

CODIFICANT EL RETRAT

Roberta Bosco i Stefano Caldana

«Yo y mis compañeros somos apariencias, somos una nueva clase de fotografías»

(Adolfo Bioy Casares. *La invención de Morel*)

«Tot el que sabem és una impressió nostra, i tot el que som és una impressió aliena»

Fernando Pessoa

El retrat és la més antiga i primordial expressió artística. Des de les mans a les pintures rupestres del Paleolític i l'art de l'antic Egipte amb els retrats de la dinastia Faium, passant per l'edat mitjana, el Renaixement, el Barroc i els segles XIX i XX, ens enfrontam a una pràctica artística mil·lenària que amb els anys ha anat canviant les tècniques del procés representatiu, però que no ha deixat d'estar present mai. Ni l'arribada de la fotografia ha pogut amb la tradicional representació de l'individu i la infinita capacitat de l'artista per codificar visualment una identitat en relació amb el seu propi marc temporal. Van canviant els significats i les connotacions i l'ús que se'n fa al llarg dels segles, però el retrat continua sent un clàssic atemporal i un format que ens permet observar-nos, deixar-nos veure i fins i tot exhibir-nos, com es verifica en l'actualitat amb el fenomen de les xarxes socials. Un retrat és també una memòria per a la posteritat, una mena de missatge a la botella per a les generacions futures, de vegades quelcom críptic i impenetrable per a societats molt allunyades en el temps. Fa segles que en parlam, així que no serà una revelació, però sí un redescobriment a la llum de les investigacions artístiques basades en les noves tecnologies i les oportunitats que ofereixen en l'àmbit creatiu.

Si fins ara, en la pràctica artística, el retrat ha estat la representació d'una absència, amb l'art electrònic i digital aquesta absència es replanteja gràcies a la presència constructiva i enriquidora del públic. L'art electrònic ha estat fàcilment assimilable i comprensible per a la nostra societat i ha atorgat un nou protagonisme a l'espectador, al qual ha convertit en part activa del procés creatiu. El públic ja no és un subjecte passiu i absent. Estam acostumats a moure'ns en un món ple de dispositius tecnològics, així que un art electrònic i digital, capaç de subvertir la relació estàtica entre obra i espectador, ens resulta proper i empàtic. L'espectador perd ràpidament la por i supera el recel natural i accepta sense reserves la invitació d'uns artistes que li demanen que s'acosti a les seves obres i que hi interactui. De fet, un dels paradigmes fundacionals de l'art interactiu afirma que l'obra no existeix sense la presència del seu interlocutor natural: el públic.

Amb aquestes perspectives, l'ús de les noves tecnologies ha brindat oportunitats inèdites a la creació. No es tracta només d'un procés de codificació de l'obra en termes del llenguatge de programació informàtica utilitzat pels artistes, sinó d'un nivell de codificació subreptici relacionat amb un llenguatge que finalment el públic pot entendre. Un dels factors ineludible de les tecnologies informàtiques és el seu poder emancipador en cada aspecte de la vida quotidiana.

Com apuntà el teòleg, filòsof i científic britànic William Whewell (*The history of scientific ideas*, 1858), les nostres idees embolcallen les percepcions i modelen i regulen les nostres sensacions fins a donar-los coherència i sentit en l'experiència quotidiana de la realitat. Tot el coneixement té tant una dimensió subjectiva (o opinió) com una dimensió objectiva (o sensació) i, per tant, apreciam les coses pel que en sabem.

És indubtable que l'espectador contemporani entén perfectament el seu paper en relació amb les obres d'art electrònic. Quan s'enfronta a dispositius, sensors, pantalles i elements digitals accepta instintivament convertir-se en un subjecte reactiu i participatiu. Els nadius digitals ja són majors d'edat i els altres ens hem adaptat a la societat digital, d'aquí que les obres de la Col·lecció BEEP d'Art Electrònic connectin tant i tan ràpidament amb el públic. Els darrers anys ens hem adonat que mai com ara el visitant de les exposicions d'art electrònic és conscient del que observa. No es pot negar que l'art ha estat sempre un entorn excloent, la interpretació del qual sembla reservada a iniciats i privilegiats. Avui en dia per ventura no tothom sap història de l'art, ni de pinzells, cisells, pigments i tècniques artístiques, però sens dubte coneix el significat de banda ampla, realitat virtual, núvol, hashtag, *open source*, *webcams*, *streaming* i *bluetooth*.

El retrat i la interpretació de la imatge han canviat radicalment amb la irrupció d'internet i les noves tecnologies. Ja no es parla de fotografia, càmeres, carrets, revelat, diafragma, objectius, il·luminació i posat. Els termes ara són xarxes socials, postfotografia, ubiqüitat, autorepresentació, reproductibilitat, processos memètics, *social media*, remescla, *selfies*, retocs i viral. La mateixa manera d'expressar-nos ha evolucionat i l'escriptura s'ha condensat fins a substituir la sintaxi tradicional per *stickers* i emoticones, els rostres estilitzats dels quals i les seves expressions s'han imposat com un nou llenguatge universal i transnacional d'immediata interpretació.

Les actituds de com ens representam han canviat. Ara solem exhibir-nos i assumim postures inèdites davant uns dispositius mòbils infinitament més complexos que un simple ordinador portàtil. Solem conèixer-nos a través de l'altre en un procés continu d'exteriorització, en què els ulls dels altres i com ens miren defineixen el que som.

A partir d'aquestes premisses, l'exposició «Faces. Un diàleg entre la Col·lecció de Es Baluard i la Col·lecció BEEP d'Art Electrònic» planteja una lectura constructiva i transversal dels processos creatius de distintes generacions d'artistes i les seves investigacions sobre el concepte del retrat. L'objectiu és trobar punts en comú i lectures inesperades dels continguts d'unes obres sovint molt distintes en la seva gènesi plàstica. D'una banda, tenim les obres tradicionals i contemplatives d'Es Baluard, Museu d'Art Modern i Contemporani de Palma, i de l'altra, les obres interactives de la Col·lecció BEEP d'Art Electrònic.

Va ser gairebé impossible comparar etapes i estils tan diversos i confrontar obres de Picasso, Miró i Barceló amb les peces d'art robòtic i electrònic d'artistes com Lugán, Marcel·lí Antúnez i Daniel Canogar. Per això volem acostar-nos al retrat des d'una perspectiva antropològica, perquè, com hem dit, aquests rostres ens representen i defineixen a través d'unes seixanta obres que comprenen una mica més de cent anys de la nostra història recent.

«Faces» pretén establir un diàleg entre obres de distintos suports. Els diàlegs poden sorgir d'interpretacions comunes, similituds, analogies subliminars o simplement al·ludides, que poden estimular el públic i afavorir una interpretació creativa de les obres. Aspiram a ensorrar la inamovible quarta paret dels museus d'art contemporani i obrir-los a un públic acostumat a tocar les peces d'art electrònic i fer-li percebre altres matisos de lectura en les obres fetes amb

disciplines tradicionals. El recorregut es planteja com un contínuum, en el qual el visitant podrà percebre similituds o diferències que en l'espai expositiu es despleguen de manera oberta i rizomàtica.

Parlam de connexions que poden ser més o menys percebudes o constituir tan sols una evocació d'un reflex atàvic. Com podem oblidar les empremtes de les mans a les pintures rupestres paleolítiques i no emocionar-nos davant de *Mano tèrmica de artista*, de Lugán? Aquesta escultura tèrmica de 1973, quelcom com el Paleolític de l'edat del silici, és una peça pionera de l'art electrònic que estableix una evident interactivitat empàtica amb l'espectador. Amb ella Lugán s'ha avançat dues dècades i ha anticipat l'eclosió creativa associada al paradigma de la interactivitat, que germinà a mitjan dels anys noranta. De sobte i per ventura per primera vegada a Espanya, el 1973 l'espectador tingué l'oportunitat de tocar una obra d'art, un insòlit retrat de l'artista i alhora una metàfora de la interactivitat implícita en l'obra: aquesta escultura transmetia quelcom d'ella mateixa sense altres codis de lectura aparents que uns estímuls sensorials.

Actualment, *Mano tèrmica de artista*, de Lugán, i *M3X3*, de la brasilera Analivia Cordeiro (1973), són les dues obres més antigues de la Col·lecció BEEP, mentre que les instal·lacions interactives *Portrait on the fly* (2015), de Sommerer i Mignonneau, i *Bioma* (2017), de Solimán López, són algunes de les més recents. En el recorregut expositiu conviuen amb les obres d'Es Baluard, que van des d'un dibuix de Modigliani de 1910 a les fotografies de Marina Abramović i Pilar Albarracín, respectivament de 2008 i 2009.

Com ja hem dit, l'exposició «Faces» vol articular un diàleg rizomàtic entre obres i alhora mantenir-se fluida, una característica fonamental que ens serveix per emfasitzar la pròpia natura de les obres d'art electrònic i digital, que no solen ser inamovibles ni immutables, sinó que sovint evolucionen gràcies a la presència i la intervenció del públic. Ens sembla més interessant que les propostes naveguin en un mateix espai comú, sense límits ni barreres. Per aquest motiu hem intentat triar peces que en sa majoria no necessiten espais arquitectònics separats. Volem que les obres dialoguin entre elles, que trenquin barreres i que el públic pugui abastar amb la mirada noves perspectives i establir fils de lectura transversals.

Hem preferit no delimitar àrees o seccions i hem distribuït les obres en un contínuum, tot i que en el recorregut emergeixen agrupacions temàtiques com la identitat, el gènere i la postfotografia (Daniel Canogar, Eduardo Kac, Eulàlia Valldosa, Shirin Neshat, Marina Núñez i Solimán López) i aproximacions iconogràfiques comunes, com els conjunts de les mans (Lugán, Marina Abramović i Manu Arregui), els rostres (Rafael Lozano-Hemmer, Jordi Abelló Vilella, Alberto García-Alix, Amedeo Modigliani, Christa Sommerer i Laurent Mignonneau i Antonio Saura), els ulls (Miquel Barceló, Evru, Picasso i Anaisa Franco) i els cossos (Antoni Miralda, Marcel·lí Antúnez, Joan Miró i Jaume Plensa). D'aquesta manera esperam que el recorregut expositiu sembli un flux visual el més proper possible a un relat harmònic, evolutiu i mai estàtic, com pretenem que sigui l'experiència del visitant quan interactuï amb l'art electrònic i digital. Ens sembla una oportunitat també per animar i injectar nova vida a les obres més tradicionals.

Com que es tracta d'una exposició dotada amb un cert grau cinètic, tenim curiositat per veure quines sinergies es poden crear amb el públic i entre les obres mateixes. Serà interessant descobrir les relacions que emergiran entre el cos brutalista de Marcel·lí Antúnez, la presència hieràtica de l'escultura de Jaume Plensa i els ninots de Joan Miró i quines dinàmiques poden alimentar les cares dels visitants transformades per les obres de Sommerer i Mignonneau i Rafael Lozano-Hemmer en relació amb els rostres pertorbadors de Jordi Abelló, Antonio Saura i Picasso. Ens

agrada pensar que «Faces» és una exposició viva, una mena d'organisme, en el qual les obres estableixen un cert grau de simbiosi.

Volem que les obres es vinculin i que s'interpel·lin entre elles i convidam el públic a navegar lliurement per l'exposició mentre fa una anàlisi crítica i participa en les propostes de diàleg que li suggerim sense necessitat de definir uns estrictes paràmetres de lectura. No es tracta de comparar art electrònic i art plàstic tradicional, no es tracta de guanyar un partit entre disciplines distintes, l'objectiu és oferir un relat creatiu i participatiu i convidar el públic a relacionar-se amb les obres i a mantenir una actitud activa o, més ben dit, interactiva.