Balsom admits that "the mechanics of how film and video will find a place within the structures of the art world still remain up for grabs today." Collector Alain Servais categorically states that "the way the current system produces, distributes, and monetizes this art form is flawed to the point of endangering its development." According to Servais, copies of video artworks have "little or no "intrinsic" value", since the buyer has no other rights than to watch the video in a closed family circle. The artificial scarcity created by the market is constantly put into question, since the format of the artwork allows for unlimited reproduction, every copy being as good as the original: as the artwork circulates in festivals, art fairs and galleries, display copies are distributed in DVDs and USB sticks with little or no assurance that they will be returned or destroyed.

As pointed out by Balsom, the artwork needs circulation to generate value, and therefore it is against the collector's interest that the artwork is kept under lock and key and cannot be viewed and discussed. In sum, the collecting of videos faces three main challenges: the management of the rights being transferred to the buyer; the circulation of the artwork through safe channels that can possibly allow for alternative models of acquisition (such as single-viewing fees); and finally, the preservation of the artwork itself.

The first challenge is being addressed within the LOOP Festival through the elaboration of the *LOOP Protocol*, a legal document that states the conditions attached to the acquisition of audiovisual works.⁴ The two other issues require the development of a complex infrastructure that may shape the future of collecting video and digital art. Servais outlines this structure as "an open digital platform where a proper ecosystem will develop for the displaying, distributing, monetizing, buying, and selling of video art" that provides "easy and accurate display of public or private collections..., easy and protected third-party viewing for commercial galleries and artists online, and monitored renting for the libraries." The Belgian collector is describing Niiio,⁵ an online platform for the management, distribution and display of moving image and digital artworks that has been in development for more than two years. Niiio allows users to upload artworks in a digital format to their server, store them in a private vault, add them to a personal collection



Daniel Canogar, *Storming Times Square* (2016). Cortesía de | courtesy of bitforms gallery.

software) que asegura la correcta visualización de la obra en cualquier pantalla.

Si bien otras compañías han desarrollado plataformas, reproductores y pantallas de vídeo y arte digital, Nio es la única solución que aborda de manera efectiva los problemas de distribución y conservación. Cuando un usuario sube un archivo de vídeo (hasta 250 GB), el sistema crea automáticamente versiones diferentes en varios tamaños de resolución y formatos de archivo. Así, un artista puede subir la copia maestra de una obra de arte, almacenarla en la nube y distribuir copias de acuerdo con el formato y la resolución deseada. El sistema también crea nuevas versiones a medida que se desarrollan nuevos formatos, asegurando que el archivo se podrá leer en el futuro (la compañía describe esta característica como almacenamiento "a prueba de futuro" de las obras de arte). Junto con el archivo maestro y las copias, otra documentación puede almacenarse en la misma ficha (instrucciones de instalación, texto explicativo, especificaciones técnicas, etc.).

Una vez que se almacena la obra, esta puede distribuirse como quiera su propietario: puede crear ediciones, venderla (a través de un sistema de pago y transferencia) y obtener una vista preliminar con diferentes niveles de acceso. La obra también se puede visualizar en cualquier pantalla, en múltiples pantallas, un

and also display them on any screen using a specific player, the Nio Art Console. The two main elements of the platform are therefore a cloud-based system for the management and distribution of artworks, and a player (available as a physical device or a software) that ensures the correct display of the artwork on any screen.

While other companies have developed platforms, players and screens for video and digital art, Nio is the sole solution for effectively addressing the issues of distribution and preservation. When a user uploads a video file (up to 250 Gb), the system automatically creates different versions in several resolution sizes and formats. Therefore, an artist can upload the master file of an artwork, store it in the cloud and distribute copies according to the desired format and resolution. The system also creates new versions as new formats come out, ensuring that the file will be readable in the future (the company describes this feature as a "future-proof" storage of artworks). Alongside the master file and copies, other documentation can be stored (installation instructions, statement, technical specifications and so on).

Once the artwork is stored, it can be distributed in any way its owner chooses: it can be editioned, sold (through an integrated paying and transfer system) and previewed with



Quayola, *Pleasant Places* (2016). Vídeo 4K monocanal | single channel, 4K landscape video. Cortesía de | Courtesy of bitforms gallery.

proyector o un video-wall a través de la Art Console, un aparato que no sólo sirve de canal seguro para mostrar la obra (ya que descarga el archivo directamente desde Nio), sino que también ejecuta una prueba de rendimiento para determinar qué versión del vídeo es la más adecuada para cada pantalla o dispositivo. Una vez que la Art Console está conectada a una pantalla, el usuario puede controlarla por medio de una app para smartphone, que permite gestionar múltiples pantallas conectadas desde una única interfaz.

Nio parece proporcionar la solución perfecta para coleccionar obras de arte audiovisuales en la era del acceso. Pero su verdadera fuerza reside en ser capaz de atraer a gran número de profesionales influyentes en el mundo del arte, con el fin de establecer un estándar y liderar un mercado que está fragmentado en modelos de negocio divergentes. Después de cuatro meses en beta y con sólo unos pocos cientos de usuarios invitados, Nio está ganando impulso con el establecimiento de acuerdos de colaboración con empresas e instituciones del arte y de la industria tecnológica. Con el tiempo, puede contribuir a crear un futuro en el que todo el mundo conocerá a alguien que compró un vídeo.

1 LOOP Barcelona: loop-barcelona.com/

2 *I Have a Friend Who Knows Someone Who Bought a Video, Once. On Collecting Video Art*. Barcelona-Milano: LOOP Barcelona | Mousse Publishing, 2016.

3 Erika Balsom summarizes this history in her text "The Limited Edition: Old Problems and New Possibilities". Op. cit. p.90-103.

4 LOOP Protocol Beta Version: loop-barcelona.com/download-the-loop-protocol-beta-version/

5 Nio: nio.com

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).



Quayola, *Topologies* (2016). Vídeo HD 2 canales | Two-channel HD video. Cortesía de | Courtesy of bitforms gallery.

different levels of access. The artwork can also be displayed on any screen, on multiple screens, a projector or a video wall by means of the Art Console, a piece of hardware that not only serves as a secure channel to display the artwork (since it downloads the file directly from Nio) but also runs a performance test to determine which version of the video is required for each screen or display device. Once the Art Console is plugged into a screen, it can be controlled using a smartphone app, which enables the user to manage multiple connected screens from a single interface.

Nio seems to provide the perfect solution for collecting screen-based artworks in an era of access. However, its true strength lies in being able to attract a large number of influential stakeholders in the art world, in order to set up a standard and take the lead in a market that is currently fragmented into divergent business models. After four months in beta and with only a few hundred guest users, Nio is gaining momentum and establishing partnerships with companies and institutions in the art world and the tech industry. In time, it may contribute to create a future in which everyone will know someone who bought a video.

1 LOOP Barcelona: loop-barcelona.com/

2 *I Have a Friend Who Knows Someone Who Bought a Video, Once. On Collecting Video Art*. Barcelona-Milano: LOOP Barcelona | Mousse Publishing, 2016.

3 Erika Balsom summarizes this history in her text "The Limited Edition: Old Problems and New Possibilities". Op. cit. p.90-103.

4 LOOP Protocol Beta Version: loop-barcelona.com/download-the-loop-protocol-beta-version/

5 Nio: nio.com

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 (Spain).