

CODIFICANDO EL RETRATO

Roberta Bosco y Stefano Caldana

«Yo y mis compañeros somos apariencias, somos una nueva clase de fotografías»
(Adolfo Bioy Casares. *La invención de Morel*)

«Todo lo que sabemos es una impresión nuestra, y todo lo que somos es una
impresión ajena»

Fernando Pessoa

El retrato es la más antigua y primordial expresión artística. Desde las manos en las pinturas rupestres del Paleolítico y el arte del antiguo Egipto con los retratos de la dinastía Fayum, pasando por la Edad Media, el Renacimiento, el Barroco y los siglos XIX y XX, nos enfrentamos a una práctica artística milenaria que con los años ha ido mutando las técnicas del proceso representativo, pero que nunca ha dejado de estar presente. Ni la llegada de la fotografía ha podido con la tradicional representación del individuo y la infinita capacidad del artista para codificar visualmente una identidad en relación con su propio marco temporal. Van cambiando sus significados y connotaciones y el uso que se hace a lo largo de los siglos, pero el retrato sigue siendo un clásico atemporal y un formato que nos permite observarnos, dejarnos ver o incluso exhibirnos como se verifica en la actualidad con el fenómeno de las redes sociales. Un retrato es también una memoria para la posteridad, algo así como un mensaje en la botella para las generaciones futuras, a veces algo críptico e impenetrable para sociedades muy alejadas en el tiempo. Llevamos siglos hablando de ello, así que no va a ser una revelación pero sí, un redescubrimiento a la luz de las investigaciones artísticas basadas en las nuevas tecnologías y las oportunidades que ofrecen en ámbito creativo.

Si hasta ahora, en la práctica artística el retrato ha sido la representación de una ausencia, con el arte electrónico y digital esta ausencia se replantea gracias a la presencia constructiva y enriquecedora del público. El arte electrónico ha resultado fácilmente asimilable y comprensible para nuestra sociedad y ha otorgado un nuevo protagonismo al espectador, convirtiéndole en parte activa del proceso creativo. El público ya no es un sujeto pasivo y ausente. Estamos acostumbrados a desenvolvernó en un mundo repleto de dispositivos tecnológicos, así que un arte electrónico y digital, capaz de subvertir la relación estática entre obra y espectador, nos resulta cercano y empático. El espectador pierde rápidamente el miedo y supera el natural recelo, aceptando sin reservas la invitación de unos artistas que le piden acercarse a sus obras e interactuar con ellas. De hecho uno de los paradigmas fundacionales del arte interactivo afirma que la obra no existe sin la presencia de su natural interlocutor: el público.

Bajo estas perspectivas, el empleo de las nuevas tecnologías ha brindado oportunidades inéditas para la creación. No se trata sólo de un proceso de codificación de la obra en términos del lenguaje de programación informática utilizado por los artistas, sino de un nivel de codificación subrepticio relacionado con un lenguaje que finalmente el público puede entender. Uno de los factores ineludible de las tecnologías informáticas es su poder emancipador en cada aspecto de la vida cotidiana. Como apuntó el teólogo, filósofo y científico británico William Whewell (*The history of scientific ideas*, 1858), nuestras ideas envuelven las percepciones modelando y regulando nuestras sensaciones, dándoles coherencia y sentido dentro de la experiencia cotidiana de la realidad. Todo el conocimiento tiene tanto una dimensión subjetiva (u opinión) como una dimensión objetiva (o sensación) y por lo tanto apreciamos las cosas por lo que conocemos de ellas.

Es indudable que el espectador contemporáneo entiende perfectamente su papel en relación a las obras de arte electrónico. Enfrentándose a dispositivos, sensores, pantallas y elementos digitales acepta instintivamente convertirse en un sujeto reactivo y participativo. Los nativos digitales ya son mayores de edad y los demás nos hemos adaptados a la sociedad digital, de ahí que las obras de la Colección BEEP de Arte Electrónico conecten tanto y tan rápidamente con el público. En los últimos años nos hemos dado cuenta de que nunca como ahora el visitante de las exposiciones de arte electrónico es consciente de lo que está observando. No se puede negar que el arte ha sido desde siempre un entorno excluyente, cuya interpretación parece reservada a iniciados y privilegiados. Hoy en día quizás no todos entienden de historia del arte, pinceles, cinceles, pigmentos y técnicas artísticas, pero sin duda conocen el significado de banda ancha, realidad virtual, nube, hashtag, open source, webcams, streaming y bluetooth.

El retrato y la interpretación de la imagen han cambiado radicalmente con la irrupción de Internet y las nuevas tecnologías. Ya no se habla de fotografía, cámaras, carretes, revelado, diafragma, objetivos, iluminación o posado. Los términos ahora son redes sociales, postfotografía, ubicuidad, autorrepresentación, reproducibilidad, procesos meméticos, social media, remezcla, selfies, retoques y viralidad. La misma forma de expresarnos ha evolucionado y la escritura se ha condensado sustituyendo la sintaxis tradicional con *stickers* y emoticonos, cuyos rostros estilizados y sus expresiones se han impuesto como un nuevo lenguaje universal y transnacional de inmediata interpretación.

Las actitudes frente a cómo nos representamos han cambiado. Ahora solemos exhibirnos y asumimos posturas inéditas delante de unos dispositivos móviles infinitamente más complejos que un simple ordenador portátil. Solemos conocernos a través del otro en un proceso continuo de exteriorización, donde los ojos de los demás y cómo nos miran define lo que somos.

A partir de estas premisas la exposición «Fases. Un diálogo entre la Colección de Es Baluard y la Colección BEEP de Arte Electrónico» plantea una lectura constructiva y transversal de los procesos creativos de distintas generaciones de artistas y su investigación sobre el concepto de retrato. El objetivo es encontrar puntos en común y lecturas inesperadas de los contenidos de unas obras a menudo muy distintas en su

génesis plástica. Por un lado, tenemos las obras tradicionales y contemplativas de Es Baluard, Museo de Arte Moderno y Contemporáneo de Palma y por el otro, las obras interactivas de la Colección BEEP de Arte Electrónico.

Va a ser casi imposible comparar etapas y estilos tan diversos y confrontar obras de Picasso, Miró o Barceló con las piezas de arte robótico y electrónico de artistas como Lugán, Marcel.lí Antúnez o Daniel Canogar. Por ello, queremos aproximarnos al retrato desde una perspectiva antropológica, porque como hemos dicho estos rostros nos representan y definen a través de unas 60 obras que abarcan algo más de 100 años de nuestra historia más reciente.

Faces pretende establecer un diálogo entre obras en distintos soportes. Los diálogos pueden surgir de interpretaciones comunes, similitudes, analogías subliminales o tan sólo aludidas que puedan estimular el público, favoreciendo una interpretación creativa de las obras. Aspiramos tumbar la inamovible cuarta pared de los museos de arte contemporáneo y abrirla a un público acostumbrado a tocar las piezas de arte electrónico, haciéndole percibir otros matices de lectura en las obras realizadas con disciplinas tradicionales. El recorrido se plantea como un *continuum*, donde el visitante podrá percibir similitudes o diferencias que en el espacio expositivo se despliegan de manera abierta y rizomática.

Estamos hablando de conexiones que pueden ser más o menos percibidas o constituir tan sólo una evocación de un reflejo atávico. ¿Cómo podemos olvidar las huellas de las manos en las pinturas rupestres paleolíticas y no emocionarnos delante de *Mano térmica de artista* de Lugán? Esta escultura térmica de 1973, algo así como el Paleolítico de la Edad del Silicio, es una pieza pionera del arte electrónico que establece una evidente interactividad empática con el espectador. Con ella Lugán se ha adelantado de dos décadas, anticipando la eclosión creativa asociada con el paradigma de la interactividad, germinado en la mitad de los años 90. De pronto y quizás por primera vez en España, en 1973 el espectador tuvo la oportunidad de tocar una obra de arte, un insólito retrato del artista y una metáfora misma de la interactividad implícita en la obra: esta escultura estaba transmitiendo algo de ella sin otros códigos de lectura aparentes que unos estímulos sensoriales.

En la actualidad *Mano térmica de artista* de Lugán y *M3X3* de la brasileña Analivia Cordeiro (1973) son las dos obras más antiguas de la Colección BEEP, mientras que las instalaciones interactivas *Portrait on the fly* (2015) de Sommerer y Mignonneau y *Bioma* (2017) de Solimán López, son algunas de las más recientes. En el recorrido expositivo conviven con las obras de Es Baluard, que van desde un dibujo de Modigliani de 1910 a las fotografías de Marina Abramović y Pilar Albarracín, respectivamente de 2008 y 2009.

Como dijimos la exposición «Faces» quiere articular un diálogo rizomático entre obras y al mismo tiempo mantenerse fluida, una característica fundamental que nos sirve para enfatizar la propia naturaleza de las obras de arte electrónico y digital que no suelen ser inamovibles e inmutables, sino que a menudo evolucionan a través de la presencia y la intervención del público. Nos parece más interesante que las propuestas naveguen en un mismo espacio común, sin límites ni barreras. Por este mismo motivo hemos intentado elegir piezas que en su mayoría no requieren espacios

arquitectónicos separados. Queremos que las obras dialoguen entre ellas, que rompan barreras y que el público pueda abarcar con la mirada nuevas perspectivas y establecer hilos de lectura transversales.

Hemos preferido no delimitar áreas o secciones distribuyendo las obras en un *continuum*, a pesar de que en el recorrido emerjan agrupaciones temáticas como la identidad, el género y la postfotografía (Daniel Canogar, Eduardo Kac, Eulàlia Valldosera, Shirin Neshat, Marina Núñez y Solimán López) y aproximaciones iconográficas comunes como los conjuntos de las manos (Lugán, Marina Abramović y Manu Arregui), los rostros (Rafael Lozano-Hemmer, Jordi Abelló Vilella, Alberto García-Alix, Amedeo Modigliani, Christa Sommerer y Laurent Mignonneau y Antonio Saura), los ojos (Miquel Barceló, Evru, Picasso y Anaisa Franco) y los cuerpos (Antoni Miralda, Marcel.lí Antúnez, Joan Miró o Jaume Plensa). De ese modo esperamos que el recorrido expositivo aparezca como un flujo visual lo más cercano posible a un relato armónico, evolutivo y nunca estático, así como pretendemos que sea la experiencia del visitante al interactuar con el arte electrónico y digital. Nos parece una oportunidad también para animar e inyectar nueva vida en las obras más tradicionales.

Tratándose de una exposición dotada de un cierto grado cinético, tenemos curiosidad por ver qué sinergias se pueden generar con el público y entre las propias obras. Va a ser interesante descubrir las relaciones que emergerán entre el cuerpo brutalista de Marcel.lí Antúnez, la presencia hierática de la escultura de Jaume Plensa y los *ninots* de Joan Miró y que dinámicas pueden alimentar las caras de los visitantes transformadas por las obras de Sommerer y Mignonneau y Rafael Lozano-Hemmer en relación con los rostros perturbadores de Jordi Abelló, Antonio Saura y Picasso. Nos gusta pensar en *Faces* como en una exposición viva, una suerte de organismo, en el cual las obras establecen un cierto grado de simbiosis.

Queremos que las obras se vinculen e interpelen entre ellas e invitamos el público a navegar libremente por la exposición, ejerciendo un análisis crítico y participando en las propuestas de diálogo que le sugerimos sin necesidad de definir unos estrictos parámetros de lectura. No se trata de comparar arte electrónico y arte plástico tradicional, no se trata de ganar un partido entre disciplinas distintas, el objetivo es ofrecer un relato creativo y participativo invitando al público a relacionarse con las obras y a mantener una actitud activa, o mejor dicho interactiva.