

MPA

GALERIA MPA / MOISES PEREZ DE ALBENIZ

TONY OURSLER

Pareidolia and other problems

Del 5 de febrero al 26 de marzo de 2022

La Galería MPA / Moisés Pérez de Albéniz se complace en presentar la segunda exposición de Tony Oursler en la galería, titulada *Pareidolia and other problems*. Pionero en la creación de video arte, desde los años 70, siempre ha estado arraigado al mundo del cine, generando proyectos de inmersión con tecnologías que recuerdan a las linternas mágicas, la cámara oscura y los trucos de salón, a la vez que investiga sobre la identidad, el reconocimiento facial y la producción de imágenes. Para esta ocasión, contamos con un diálogo entre Jordi Rigol y Tony Oursler, sobre su obra reciente y algunos de sus proyectos más internacionales.

Esta será la segunda exposición con la Galería MPA / Moisés Pérez de Albéniz, pero has estado presente en España con varias exposiciones individuales desde los años 90. "Pareidolia y otros problemas" es el título de la exposición, pero la palabra en sí es un concepto muy interesante y confuso que podría llevar al espectador a mirar el mundo con otros ojos. ¿Qué es la pareidolia para Tony Oursler?

La pareidolia es algo que tiene que ver con el aparato perceptivo que ha evolucionado en lo más profundo del cerebro. Por supuesto, reconocer caras siempre ha sido de suma importancia para la sociedad. Reconocer instantáneamente a un amigo o un enemigo, distinguir a la familia o a un desconocido, tiene una importancia evolutiva evidente, pero ¿cómo funciona esta parte del cerebro hoy en día en términos de tecnología y con un flujo incesante de imágenes?. Pensé que este podría ser un buen punto de entrada para la exposición. La pareidolia también está relacionada con la identificación de formas o patrones. La parte del cerebro que capta los rasgos elementales de la cara es la misma parte que nos permite reconocer la señal dentro del ruido, la idea dentro del caos, o la clave en la resolución de problemas. También es una parte hiperactiva del cerebro, que siempre he disfrutado bastante, ya que siempre he visto caras en patrones. Ver caras donde no existen también nos conecta con un proceso alucinatorio que nos puede dar una idea de los estados mentales problemáticos, así como acceso a la fuente creativa de la juventud. Concretamente en esta exposición, he intentado involucrar esta parte del cerebro del espectador, proponiendo al arte como una alternativa a las drogas, primero te diluye la mente, para después verlo con claridad. Esto en España tiene una larga tradición que se remonta a artistas como Dalí, con su frase: "No necesito LSD, soy LSD". Aquí hemos utilizado ordenadores para deshacer y recomponer presencias, integrando también el proceso de soplado del vidrio, que es en esencia un juego entre lo líquido y lo sólido como una óptica de la transformación.

La importancia del agua y sus propiedades, creo, es esencial para algunas de las obras presentadas en esta muestra. Esto es algo a lo que has hecho referencia en el texto que acompañó "Water Memory", tu exposición en el Guild Hall de East Hampton en el 2019. Esta exposición nos presentó imágenes que se podrían encontrar también en los orígenes de la homeopatía, en el descubrimiento del VIH por el Dr. Montaigner en 1983, o en rituales de Agua de Guerra de la religión Hoodoo. De acuerdo con la información incluida en ese texto, las deidades de agua vivieron alguna vez en ríos y fuentes con una narrativa específica, ¿a caso lo hacen también en tus esculturas?

Algunas de las obras de la exposición actual se realizaron simultáneamente con las de la exposición *Water Memory* en *Guild Hall*. Por esa época, escribí un ensayo, "Sobre el agua y el pensamiento mágico", que se entregó al público como fanzine de la exposición. El texto toma la sustancia elemental del agua como un medio para explorar nuestra tendencia a caer en un estado de pensamiento mágico, ya sea la comprensión alquímica del agua; la pseudociencia de la homeopatía; o el barreño de Franz Mesmer, que se llenaba de

agua como medio de expresión de sus teorías sobre el *magnetismo animal*. Mi interés en el pensamiento mágico no es necesariamente tomar la posición de desacreditador, aunque creo que esto es muy importante por como se ha destacado recientemente en términos del movimiento antivacunas. Estoy más interesado en la creatividad involucrada en dar un salto de fe, uniendo los puntos que de otro modo no estarían conectados. Por ejemplo, Mesmer es visto como un curandero, pero también se le reconoce como el fundador del análisis. Me interesan tanto los errores como las victorias. Mesmer también fue responsable del desarrollo del efecto placebo, hecho que sale a la luz en sus evaluaciones y experimentos. El efecto placebo es, por supuesto, crucial para todos nuestros esfuerzos y tiene un aspecto sorprendentemente oscuro que se ha vuelto evidente a través de las manipulaciones de las redes sociales. Somos 60% agua, y nuestra forma de manejar este recurso siempre ha sido un reflejo de la humanidad. Me imagino las esculturas de alguna manera inmersas en estos dilemas, y espero que esto se extienda al público de la galería.

La relevancia de estos mitos que unifican la religión con la narrativa fue luego reemplazada en occidente por los iconos cristianos, pero es interesante cómo estas historias sobrevivieron a la voz autoritaria de la Iglesia, erosionada por el método social y científico de la Ilustración. Hoy en día, podríamos afirmar que el individuo acaba de asumir un papel más central en esta historia, ¿estás de acuerdo con esto?

Creo que de lo que hablas en esta pregunta se le conoce hoy en día como "desencanto". La Ilustración centró al individuo en la historia, pero lamentablemente se ha demostrado que esto está finamente manipulado por la simplificación corporativa monolítica de Internet, donde la ilusión de la individualidad es explotada por el complejo de entretenimiento capitalista. Pero para no desviarme demasiado, creo que lo que estás sugiriendo aquí es muy interesante también en términos de espiritualidad. El libro "*El Mito del Desencanto*" de Jason Josephson Storm, presenta un contraargumento al dominio de la lógica fría de la ciencia que rastrea otra historia donde, por ejemplo, la llamada cultura "primitiva" se ha preservado en la academia a través de estudios de antropología. Uno de los temas que me interesan bastante estos días son los ciclos de reencantamiento que ahora están emergiendo en la cultura como una especie de movimiento *new age*. Creo que esto será muy importante tanto política como culturalmente en los próximos años. Las personas se esfuerzan por tener un mayor significado y buscan cosas como la ayahuasca como alternativa. Por lo tanto, el arte puede ser muy importante para tomar una posición frente a una actividad humana muy primaria, que es la creatividad. Miro el arte de la misma manera que algunos miran la religión. Es un medio para celebrar los aspectos positivos del mundo y también para lidiar con otras formas de trauma. Creo que se puede activar al público del arte para que sea creador, ya sea simplemente haciendo un curso de arreglos florales, o aprendiendo a pensar de forma innovadora a nivel de negocios o cualquier otro tipo de emprendimiento. Creo que el modelo artístico es infinitamente ampliable si podemos evitar al mismo tiempo la política divisoria.

En tu última exposición, había una idea central sobre el reconocimiento facial, los sistemas y la tecnología de lectura de rostros aplicada a nuestra vida cotidiana en los aeropuertos, los sistemas de vigilancia, etc. Ahora podemos ver dos pinturas de *Rorschach* (OVO y Vrad) en la muestra. ¿Es un juego en el que te gustaría que el espectador se involucrara? ¿O es quizás una forma de explorar más a fondo los diferentes aspectos del rostro y sus emociones?

Me gusta la conexión entre el reconocimiento facial y el *Rorschach*. Es una batalla entre lo humano y lo que es inteligencia artificial. Ese es el juego que jugaremos en los próximos veinte años. Por supuesto, el reconocimiento facial es la primera vez que el ordenador nos mira y retrata la existencia humana a través de la agregación de todos nuestros atributos estadísticamente. En este momento, solo unos pocos seres humanos tienen acceso a esta información en las grandes corporaciones de redes sociales. Espero una explosión de aprendizaje y conocimiento creativo una vez que estas herramientas estén ampliamente disponibles para el público. Por supuesto, el *Rorschach* explora la base misma de la creatividad humana. Lo que vemos en abstracto dice mucho sobre quiénes somos y estoy tratando de sonsacárselo al público.

Tony Oursler (Nueva York, 1957) Se graduó en Bellas Artes por el California Institute for the Arts, Valencia, California en 1979. Su trabajo cubre un amplio ramo de técnicas como el vídeo, la escultura, la instalación, la performance o la pintura. Las obras de Oursler se han mostrado en prestigiosas instituciones como el Walker Art Center, Minneapolis, Documenta VIII, IX, Kassel, Museum of Modern Art, Nueva York, Whitney Museum of American Art, Nueva York, Centro Georges Pompidou, Paris, Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, Skulptur Projekte, Munster, Museum Ludwig, Colonia, Hirshhorn Museum, Washington, la Tate, Liverpool. El artista actualmente vive y trabaja en Nueva York.