

## APROXIMACIONES CREATIVAS

--

### Aproximaciones creativas a la Colección BEEP de Arte Electrónico de Roberta Bosco y Stefano Caldana

“¡Dios mío! Howard ¿Qué ves?”

“Veo cosas maravillosas”

Aproximarse a una colección lleva implícito el significado de acercarse a un descubrimiento. Un hallazgo cuya interpretación tiene mucho que ver con los conocimientos y las experiencias vividas. Una colección de arte no tiene sólo un valor económico, es más bien una fortuna que trasciende fronteras, un bien de inestimable valor, un patrimonio cultural que nos representa y al mismo tiempo refleja el momento histórico que los artistas están retratando a través de sus obras.

Aproximarse a una colección de arte tiene mucho que ver también con las vivencias individuales y su interpretación evidentemente está supeditada a los conocimientos de cada uno, de la misma manera que sólo una autoridad como Howard Carter pudo realmente comprender lo que tenía delante cuando se asomó al inconmensurable hallazgo arqueológico de la tumba de Tutankhamon en el Valle de los Reyes de Egipto y cuyas palabras de asombro hemos utilizado como preámbulo para nuestro relato.

Al día de hoy las colecciones de arte contemporáneo suelen tener patrones comunes, a menudo marcados por leyes de mercado. Los acervos de los museos suelen ser inmensos y su presentación suele depender del enfoque que ha querido darle un comisario, cuya interpretación por parte de un público no especialista se convierte a menudo en un pasivo ejercicio de asimilación. No todo el mundo tiene un conocimiento básico de la historia del arte, del contexto en que unas obras han sido creadas y de su significado en un marco más amplio. Las grandes colecciones institucionales suelen ser definidas por los historiadores y en gran mayoría terminan de aglutinarse cuando una etapa histórica del arte ha sido superada y sus protagonistas ya han dejado de estar entre nosotros. Por lo que se refiere a la escena contemporánea las corrientes artísticas suelen plasmarse alrededor de los intereses del mercado del arte, que finalmente se encarga de definir un fenómeno.

El arte electrónico y digital ha cambiado e invertido esta tendencia. Las propias herramientas que los artistas utilizan para la creación de sus obras tienen una obsolescencia rapidísima y una evolución en tiempos tan breves que a historiadores y comisarios les cuesta adaptarse y reaccionar a la misma velocidad. La repentina desaparición de la gran mayoría de las obras de net.art de la primera etapa del Arte en la Red (1994-2005) ha dejado claro que nos enfrentamos a un fenómeno que no nos permitirá esperar 50 años para reflexionar y analizarlo. Aunque parezca extraño, los componentes electrónicos tienen una vida realmente breve comparada con la de lienzos y pinceles. Se trata, por tanto, de unas piezas y unas tendencias creativas que requieren una investigación inmediata y un proceso de estudio de la obra y de sus características técnicas sin dilaciones que permita garantizar su mantenimiento y conservación en el tiempo.

Sin embargo, frente a la incompreensión de parte del establishment artístico, el arte electrónico y digital resulta fácilmente asimilable y comprensible también para los grandes públicos, que manejan cotidianamente, de una manera u otra, diversos aparatos tecnológicos. Estamos acostumbrados a disponer de múltiples soportes electrónicos y a desenvolvemos en un mundo repleto de terminales, así que un arte, como el electrónico y digital, capaz de subvertir la relación estática entre obra y espectador, nos resulta cercano y empático. El público pierde

rápidamente el miedo y acepta sin reservas la invitación de artistas que les 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 del espectador.

*Aproximaciones creativas a la Colección BEEP de Arte Electrónico* es una exposición que aborda un campo de la investigación artística restringido a las últimas décadas, una etapa histórica que ha visto inconmensurables cambios en una sociedad, obligada a transformar sus costumbres por la introducción rápida y masiva de las nuevas tecnologías en todos los ámbitos de la vida cotidiana. La muestra representa también la primera presentación pública de la Colección BEEP de Arte Electrónico prácticamente en su totalidad, una colección que refleja una escena artística muy novedosa y cristaliza una iniciativa pionera de gran valor. Al día de hoy no existe ningún otro proyecto privado de la misma envergadura a nivel europeo y por lo que sabemos mundial, que haya sido capaz de comprender este momento histórico y seguir creciendo con los años de manera sistemática, con una aproximación lógica, coherente y abierta a todas las disciplinas que se están desarrollando alrededor del arte y las nuevas tecnologías, profundizando al mismo tiempo también en lo que significa mantener vivas estas obras con un innovador programa de estudio, restauración y conservación.

Arte interactivo, arte sonoro, robótica, bio arte.... La Colección BEEP de Arte Electrónico reúne a través de 40 obras las principales corrientes en que se ha ido ramificando el arte electrónico, ofreciendo también un reflejo de nuestro tiempo y de cómo ha evolucionado la sensibilidad artística de nuestra sociedad en las primeras décadas de la eclosión informática: desde las investigaciones pioneras de Evru, Waldo Balart o Luis Lugán, hasta las obras de algunos de los más destacados creadores contemporáneos como Anthony McCall, Rafael Lozano-Hemmer o Marcel.Í Antúnez.

El origen de la colección hay que buscarlo en las pioneras experiencias de Black Box y Expanded Box (2005-2008), las secciones comisariadas dedicadas al arte electrónico de la Feria de Arte Contemporáneo ARCOmadrid, donde en 2006 arranca la primera edición del Premio ARCO-BEEP de Arte Electrónico, un premio adquisición abierto a cualquier obra expuesta por una galería en la feria madrileña “que implique de forma significativa el uso de las nuevas tecnologías”.

Incorporando tanto artistas españoles como internacionales, desde aquella primera edición la Colección BEEP de Arte Electrónico no ha parado de crecer y ampliar su campo de acción, potenciando la creación artística vinculada a la tecnología y favoreciendo la comunicación entre los artistas y los desarrolladores y creadores de tecnología. Además a partir de 2015, la Colección dio inicio a una nueva política de adquisiciones y producción de proyectos, poniendo sus recursos al servicio de la comunidad artística, a través de la New Art Foundation. Todo ello incrementando paulatinamente una estrategia activa de patrocinio tecnológico que sólo en los últimos años ha desembocado en más de 80 proyectos, festivales, exposiciones e investigaciones.

La exposición *Aproximaciones creativas a la Colección BEEP de Arte Electrónico* quiere enfrentarse a esta colección, apuntando a unos enfoques que permitan al espectador entender y disfrutar activamente de las obras. Todo el mundo elige y una colección no es en absoluto un conjunto de objetos reunidos al azar. Como dijo Borges, “ordenar bibliotecas es ejercer, de un modo modesto y silencioso, el arte de la crítica” y esto es de alguna forma lo que hemos realizado como comisarios acercándonos a las obras que a lo largo de casi 15 años han ido acrecentando la Colección BEEP de Arte Electrónico. El acercamiento, el gesto y la aproximación participativa, significa ejercer la crítica y ser activo o mejor “ser interactivo”.

La exposición *Aproximaciones creativas a la Colección BEEP de Arte Electrónico* pretende también acercar el público a las obras de manera didáctica y por ello está estructurada en tres

apartados fundamentales. En su conjunto el espacio expositivo es híbrido y las obras elegidas conviven libremente entre ellas adaptándose al espacio y siguiendo unas pautas y unas líneas narrativas evidentes. De hecho el público descubrirá enseguida los tres recorridos alternativos que se suman al lineal: “Aproximaciones interactivas”, “Aproximaciones reactivas” y “Aproximaciones contemplativas”.

El recorrido de “Aproximaciones interactivas” está formado por obras que no están completas sin la presencia del espectador quien se convierte en parte fundamental del proceso creativo. Es el caso de obras como *Luci* de José Manuel Berenguer o *Alfabeto* de Marcel·lí Antúnez, que a diferencia de un lienzo, requieren la presencia activa del público para poder expresar su verdadero contenido.

En las “Aproximaciones reactivas” se encuentran piezas cuyo resultado formal y plástico depende estrictamente de estímulos externos, ya sean mecánicos o en forma de datos procedentes del entorno más próximo, como las condiciones lumínicas y sonoras o los datos recolectados desde la red. Es el caso de *Gust* de Daniel Canogar que reacciona en tiempo real a la dirección e intensidad del viento de la ciudad donde está ubicada o *Independent Robot Community* de Ricardo Iglesias y Gerald Kogler, una comunidad de robots que interactúan entre ellos compartiendo información y estableciendo imprevisibles reacciones sociales.

Finalmente las “Aproximaciones contemplativas” reúnen obras más estáticas y más parecidas a elementos escultóricos y plásticos como litografías, dibujos o vídeo instalaciones, aunque su origen tiene estrechos vínculos con la escena electrónica y digital, que además contribuyen a explicar. Entre estas destacan *Tecura* de Evru, un lienzo derivado de la homónima aplicación interactiva para la creación audiovisual, creada por el artista en 1999 o *Time Capsule* de Eduardo Kac, que despliega en distintos soportes la memoria de las investigaciones alrededor del bio arte del artista brasileño Eduardo Kac, el primer ser humano portador de un implante de microchip.

Como comisarios hemos reflexionado sobre nuestro cometido y si tendría sentido presentar todas las obras en su conjunto o como alternativa la gran mayoría de ellas, intentando proporcionar una lectura o una interpretación más allá de relatar cómo ha ido formándose la colección. Nos pareció más interesante la segunda alternativa también para codificar las propuestas de manera que pudieran ser más comprensibles para un público no acostumbrado a obras tan innovadoras. De aquí surge el título *Aproximaciones creativas a la Colección BEEP de Arte Electrónico*, donde el término “aproximaciones” define y propone unos acercamientos razonados a las funcionalidades más básicas de estas obras de arte.

Al mismo tiempo la “aproximación” hace referencia a la postura activa que se ofrece al público para experimentar con unas obras que rompen los esquemas inalterables a lo que estamos acostumbrados en los museos y centros de arte tradicionales.

Finalmente “aproximación” desde un punto de vista matemático significa también acercarse a un resultado o a un número exacto sin llegar a su totalidad, ya que no se presentará toda la colección al mismo tiempo. Además de matizar la alternancia de obras en las salas del Museo Salvador Vilaseca y del Museu de Reus, el título mantiene abierta una puerta a la conceptualización de futuras presentaciones de la colección con distintos enfoques y otras “aproximaciones” a la Colección BEEP de Arte Electrónico, basadas en otros parámetros y criterios.

*Aproximaciones creativas a la Colección BEEP de Arte Electrónico* quiere poner en evidencia el valor de la Colección BEEP y subrayar el poder emancipador del arte electrónico e interactivo, una perspectiva creativa muy cercana al espectador contemporáneo, acostumbrado a tener una actitud desenvuelta y activa hacia la tecnología. El uso cotidiano de la tecnología en cada aspecto de la vida cotidiana, ha creado nuevos públicos de cualquier edad ávidos de interacción con la obra de arte.

El arte electrónico se propone así como la manifestación más genuina de la creatividad contemporánea, como una escena ineludible en el mundo del arte contemporáneo, como una realidad que ya está dejando huella y pasará a los libros de la historia del arte avalando nuevos paradigmas como interactividad, participación y colaboración. Ya no se habla de obra única y la presencia del espectador es esencial para que la obra tenga un significado. Por primera vez se han roto los esquemas del proceso creativo y los cánones establecidos por el mundo del arte han quedado anclados al estereotipo de la obra en un pedestal, que se debe admirar desde una distancia de seguridad, separada del público por la barrera infranqueable del valor económico y las jerarquías, donde a menudo ni se pone en discusión el contenido y el mensaje que se quiere transmitir asumiendo que no necesariamente el público debe entender lo que está observando.

Pese a que muchos tacharon el arte electrónico de moda transitoria es evidente que se equivocaron, ya que se está imponiendo cada vez más en la escena artística global. De la misma forma que se está imponiendo y consolidando la Colección BEEP de Arte Electrónico, la única en España consagrada al arte vinculado a la ciencia y la tecnología, creada gracias a la clarividencia de unos visionarios como Andreu Rodríguez y Vicente Matallana quienes han ido reuniendo las “cosas maravillosas” que iban emergiendo en los circuitos del arte internacional, poniendo en evidencia cómo estos descubrimientos representan tan sólo la punta del iceberg de un inconmensurable hallazgo artístico.... estamos sólo a un paso de asomarnos a un futuro asombroso.

Colección BEEP de Arte Electrónico: <http://www.coleccionbeep.org/>

**de Roberta Bosco y Stefano Caldana**  
<http://arteedadsilicio.com>

---

*Aproximaciones creativas* es un proyecto expositivo comisariado por Roberta Bosco y Stefano Caldana (23 Noviembre 2017 – 29 Marzo 2018) para Museo Salvador Vilaseca, Reus.

© Roberta Bosco y Stefano Caldana  
<http://arteedadsilicio.com/>