

FUNDACIÓ SORIGUÉ

MUSEU
NACIONAL
D'ART DE
CATALUNYA

L'INCONSCIENT PICTÒRIC

Un diàleg entre la col·lecció de videoart de la Fundació Sorigué i la col·lecció del Museu Nacional d'Art de Catalunya



Del 26 de maig al 30 d'agost de 2015

Organitzen: Loop Festival, Fundació Sorigué i Museu Nacional d'Art de Catalunya

Comissari: F. Javier Panera Cuevas

En el marc del Loop Barcelona, el Museu Nacional d'Art de Catalunya i la Fundació Sorigué exposen 12 obres de destacats videoartistes contemporanis en diàleg amb obres de la col·lecció del museu.

El projecte s'inscriu en la línia de treball que el Museu Nacional du a terme amb creadors contemporanis, com anteriorment va fer amb Perejaume, i obre les sales del museu a les seves obres, sempre en diàleg amb la col·lecció.

L'exposició està organitzada amb Loop Festival i la Fundació Sorigué, que s'ha incorporat recentment al patronat del Museu Nacional.

Oobres de la Col·lecció Sorigué que formen part de l'exposició

Bill Viola. *The return*, 2007

William Kentridge. *Tide Table*, 2003-2004

Mat Collishaw. *The end of innocence*, 2009

Mat Collishaw. *Women under the influence*, 2009

Marco Brambilla. *Civilization (megaplex)*, 2008

Ger Van Elk. *Birds flying a drawing*, 2004

Jacco Olivier. *Return*, 2007

Jacco Olivier. *Poison*, 2007

Marina Alexeeva. *Prison*, 2011

Marina Alexeeva. *Bath*, 2011

Elisa Sighicelli & Marzia Migliora. *Pitfall*, 2004

Gregory Scott. *Fabrication*, 2010

Itinerari a la col·lecció del Museu Nacional d'Art de Catalunya

Sala 9. Santa Maria de Taüll (Bill Viola)

Sala 45. Àmbit I. El retrat burgès (Mat Collishaw)

Sala 52. Paisatge 2. Impressionismes (Ger van Elk)

Sala 54. Àmbit II/15. Modernistes a Barcelona (Marco Brambilla)

Sala 61. La casa modernista (Jacco Olivier)

Sala 70. Noucentisme i Mediterraneisme (Marina Alexeeva)

Sala 76. Vida moderna (Elisa Sighicelli i Marzia Migliora)

Sala 78. Art i guerra civil (William Kentridge)

Botiga. (Gregory Scott)



Pintures de Santa Maria de Taüll, cap a 1123. Museu Nacional d'Art de Catalunya

Tot i que la imatge en moviment i la pintura no representen l'espai i el temps de la mateixa manera, en una part significativa de la producció videogràfica realitzada des dels orígens d'aquest suport fins a l'actualitat, aflora una mena d' "Inconscient pictòric" que és el principal *leitmotiv* d'aquesta exposició.

Il·luminació, color, composició, iconografia o posada en escena, ens informen d'un vocabulari compartit entre la pintura i el videoart que assoleix graus de connexió sorprenents en el treball d'alguns videoartistes presents en la **col·lecció Sorigué**, com ara **Bill Viola, William Kentridge, Marco Brambilla, Mat Collishaw, Jacco Olivier, Ger Van Elk** o **Marina Alexeeva**, les videocreacions dels quals estableixen un diàleg retroactiu amb algunes de les obres més destacades de la col·lecció del Museu Nacional d'Art de Catalunya.

El director de cinema Erick Rohmer ho plantejava taxativament: **"Tota organització de formes en l'interior d'una superfície plana deriva de l'art pictòric"** i Nam June Paik, un dels pioners del videoart, ho va expressar ja fa més de 40 anys de manera equivalent: **"De la mateixa manera que el collage ha substituït a la pintura al oli, el tub de raig catòdics substituirà la tela (...)"**

En un sentit anàleg, el crític i cineasta Jacques Aumont insistia, anys més tard, que **"la història del cinema, com a mínim des que es va convertir en apte per ser pensat com a art (...) no té sentit si es separa de la història de la pintura"**.

En alguns dels treballs dels artistes presents en aquesta exposició el moviment fílmic està retingut, o més aviat "suspès" per una mena de "temporalitat pictòrica", de manera que les seves imatges es construeixen com si es tractés de quadres autònoms, mitjançant llargs plans fixos en els quals els moviments de les figures es produeixen d'una manera alentida, que de vegades resulta gairebé imperceptible, raó per la qual podríem parlar de *tableaux vivants* de la mateixa manera que citen composicions, motius iconogràfics i posades en escena que deriven de la pintura mural medieval, renaixentista o noucentista.

Parlem, així doncs, d'una història de paradoxes ja que els nous monitors LCD i les pantalles de plasma extraplans obren tot un nou ventall de possibilitats als qui intenten "reinventar" la idea de "quadre" com "pintura en moviment" per a uns, o com un "vídeo objecte", per a d'altres, tot i que amb això tornin, ni més ni menys, que als temps del "quadre transportable" tal com s'entenia a finals de l'edat mitjana.

Es planteja d'aquesta manera una reflexió sobre les relacions entre els dispositius electrònics de registre i edició d'imatges i els processos de creació en pintura, que desvetllen mecanismes com la diferència entre "temps i història" i "temps i relat" que en aquests peces s'equiparen tot forçant l'espectador al plaer –ja quasi oblidat– de la contemplació. Això no impedeix que a totes d'aquestes obres també llisquin continguts crítics d'ordre polític, social o cultural plenament imbricats en la contemporaneïtat.

Caldria donar la raó, en conseqüència, als qui avui assenyalen que les arts visuals han esdevingut un lloc comú d'una "pictorialitat difusa" en la qual ja res és exactament foto-

grafia, ni exactament pintura, ni exactament vídeo sinó simplement “imatge”, i és de fet aquest valor polisèmic i deconstructiu de les imatges el que ha servit en els últims anys per a la reformulació dels gèneres pictòrics tradicionals, així com per sedimentar les diverses estratègies d’hibridació característiques de la producció artística actual. En aquest sentit, aquesta exposició no ha de ser vista com un símptoma de retorn a les fonts de la història de l’art, com a l’era de la circulació promíscua de la imatge, la que sap que només pot ser ja “imatge d’una altra imatge”.



Sales Romànic

9. Bill Viola

The return

2007

Las obras de la serie “The Passions” de Bill Viola podrían ser consideradas una redefinición contemporánea del antiguo concepto del *tableau vivant* y, de alguna manera, buscan que el espectador reflexione sobre el arte del presente sin olvidar las fuentes de la historia de la pintura. *Tableau vivant* (cuadro viviente)



Bill Viola. *The return*, 2007. Col·lecció de la Fundació Sorigué

es una expresión en lengua francesa que remite a una forma escénica cuyos orígenes se remontan al drama litúrgico medieval, donde varios “actores” posaban inmóviles emulando la composición e iconografía de una pintura o escultura religiosa. Tenemos ejemplos ilustres de esos cuadros vivos en la Florencia de principios del siglo XIV a través de autores como Giotto o en Flandes, como mostró Huizinga en su estudio sobre las formas de la vida en los Países Bajos, y alcanzó todo un lenguaje propio, que muchos consideran precursor del cine a lo largo del siglo XIX.

El *tableau* se basaba en la negación del movimiento asumida tanto por la figura que está en escena, que es una persona viva, como por quienes la observaban. Una y otros aceptaban someterse a los mandatos de la representación en perspectiva para trasladar al campo del teatro lo que en origen pertenecía a la pintura.

En *The return*, el agua es el elemento fundamental que hace posible que la mujer protagonista del vídeo vuelva por un momento del más allá al mundo de los vivos, aunque, transcurrido un tiempo, tenga que volver a irse. Es importante el cambio que se produce en la percepción de esta mujer, que pasa de ser una figura puramente fantasmal a mostrar un cuerpo material. Viola plasma la figura del fantasma de la mujer con tonalidades grises y de líneas muy difusas, disueltas en una niebla casi abstracta. Cuando la imagen atraviesa la “cortina de agua”, ésta le insufla vida, convirtiéndose en una puesta al día laica del tema de la “parusía” y las visiones del Apocalipsis, habitual en las pinturas murales del mundo medieval.

Sales Art Modern

1. Mat Collishaw

Women under the influence

2009

Este trabajo fue diseñado originalmente para el Museo Freud y trata sobre la manera en que las tecnologías de reproducción de la imagen han sido utilizadas con fines médicos más que discutibles. A finales del siglo XIX la fotografía fue utilizada en el ámbito de la psiquiatría para documentar y examinar el recién descubierto síndrome de la histeria. En París, muchas mujeres fueron llevadas al hospital Salpêtrière y drogadas con morfina, éter, nitrato de amilo y alcohol, para ser luego fotografiadas desde diferentes puntos de vista para generar patrones fisonómicos con los cuales detectar los diferentes grados de trastorno mental. Sin embargo, estas imágenes eran a menudo el resultado de fugas de luz en la cámara y otros errores técnicos en el proceso de revelado, que fueron interpretados como una representación real de la esencia de la psique de las pacientes. No sólo eso, algunas mujeres murieron en el curso de estos experimentos a causa del alto nivel de alcohol ingerido o por las drogas que se les suministraron.

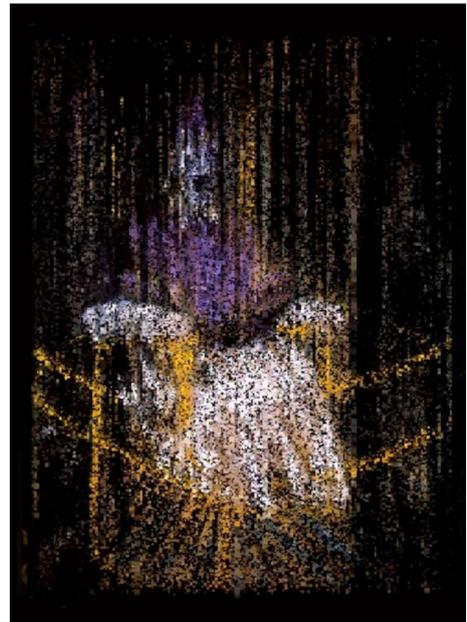
Para este trabajo Mat Collishaw ha editado material de archivo de los rostros de mujeres obtenidos a partir de estas investigaciones fotográficas, junto con efectos de luz y humo. Al igual que en el vídeo que rinde homenaje al retrato del Papa Inocencio X de Velázquez, los rostros de estas mujeres aparecen fugazmente, como presencias fantasmales desde detrás de un espejo de dos caras y se disuelven en el humo, transformándose en extraños seres tan desvalidos como amenazadores... para terminar desapareciendo en la nada...

2. Mat Collishaw

The end of innocence

2009

The end of innocence es una efectiva materialización de las teorías de la postproducción enunciadas por teóricos como Bourriaud. Collishaw utiliza, en muchas de sus obras, la historia de la pintura como “caja de herramientas” para construir obras en las que la cita, el *remake* y la de-construcción del pasado a partir de técnicas futuristas –y la iconografía de los media- generan piezas audiovisuales de extraordinaria efectividad plástica. En este monumental vídeo, Collishaw toma como referencia los retratos que Velázquez y Francis Bacon hicieron del papa Inocencio X. La presencia espectral del pontífice aparece y desaparece detrás de una cortina digital que cae cada pocos segundos generando efectos casi abstractos. Con ello se alude tanto a la cortina vertical, tan presente en las pinturas de Corte de Velázquez, como en los cuadros de Bacon; pero también al efecto de lluvia digital que se



Mat Collishaw. *The end of innocence*, 2009.
Col·lecció de la Fundació Sorigué

hizo popular en las películas de Matrix. En estos films de ciencia ficción la disolución de los límites entre la realidad y su doble funcionaba como metáfora de los diferentes estados del ser. En esta proyección se enfrentan, por tanto, una lluvia perpetua digital a través de la cual las pinturas de Velázquez y Bacon se materializan y disuelven. El papa existe en una zona *twilight* virtual donde se ha descartado su estado físico para convertirse en una existencia de fugacidad interminable. La imagen todavía existe pero ha sido empujada a otro reino, más allá del retrato espiritual de Velázquez, reinterpretado existencialmente por Bacon a través de una pintura en la que “el pincel ha sido sustituido por el píxel”.

3. Ger van Elk

Birds flying a drawing

2004

Las “imágenes en movimiento” de este artista ya no pueden ser clasificadas en las categorías tradicionales de cine, fotografía, pintura o dibujo, pero tienen algo que ver con todos ellos. En sus aspectos formales, las obras de Van Elk parecen satisfacer nuestras expectativas de lo que debe ser una pintura clásica...Incluyendo su enmarcación con *passepartout*. El propio movimiento de las imágenes es capaz de expresar una especie de quietud que nos invita a la contemplación, pues la forma en que Ger van Elk asimila las últimas posibilidades de edición de la imagen las personaliza, combinándolas con las técnicas artísticas clásicas de la pintura, el dibujo, la fotografía o el cine. La propia escala de este vídeoobjeto contribuye a esta suerte de trampantojo visual. Ger van Elk cita sutilmente obras famosas de la Historia de la pintura y reproduce virtualmente los signos de su lenguaje formal con el fin de crear momentos de extraña fascinación. En *Birds flying a drawing*, un dibujo puntillista de una bandada de pájaros que vuelan a través de la superficie del cuadro -originalmente realizado por Signac- genera la sensación de que los muchos minúsculos puntos negros que componen el dibujo original hubieran vuelto a la vida.

4. Marco Brambilla

Civilization (megaplex)

2009

Marco Brambilla es un artista nacido en Milán, que vive actualmente en Nueva York conocido por sus elaboradas recontextualizaciones de imágenes de la cultura popular y la historia del arte, a las que somete a un proceso de deconstrucción y sobrecarga visual, que **nos habla de una era de inflación informativa y circulación promiscua de imágenes y sonidos**. Así, *Civilization (megaplex)* se percibe como una monumental “pintura mural” neobarroca con múltiples capas de interconexión de imágenes que ilustra una versión contemporánea y satírica de las visiones del Apocalipsis, infierno de Dante y de conceptos como el castigo eterno y la recompensa celestial, en la que la iconografía delirante de artistas como el Bosco, Miguel Ángel, o Salvador Dalí se encuentran con el cine de catástrofes y la publicidad más *kitsch*. Más de 300 tomas individuales de vídeo en bucle se mezclan en un paisaje expansivo que se desplaza de arriba abajo como un cúmulo de fuerzas centrífugas y centrípetas, desde las profundidades del infierno a las puertas del cielo, cuyos límites nunca son del todo precisos.



Olivier Jacco. *Return*, 2007

5. Jacco Olivier

Return

2007

Poisson

2007

Jacco Olivier crea animaciones audiovisuales a partir de sus pinturas en las que la ensoñación del paisaje romántico decimonónico y la sensualidad cromática de las primeras vanguardias, se dan la mano con una intimidad que nos resulta familiar. Episodios narrativos concisos aparecen en un mundo microcósmico que representa en pocos minutos momentos de la vida: un viaje en autobús, un baño en el océano o un paseo por el bosque... Cada pintura es fotografiada sistemáticamente en todas sus etapas para entrar y salir de la abstracción. Por otra parte, estos filmes nos revelan las huellas, y arrepentimientos, que Olivier hace en el proceso creativo de sus obras pictóricas.



Olivier Jacco. *Poisson*, 2007

6. Marina Alexeeva

Prison

2011

Bath

2011

Estos trabajos de Marina Alexeeva son un extraño híbrido entre el trampantojo teatral los dioramas didácticos y la pintura en movimiento. En *Prison* la artista recrea el interior de una celda donde una figura, el prisionero, se mueve y nos explica su vida y sus deseos. Las referencias a los delitos cometidos que aparecen en algún momento de la secuencia nos ayudan a descifrar el lado oscuro de su personalidad que, finalmente, le ha conducido a prisión. El encarcelado sufre la falta de libertad y, en sus delirios, se transforma en otras realidades: en un determinado momento es hombre, después pájaro, después su silueta se ondula y se convierte en soldado, o en animal, o simplemente se transforma en apariencia amorfa. El conjunto de conversiones, variaciones, mutaciones nos revela su desesperado anhelo por recobrar la libertad.

En *Bath* la artista recrea el ambiente de un *banya* ruso, un baño público tradicional donde los rusos acudían semanalmente para llevar a cabo sus rituales de higiene, por sus propiedades curativas, y servía además como acto social. No se trata, pues, únicamente de un baño para atender la higiene, sino que tiene en cuenta la limpieza espiritual: del alma y del individuo. El ambiente que se logra, acompañado del calor, el vapor y los aromas, ayuda a promover una serie de imágenes surrealistas y oníricas que se reflejan en las distintas transformaciones.

7. Elisa Sighicelli & Marzia Migliora

Pitfall

2004

Pitfall se trata del primer filme de animación en 3D realizado en colaboración entre las artistas Elisa Sighicelli y Marzia Migliora, para el que se inspiran en imágenes procedentes de la Enciclopedia de Diderot y de D'Alembert.

El espectador camina por un bosque donde los árboles son “recortes “ de las ilustraciones del siglo XVIII de la enciclopedia editada en Francia. La *Encyclopédie* ha sido considerada uno de los puntos de referencia de la Ilustración, por estar basada en las ideas positivas del progreso y la razón. Las artistas han creado un espacio tridimensional de las imágenes bidimensionales de la *Encyclopédie* utilizando la animación 3D, que transforma aquellas imágenes de una manera tan seductora como siniestra en símbolo de nuestros miedos, en un lugar donde enfrentarse a lo desconocido y a la pérdida de la estabilidad y el sentido de la orientación. Estamos una vez más ante el contraste entre el uso de las nuevas tecnologías y una técnica del pasado como el grabado.

8. William Kentridge

Tide Table



Gregory Scott. *Fabrication*, 2010

William Kentridge es un artista sudafricano conocido por sus *collages*, dibujos, grabados y películas animadas. Su trabajo tiene algo de “animación de historia” y de “teatro de la memoria” pues ofrece una visión particular de la compleja historia de Sudáfrica, y sobre todo, de las heridas todavía abiertas por episodios de infausto recuerdo como el colonialismo, el *apartheid* o los contrastes sociales entre ricos y pobres. Pero al

mismo tiempo su trabajo nos habla de la naturaleza de las emociones humanas. A través de sus dibujos, películas, instalaciones y esculturas, reflexiona sobre el paisaje psicológico y emocional de un país que ha experimentado un gran trastorno, violencia, injusticia racial y social, y, más recientemente, la aceptación de la confrontación entre memoria, responsabilidad y verdad.

Su obra se construye mayormente filmando sus dibujos, borrándolos, cambiándolos y volviéndolos a filmar. Kentridge continúa este proceso meticuloso alterando cada dibujo hasta el final de la escena trabajando con gran economía de medios y utilizando sólo el carboncillo con un toque de colores pastel azul o rojo, con los que crea animaciones de asombrosa profundidad. *Tide table* forma parte de una serie de nueve “dibujos para proyectar” en los que aparecen como tema recurrente escenas de la vida cotidiana en su lugar de nacimiento. Pero no lo retrata simplemente como el lugar opresivo que era para la gente de color sino como una ciudad en la que se expone la dualidad del hombre y lo idílico llega a tener una extraña convivencia con lo siniestro. En esta serie introduce a dos personajes: Soho Eckstein y Félix Teitlebaum que representan una lucha emocional y política que refleja, en última instancia, la vida de muchos sudafricanos en la época anterior al fin del *apartheid* y la llegada de la democracia.

Botiga

10. Gregory Scott

Fabrication

2010

Los trabajos de Gregory Scott, artista norteamericano que vive en Chicago, son un reto perceptivo para el espectador con el cual se establece un juego de adivinanzas sobre las relaciones entre el espacio de acción y el objeto de contemplación en los entornos museísticos, pero también sobre los límites entre lo público y lo privado, y sobre



Gregory Scott. *Fabrication*, 2010

la disolución de límites entre los espacio de consumo y los espacios de exhibición artística.

Todas sus obras son retorcidos giros neobarrocos en los que conceptos como “cuadro dentro del cuadro” y “juego de espejos” se llevan a un nuevo nivel en el que el espectador, tiene, en muchos casos que decidir el destino de los personajes y el sentido de la propia obra en el contexto en que se exhibe.

Fabrication convierte la pintura de Mondrian en un objeto tridimensional no muy diferente de los que encontramos en las tiendas de regalos de los museos, y al mismo tiempo disuelve los límites entre pintura, fotografía, video y performance... porque dentro de esta “pintura objeto” se abre una micropantalla en la que se producen una serie de movimientos de dentro hacia “fuera de campo” y hacia el espacio interior y exterior (realizados por el propio artista) que de algún modo, dan información ante la mirada cómplice del espectador, del modo en que se construye la imagen y se ha “fabricado” la propia obra de arte que tiene ante sus ojos. Al final, el espectador no puede evitar preguntarse ¿qué diablos estoy mirando?

Los trabajos de Gregory Scott, artista norteamericano que vive en Chicago, son un reto perceptivo para el espectador con el cual se establece un juego de adivinanzas sobre la naturaleza de los soportes artísticos y las relaciones entre el espacio de acción y el objeto de contemplación en los entornos museísticos, pero también sobre la disolución de límites entre los espacios de consumo y los espacios de exhibición artística.

Todas sus obras son retorcidos giros neobarrocos en los que “conceptos como “cuadro dentro del cuadro” y “juego de espejos” se llevan a un nuevo nivel en el que el espectador, tiene, en muchos casos que decidir el destino de los personajes y el sentido de la propia obra en el contexto en que se exhibe.

“Fabrication” convierte la pintura de Mondrian en un objeto tridimensional no muy diferente de los que encontramos en las tiendas de regalos de los museos, y al mismo tiem-

po disuelve los límites entre pintura, fotografía, video y performance... porque dentro de esta “pintura objeto” –que en realidad es una fotografía- se abre una micropantalla en la que se producen una serie de movimientos de dentro hacia “fuera de campo” y hacia el espacio interior y exterior (realizados por el propio artista) que de algún modo, dan información ante la mirada cómplice del espectador, del modo en que se construye la imagen y se ha “fabricado” la propia obra de arte que tiene ante sus ojos. Al final, el espectador no puede evitar preguntarse ¿qué diablos estoy mirando?



FUNDACIÓ SORIGUÉ



Oficina de premsa

Tel. 93 622 03 60
premsa@museunacional.cat

Parc de Montjuïc
Barcelona
www.museunacional.cat

  @MuseuNac_Cat

www.museunacional.cat