

lo que debe ser un retrato normal". Y exactamente lo que ha hecho que el cuadro llegue a nuestros días con buenísima salud.

Un tono lavanda

Después de este gran cuadro cuadrado, Sargent se dedicó a retratar a sus compatriotas sin el recato que pedía la época. Es célebre su visión de la esposa de Pierre Gautreau, de 1884, obra que costó a Sargent años de trabajo y provocó un sonoro escándalo en el salón de aquella temporada. Ya había escrito el pintor a Vernon Lee, su amiga de la infancia, que "si tienes algo que objetar a las personas que se maquillan hasta el punto adquirir un tono lavanda uniforme (...) por todo el cuerpo (...) no te va a gustar mi modelo". Madame Gautreau, nacida en Nueva Orleans, está en la historia de la pintura como *Madame X*, lienzo que hoy se encuentra en el Metropolitan de Nueva York. De la dama ya no se ve el polémico hombro desnudo (y lavanda) que Sargent tuvo que cubrir para amainar las aguas y evitar batirse en duelo. Por entonces, ya hacía más de un año que el crítico americano Brownell había escrito que,

'Las hijas de Edward Darley Boit' son las meninas de Sargent, quien tres años antes había copiado las originales, tal como consta en la hoja de registro de la entrada del museo; ahora ambas dialogan también en proximidad

con el lienzo de las hermanas Boit, "Velázquez resucita".

Resucita Velázquez en el Museo del Prado de Miguel Zugaza, abierto a todo tipo de connivencias con el arte moderno y contemporáneo, y con una semana de intervalo se nos ofrecen vecindades de la obra más grande del sevillano con las versiones de Richard Hamilton, Goya, Picasso y Singer Sargent, en una operación meninas que no se presenta con ese u otro nombre parecido pero saca doble crédito de los medios. Puede que haya sido acertado hacerlo así, con discreción intencionada, dado que la única pieza nueva de gran formato es la del americano, y porque con *Las meninas* todo nos parece poco. Queda, para quien se atreva con ello, la recolección de las versiones de Picasso, que dan para un banquete, o mejor una *grande bouffe*. El aperitivo, un pequeño dibujo sobre papel con lápiz azul, de 1957, es su acercamiento primero y ya atrevido al asunto, lo que no está nada mal para empezar.

Las meninas de Picasso (1973), aguafuerte de 76 por 56 centímetros de Richard Hamilton, es mucho más que el homenaje del británico a Picasso que le encargan en Francia cuando se acercan los noventa años del protervo pintor de Málaga, que no llegaría a cumplirlos. Lo de Hamilton es, en primer lugar, una maratón del grabado, el

aguafuerte y la aguainta: él mismo exige para cumplir el encargo que lo estampe el grabador del mismo Picasso, Aldo Crommelynck, y se pasa más de seis semanas haciendo pruebas a mano o a buril. Todas ellas están en la nueva sala de la zona alta del Prado, en debido orden cronológico, prestadas por el autor.

Hamilton, y no Warhol, es el padre del pop art, aunque en su comparecencia en Madrid se empeñó en decir que era más bien "el abuelo". Con 88 años, un flaco bastón y la vigilancia distante de su musa y esposa Rita Donagh, mostró los dibujos preliminares, los preparatorios, las seis pruebas de estado y la estampa definitiva, cuyos negros todavía no le parecen demasiado negros. Sus meninas son una armoniosa recopilación de todas las etapas de Picasso, vigiladas por el mismo Pablo desde la izquierda con la túnica de la Orden de la Hoz y el Martillo, seguido de la infanta cubista, el guardadamas africano y el Nicolásito arlequín de la época rosa que pisa al mastín convertido en Minotauro. Al fondo, en el espejo borroso, en vez de los reyes están Richard y Rita, reinantes, y arriba

las versiones sintetizadas, casi *despixeladas* que Hamilton urdió para no dejar de incluir tributo a los *Tres músicos* (1921, MoMA, Nueva York) y a *L'Abaude* (1942, Musée d'Art Moderne, París), de su adorado Picasso.

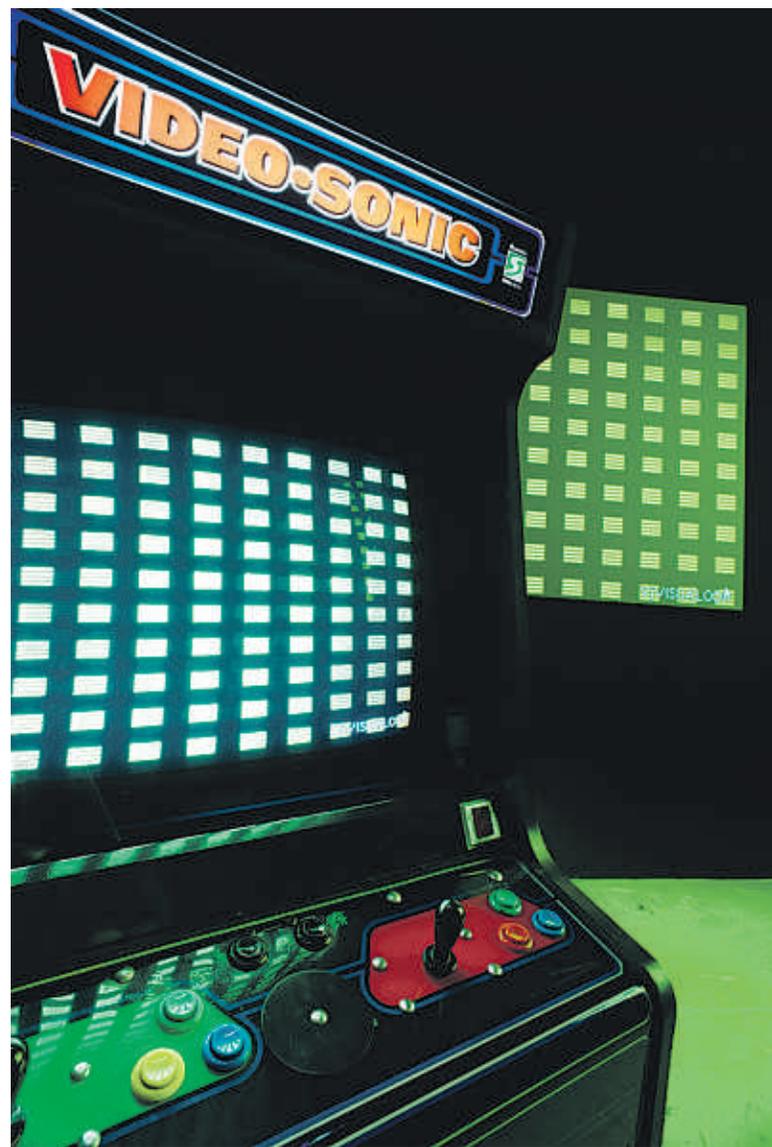
Terminar por el principio

Y Goya, por fin, para terminar por el principio. El Goya grabador que aun joven se atreva con Velázquez desde los bufones hasta los príncipes, y hacia 1778 hace una oscura prueba de estado a partir de *Las meninas* que aquí se exhibe junto a una serie de tanteos previos. Según la conservadora Manuela Mena, en la zona superior del aguafuerte hay "una atmósfera sombría y nocturna en la que se intuyen ya sus aves nocturnas" de series muy posteriores, y "un atisbo del mal, que tanto le interesó, parece deslizarse en la ofrenda del búcaro".

Lo que nos recuerda una teoría defendida desde hace tiempo por Natacha Seseña. Entre otros testimonios, citaba la historiadora del arte una línea de *La Dorotea* de Lope de Vega: "Niña del amor quebrado, o tienes amor o comes barro". Porque parece que las meninas y otras jóvenes del siglo XVII comían búcaros y otras tierras arcillosas para conseguir la máxima palidez en el rostro, que en alguna fase de la digestión podía alcanzar un tono próximo al color lavanda. |

Playlist LABORAL presenta una selección de trabajos realizados a partir de videojuegos: Una forma de creación lúdica y experimental

Super Mario es el mensaje



Playlist
LABORAL
GIJÓN

Los Prados, 121
Tel. 985-18-55-77
www.laboralcentrodearte.org
Hasta el 17 de mayo

VjVISUALLOOP:
'Protopixel
HARDcade' (2009)
FOTOGRAFÍA: MARCOS
MORILLA

ARNAU HORTA

Los datos son conocidos. El volumen de negocio generado por la industria del videojuego es hoy mucho mayor que el del cine, la música o cualquier otro sector del entretenimiento y la cultura. Esta hegemonía comercial del videojuego coincide asimismo con un progresivo afianzamiento de la práctica artística derivada de su uso como fuente de inspiración y como herramienta de creación. En manos de una nueva generación de artistas (la que creció jugando con consolas y máquinas de salón recreativo), el videojuego representa una nueva paráfrasis del medio en el sentido McLuhaniano del término: oculto en la estructura del software y el hardware se inscribe el mensaje mismo. La exposición *Playlist* nos invita a conocer esta es-

cena artística a través de las creaciones de algunos de sus principales representantes.

Basado en uno de los fenómenos más paradigmáticos de la actual cultura de consumo, el arte del videojuego actualiza y sintetiza los intereses y las preocupaciones de diversos movimientos artísticos anteriores. Así como hizo Roy Lichtenstein con sus pinturas pop de puntos Ben-Day, estas creaciones electrónicas replican la iconografía de la cultura de masas a través de la que hoy es su mínima expresión gráfica: el píxel. Realizadas a partir de diversos procesos de subversión del medio tecnológico, estas obras de carácter experimental ponen muchas veces al descubierto la información codificada en la que se basan. Este procedimiento de tipo autorreferencial >

> y la voluntad de revelar su naturaleza lingüística primigenia las sitúan muy cerca de los propósitos del arte conceptual. Asimismo, su contenido irónico y crítico y la recuperación de procedimientos como el collage, el *ready made* o la performance ponen de relieve las diversas analogías que existen entre estos trabajos y las creaciones dadaístas y posdadaístas (especialmente las de Fluxus y las de Nam June Paik en particular).

Pero si hay una característica común en casi todas las obras de este tipo es la utilización de materiales y soportes reutilizados que rápidamente se asocian a las formas innobles del arte povera. El visitante de *Playlist* no encontrará ni una sola consola u ordenador de última generación. El primer modelo de Game Boy y otros aparatos más o menos coetáneos son los instrumentos utilizados por este grupo de artistas que basan su trabajo en una férrea resistencia frente a la obsolescencia programada por los propios fabricantes de dispositivos tecnológicos. Este rechazo sistemático hacia las nuevas aplicaciones impuestas por los biorritmos del mercado y la reivindicación de tecnologías presuntamente obsoletas se traducen en una autolimitación creativa y en una reinención de los medios empleados. Convertido en *hacker*, el artista desbloquea (profana) lo que se consideraba un sistema cerrado, liberando su auténtico potencial y reconvirtiéndolo en una nueva herramienta creativa.

Fruto de esta oposición frontal al determinismo tecnológico de la sociedad de consumo, el célebre enunciado de McLuhan, según el cual el medio termina por configurar activamente nuestra experiencia, parece invertirse. A través del proceso descrito antes, el consumidor se convierte en productor y ejerce lo que Alexander Galloway y Eugene Thacker han descrito como su "libertad de uso". Reflota entonces el valor utópico de una nueva forma de arte tecnológico y reproducible al que Walter Benjamin atribuía un valioso poder emancipador.

Así ocurre con la instalación interactiva *VjVisualoop* de Protapixel HARDcard; con los cartuchos *hackeados* de Paul B. Davis, Jeff Donaldson o Don Miller o con la performance multimedia *386 DX* de Alexei Shulgin... Todos es-

El arte del videojuego actualiza y sintetiza los intereses de diversos movimientos artísticos anteriores

tos y muchos otros trabajos de *Playlist* transmiten esta fuerza liberadora con un marcado acento lúdico y una invitación a participar. Descubrimos entonces un nuevo universo escondido tras el mundo plano que hasta ahora representaba el videojuego. Una infinita e inabarcable pantalla oculta después de la última pantalla del juego. |



Alexei Shulgin:
'386dx' (1998)
FOTOGRAFÍA: MARCOS
MORILLA

Cajón desastre



Un par de zuecos no suecos sino holandeses RODRIGO FERRONI / GETTY

De suecos, vándalos y zuecos

DANIEL FERNÁNDEZ

Ya sabemos que cuando alguien "se hace el sueco" se hace el despistado y pretende que la cosa, sea la que sea, no vaya con él. Más de un lector curioso se habrá preguntado qué habrá en nuestra historia para creer que los habitantes del reino de Suecia son así de ¿fríos? Y como la etimología es un saber especulativo, alguno hay que ha aventurado razones históricas para relacionar la expresión con los dignos suecos... Y sin embargo, la etimología más probable poco tiene que ver con Suecia. *Soccus*, en latín, es un tronco, un tocón (de ahí la soca catalana) y también es un calzado que usaban los comediantes, una especie de pantufla baja y destalonada que era totalmente opuesta al coturno que usaban los actores trágicos para ganar altura y que era lo más parecido a los zapatos de plataforma tan caros ahora a oficios tal vez trágicos pero de menos altura moral. *Facere soccus*, en el latín tardío debía ser tanto como hacerse el tronco o el leño, es decir, el dormido o el despistado o bien hacerse el remolón por andar chancleteando como los cómicos. Ya ven, nada que ver con los suecos que, por lo demás, también se hacen los suecos, o sea, los troncos, en este caso.

También de *soccus* vendrían el calzado, el zueco y desde luego la voz zoquete, que parece posterior al calzado y que al principio probablemente se usaba más por rústico que por tonto. Por cierto que los franceses llaman a un tipo de zueco de madera *sabot* (que tendría parentesco con *zapato*, pero eso es otra historia) y de ahí sabotaje, porque se cuenta que los campesinos rompían los primeros telares mecanizados para no perder su sustento, no se sabe si a golpes de zueco o precisamente no por zoquetes... Volvamos a los suecos y llamémoslos por otro de sus nombres: vándalos. El vandalismo, ese "espíritu de destrucción que no respeta cosa alguna, sagrada ni profana", era la forma de proceder de un pueblo que al final acabó dominando la España postrromana junto con suevos, alanos y silingos. De España pasaron a África y allí se ganaron una reputada fama de destructores de ciudades y haciendas. Vándalo y vandalismo como vituperio empezaron a usarse en francés, durante la Revolución francesa, y en España no cobraron carta de naturaleza hasta el siglo XIX. Lo curioso, de nuevo, es que el rey de Suecia lo era porque reinaba sobre suecos, godos y vándalos. Y lo que no sé es si los suecos saben que aquí los tenemos por despistados cuando deberíamos tenerlos por vándalos... Probablemente han ganado con el cambio y es mejor ser un pacífico sueco que un vándalo desatado.