Projected Image: Los anaglifos de EricEgas

Galería Nacional Instituto de Cultura Puertorriqueña

2013_ericEGAS.8.5x11.indd 1 5/1/13 9:01:21 PM

Inverde / 44" x 80" / 2008

2013_ericEGAS.8.5x11.indd 2 5/1/13 9:01:24 PM

Projected Image: Los anaglifos de EricEgas

2013

Galería Nacional

Instituto de Cultura Puertorriqueña

San Juan . Puerto Rico

16 de mayo a 29 de junio de 2013

2013_ericEGAS.8.5x11.indd 3 5/1/13 9:01:25 PM

2013_ericEGAS.8.5x11.indd 4 5/1/13 9:01:28 PM

Percepción Eric Egas

A fines del otoño de 2009, a raíz de una invitación para revivir una instalación multimedia que había creado a finales de los años setenta, titulada *Protozone*, comencé a repasar los dibujos y apuntes de reflexiones que finalmente me habían llevado a crear la pieza. Aquellas reflexiones contenían interrogantes que, como joven artista, me había planteado acerca de la naturaleza y las propiedades de la experiencia visual. En parte quería saber hasta qué punto la programación biológica y evolutiva determina nuestro comportamiento en un entorno visual.

Protozone vino a ser la plasmación de esas meditaciones, una especie de laboratorio móvil que ponía a prueba la interacción de los espectadores en un ambiente endoescultórico. En cierta medida, la pieza se derivó de mi experiencia profesional en la producción de películas y montajes multimedia para el New York State Museum. Para mí como artista visual, el ambiente de trabajo en el museo fue sumamente enriquecedor, ya que me dio acceso al talento de una larga lista de maestros en todo tipo de arte y oficio necesario para la realización de las exposiciones del museo así como la restauración y conservación de sus colecciones —desde planificadores y diseñadores hasta maquetadores, taxidermistas, fotógrafos, serigrafistas, fabricantes de moldes plásticos, carpinteros, trabajadores del metal y restauradores... en fin, todo tipo de talento imaginable—. A este conglomerado me uní con enorme admiración. El museo viejo, que estaba siendo reemplazado, era en sí mismo un artefacto maravilloso. Los ingeniosos y quizá prosaicos dioramas, junto con los inmensos montajes estáticos de especímenes geológicos, como minerales y fósiles, creaban un sentido de situación como en ningún otro lugar. Mi mente dadaísta/surrealista de aquella época se sentía realmente cómoda en ese ambiente.

Sin duda, la riqueza de todas esas experiencias "situacionales" o "ambientales" estimuló y encaminó mi interés en crear un tipo de obra que más tarde llamarían "instalación", aunque debo admitir que ya en 1965 había hecho una obra de tipo ambiental en colaboración con varios amigos artistas en la Tasca Gallery de Nueva York. Pero el hecho es que en el museo muchas de las exposiciones multimedia que trabajé ejemplificaban el concepto de experiencia situacional. Recuerdo una de ellas en particular como representativa del uso de modalidades situacionales. Su título, *Blowdown*, reflejaba con acierto su tema: una gran tormenta que había devastado más de un millón de acres de bosque en Adirondack durante la década de 1940, dejando atrás una terrible maraña de árboles caídos a lo largo del parque estatal. Para dramatizar el viento y el ruido de los árboles al quebrarse y desplomarse, utilizamos ocho pistas de sonido envolvente en un espacio circular cerrado, forramos las paredes de imágenes del bosque serigrafiadas en pintura sensible a la luz ultravioleta y las iluminamos con destellos intermitentes de luz ultravioleta.

Empecé a experimentar con el concepto de *Protozone* e hice los primeros modelos allí en mi taller del centro de exposiciones del museo, originalmente con el propósito de explorar lo que llamé modalidades de percepción situacional. El proceso consistía en modificar el tamaño y la disposición de las pantallas en pared y de los pedestales con pantallas para maximizar el movimiento funcional e interpersonal dentro de la pieza. En un "espacio de rasgos fijos" (*fixed-feature space*), experimenté con variables perceptuales para crear la sensación de un espacio más informal a nivel situacional. De este examen de las relaciones proxémicas con el espacio visual nació el deseo de concretar la pieza como obra de expresión personal.

Años más tarde, cuando estaba presentando *Protozone* como performance/instalación en el espacio cultural ArtPark, en Lewiston, Nueva York, empecé a considerar con más detenimiento qué tipos de percepciones espaciales podrían transferirse al arte bidimensional o "plano" mediante anaglifos, imágenes que dan la impresión de tridimensionalidad si se miran con gafas especiales (con un lente rojo y otro azul). Me pareció que ciertas dinámicas que ponen en juego la información periférica y las relaciones proxémicas de distancia entre los objetos, unidas a la intensificación de la percepción de profundidad, me ofrecían la premisa para trabajar en este medio. Si comparamos composiciones de una misma imagen en 3D y 2D, cada una revela propiedades psicológicas notablemente diferentes.

El hecho de si estas diferencias eran resultado de una Gestalt compositiva o consecuencia de nuestra particular interpretación conductista aprendida merecía aclararse o por lo menos explorarse. Como artista, no me interesaba tanto la codificación de los diversos fenómenos observados, sino las implicaciones de esos fenómenos como género expresivo. Esta exposición presenta el resultado de ese viaje de experimentación e investigación, aspirando a revelar y compartir mi proceso de exploración con el observador en forma de experiencia multisensorial.

Protozone / 84" x 44" / 1982-2011

2013_ericEGAS.8.5x11.indd 5 5/1/13 9:01:28 PM

Una situación contextual

Hap Tivey

Eric Egas presenta imágenes que resuenan en la percepción del espectador como fáciles de identificar, pero difíciles de comprender. No son muy diferentes de esos sueños en que improbables combinaciones de objetos comunes habitan espacios extraños, negados a insertarse en la comodidad del mundo físico. Como invitados inmersos en un universo perfectamente yuxtapuesto de inquietantes objetos inanimados y seres peculiares, nos sentimos testigos de un opulento festín celebrado en algún lugar recóndito de las bóvedas de la memoria, donde las relaciones se catalogan de forma poética y no racional. Para lograr esto, Egas nos pide un cambio de conciencia: dejar atrás la aprehensión convencional del mundo cotidiano que habitamos y abrazar una alternativa que él ha sintetizado para nuestro disfrute.

Luego de repasar casi cinco décadas de instalaciones y trabajos con proyección de luz de Eric Egas, se podría suponer que sus trabajos recientes, los anaglifos, solo guardan relación con sus obras anteriores en su dependencia de la exploración tecnológica. Pero esta interpretación obviaría un tema central crucial. Si bien es cierto que a lo largo de su carrera este artista ha ido valiéndose de la más avanzada tecnología disponible, su propósito nunca ha sido simplemente presentarnos la tecnología. Eric es mitad poeta visual y mitad ingeniero de inventos raros. Ya desde sus primeras presentaciones nunca se conformaba con mostrar al público meras imágenes bidimensionales; construía habitaciones enteras, diseñadas para colocar al espectador dentro de sus imágenes, y sus imágenes dentro del tiempo. Fotógrafo consumado, recibió el apoyo del New York State Museum en Albany para crear un registro de los centenarios bosques de la región de Adirondack, un tema muy apropiado para un museo dedicado al estado de Nueva York y sus atractivos naturales. Un curador común quizás habría enmarcado aquellas imágenes y las habría montado de modo que el público pudiera caminar entre ellas y observarlas como prosaicas fotos de la naturaleza, imaginando lejanas tierras salvajes. Sin embargo, Eric optó por proyectar su estética forestal en las paredes, rodeando a sus espectadores con imágenes luminosas que cambiaban constantemente. En una presentación posterior en una sala del espacio cultural ArtPark [Lewiston, NY], Eric iluminó pantallas de retroproyección desde la parte exterior de la sala. De este modo, las paredes envolvieron a los espectadores en un bosque de coloridas formas evocadoras de sueños y recuerdos, de mundos imaginarios más allá de sus orígenes físicos. El esplendor del paisaje natural de Nueva York permanecía patente, pero ahora se desplegaba con la tecnología de un nuevo siglo. Este proceso de casar las imágenes fotográficas con la tecnología de proyección le permitió a Eric construir una experiencia visual intensa, sirviéndose de esa tecnología como una ventana para compartir su aguda visión de un mundo que existe justo al margen de la interpretación racional.

Tras varias exitosas instalaciones en las que incorporó material fílmico y diapositivas en lugares como Sculpture Space, Exit Art y Art Awareness, Eric volvió a chocar de frente con su futuro tecnológico. De repente habían llegado las computadoras en una gran variedad de formatos personales (recogió muchas y las secuestró en sus talleres), y el aún joven DOS de Microsoft le permitía acceso a la programación. Con el lenguaje C++ y un pequeño equipo de programadores, Eric desarrolló un software único que le permitía imprimir sus *collages*

Brimfield / 44" x 46" / 1996-2012

Smith Dallas / 44" x 46" / 1983-2008

Schoharie Barbershop / 44" x 46" / 1983-2008

fotográficos en gran formato utilizando las máquinas en que se imprimían los dibujos arquitectónicos, conocidas como plóters. Con Micrografx Picture Publisher, un programa pionero de edición de imágenes digitales, adaptó las fotografías a los medios de impresión, creando imágenes con tinta de alta permanencia, construidas de millones de puntos de colores. Con la llegada de Adobe Photoshop dos años más tarde, Eric combinó el gran formato con una manipulación digital más sofisticada, y de nuevo se encontró utilizando una estrategia tecnológica innovadora para crear en el espectador la experiencia espacial de penetrar en sus imágenes.

Las impresiones iniciales del plóter presentaban los trazos estilísticos de las máquinas de Eric. La manipulación de las tintas para lograr lo que a menudo parecía puntillismo fotográfico daba a las obras un aire de *collages* controlados robóticamente, y en muchos aspectos lo eran: primero a nivel de software y luego como impresiones salidas de máquinas que trazaban pacientemente puntos de tinta en un rollo de papel. Línea a línea iban materializándose de forma misteriosa imágenes como la del joven soldado en un opulento comedor —escenas oníricas que Eric invocaba recurriendo a su colección privada de imágenes adquiridas y originales—. Si bien es innegable la fuerza de esas gráficas iniciales, la innovación pronto quedó eclipsada cuando las impresoras de inyección de tinta, diseñadas para producir enormes imágenes arquitectónicas, comenzaron a usarse para atender la demanda popular de imágenes fotográficas de gran formato. En menos de una década, Eric abandonó su plóter, y la singularidad absoluta que este daba a sus obras, en favor de la producción rápida y a gran escala que posibilitaban las impresoras de inyección de tinta. Sacrificó la delicadeza que permitía el hardware en aquellas primeras impresiones en aras de resultados más rápidos, y se dedicó a trabajar más a nivel de software, donde descubrió un portal perceptual que, una vez más, daba a su público entrada al universo interior de sus imágenes: el espacio virtual de la tridimensionalidad. Con los anaglifos, Eric abandonó la superficie plana del papel que sirvió de soporte a sus *collages* de imágenes y abrió un mundo que cada espectador podía crear para sí mismo.

Los primeros anaglifos a menudo se basaban en material que Eric había usado en sus impresiones de plóter, pero a medida que se fue sofisticando en la manipulación de la tridimensionalidad, se dio cuenta de que podía construir espacios muy particulares seleccionando con cuidado imágenes de interiores o exteriores que se equilibraban e interactuaban como no era posible en sus primeros *collages*. La cuidadosa inserción de espejos, aberturas, ventanas y puertas producía súbitas e inesperadas ilusiones de extensiones en el espacio que solo pueden darse en el mundo virtual de la ilusión tridimensional. Ya sería suficientemente surrealista encontrarnos con la cabeza disecada de un búfalo sentada en una silla de barbero debajo de unos cuernos de alce (*Schoharie Barbershop*), pero el hecho de poder penetrar en esa sala y de momento pasar a otra igualmente enigmática exalta el espacio mismo como parte del misterio. Y solo el espectador puede resolver este misterio, ya sea la yuxtaposición poética de animales muertos o la ilusión repentina de la penetrar en un espacio. Inesperada y provocadora es también la drástica presentación espacial en los espejos de la extraordinaria pared de una habitación en *Smith-Dallas*. Incluso en el mundo virtual del 3D, no esperamos que una ilusión de espacio de repente se

2013_ericEGAS.8.5x11.indd 8 5/1/13 9:01:36 PM

Norman / 44" x 46" / 1996-2008

Wedding / 44" x 49" / 2008

abra de nuevo para dejar ver otro campo más profundo que no podría existir en la superficie plana de un papel. La asombrosa capacidad de Eric para manipular los cambios de color en sus fuentes digitales produce anomalías perceptuales específicas y con frecuencia chocantes, tales como la profundidad del reflejo y el túnel infinito en *Pilón-Pilón* o los imposibles puntos de fuga en sus paisajes invertidos.

Eric fue pionero de una gran variedad de tecnologías que con el tiempo se hicieron de consumo general a medida que los ingenieros de software encontraron vías más fáciles para las aplicaciones gráficas. Hoy en día, cualquiera puede descargar un software de 3D con el cual transformar una imagen digital común en una ilusión tridimensional en rojo y azul. Y también cualquiera puede pedir que le impriman en gran formato una imagen de Photoshop, pero la tecnología no es la panacea para crear arte. Lo mismo que la unión de destreza pictórica y visión artística distingue al arte de la mera decoración de paredes, el uso del software con visión artística define la diferencia crucial entre truco perceptual y experiencia profunda. No hay macro de 3D que pueda producir los anaglifos de Eric Egas. Estas obras son construcciones cuidadosas, creadas con técnicas que el artista ha desarrollado para su visión y sus necesidades específicas. Eric ha desarrollado no solo una diversidad de intrigas espaciales, sino resonantes espacios emocionales que van desde lo absolutamente surrealista y enigmático hasta lo político, lo cotidiano, lo hilarante e incluso lo trágico.

Cuando Eric pone en interacción la complejidad del espacio y los objetos, surge, por ejemplo, un retrato jocoso y emotivo en homenaje a un viejo amigo, como *Norman*, o también el espectro enmantado de dos mundos sin coherencia temporal ni social que nos hacen reflexionar sobre nuestro fracturado orden mundial en medio de una ceremonia de bodas (*Wedding*). O bien el artista establece un precario equilibrio en una ciudad golpeada por un terremoto uniendo dos imágenes especulares con un hilo y una figura (*San Francisco Telegraph*). O quizás nos inserta en una comedia de ciencia ficción en un espacio que lo mismo podría ser su estudio que un laboratorio de garaje donde se inventó la televisión a color. En cada obra, la maestría de Eric provoca estas reacciones en nosotros y las amplifica al colocarnos no frente a un pedazo de papel, sino en lo recóndito de nuestra propia conciencia perceptiva —solo con pedirnos que usemos las gafas que revelan la profundidad de su exploración—.

Y si no usamos las gafas, ¿se reduce nuestra experiencia? De ningún modo; solo se transforma. Lo mismo que las tempranas impresiones del plóter nos causaban emoción como imágenes o asombro como delicados dibujos robóticos, los anaglifos provocan emoción y asombro por las delicadas sombras y auras que surgen como subproducto de su destino perceptual previsto. Las imágenes fracturadas que pueblan la superficie del papel constituyen de por sí un cúmulo fascinaante de colores y metáforas totalmente digno de consideración sin necesidad de ponerse las gafas, aunque siempre invitan a una mirada más profunda... Nos sugieren que demos un paso más, que hagamos un acto de fe perceptual y atravesemos el plano del papel para entrar al universo ilusorio de nuestras mentes, tal como Eric Egas quiere presentárnoslo.

2013_ericEGAS.8.5x11.indd 9 5/1/13 9:01:39 PM

01_Berlin / 44" x 54" / 2004

02_Blue Room / 58" x 44" / 2012

03_Brimfield / 44" x 46" / 1996-2012

04_Corliss Enigma / 40" x 24" / 1996

05_Culebra / 44" x 46" / 1996-2008

06_Frippery / 64" x 44" / 2011

07_Garage / 44" x 44" / 1983-2013

08_Gargantua / 44" x 65" / 2012

09_Gleaners / 30" x 24" / 1996

10_Inverde / 44" x 80" / 2008

11_Inverdedos / 44" x 72" / 2008

12_Leadville / 118" x 44" / 2010

13_Love It or Leave It / 44" x 46" / 1996-2008

14_Margaretville / 44" x 46" / 1982-2010

15_Mombeche Bebe / 59" x 44" / 2013

16_Norman / 44" x 46" / 1996-2008

17_Pilón - Pilón / 90" x 120" / 2011

18_Protozone / 84" x 44" / 1982-2011

19_San Francisco Telegraph / 44" x 93" / 2012

20_Schoharie Barbershop / 44" x 46" / 1983-2008

21_Smith Dallas / 44" x 46" / 1983-2008

22_Smith TV / 44" x 46" / 1983-2008

23_Vancouver / 51" x 44" / 2010

24_Wedding / 44" x 49" / 2008

Todas las obras realizadas en lienzo con pigmentos profesionales de larga duración, excepto los núms. 5 y 9, realizados en tinta sobre papel con barniz de plexiglass, y el núm. 18, realizado en tinta sobre poliéster.

San Francisco Telegraph / 44" x 93" / 2012

2013_ericEGAS.8.5x11.indd 10 5/1/13 9:01:39 PM

Lista de obras en exposición / Currículum Vítae

Vancouver / 51" x 44" / 2010 / detalle

Eric Egas vive en Vieques, Puerto Rico, desde hace 28 años y posee otro hogar en el norte de Nueva York desde hace 45. Educado en el Pratt Institute y otras escuelas de arte en Nueva York y Europa, Egas atribuye su temprano interés artístico a su abuela, que le regaló una cámara a los cinco años y lo alentó en esos primeros pasos, así como a la influencia de su padre, el artista ecuatoriano Camilo Egas. Eric creció en Nueva York, donde su padre dirigía el departamento de arte de la New School for Social Research. A lo largo de su vida, Eric ha aplicado dos máximas de su padre: "el artista debe dominar el medio antes que la expresión" y "el artista debe aprender a ver más de lo que creemos que hay, pero solo lo que físicamente está ahí".

Exposiciones selectas

2013
Anaglyphs
Galería Nacional
San Juan, Puerto Rico
2012
Anaglyphs
Guggenheim Gallery
Rensselaerville, New York
2011
Anaglyphs
Museo Fuerte de Marisol
Vieques, Puerto Rico
2010
Artpark: 1974-84
Protozone Revisited
Installation
SUNY at Buffalo Art Gallery
Buffalo, New York
2009
Breakfast Club Show
Greene County Council on the Arts
Catskill, New York
2004
Yuxtaponer
Museo Fuerte de Marisol
Vieques, Puerto Rico
1996
Million Man March
Installation
Proctor Art Center, Bard College
Annandale on Hudson, New York
1994
Prix Ars Electronica
Plotter Drawing
Lenz, Austria
Eric Egas
Installation
Art Awareness
Lexington, New York
1993
Plotter Drawings
Artlink
Fort Wayne, Indiana

1992
Siggraph 92
Plotter Drawing
Chicago, Illinois
Computer Art Conference
Plotter Drawings
New York, New York
Plotter Drawings
Center for Photography at Woodstock
Woodstock, New York
Plotter Drawings
Albany Center for the Arts
Albany, New York
1985
Dye Transfer Prints
Catskill Center for Photography
Woodstock, New York
1984
Dye Transfer Prints
Oregon Museum of Science & Industry
Portland, Oregon
Polliwag Projection
Installation
Art Awareness
Lexington, New York
Dye Transfer Prints
Center for Experimental & Perceptual Arts
Buffalo, New York
Dye Transfer Prints
Hamm-Brickman Gallery
Albany, New York
Dye Transfer Prints
Modern Realism Gallery
Dallas, Texas
1982
Protozone
Major Project Artist
ArtPark
Lewiston, New York
Idiot Box
Multi-media Installation
Sculpture Space
Utica, NY
Protozone
Multi-media Installation
Performing Garage
New York, New York

Publicaciones / Talleres

2010
ArtPark 1974 -1984
Princeton Architectural Press
1994
National Public Radio
Technovations Program
3 part series 9
1993
The Gray Book
Verbum Books
Albany Times Union
Visual Arts
Camera & Darkroom
Digital Imaging
Scientific Computing
Image Rendering
1992
Association for Computing Machinery
Visual Proceedings
Photography #52
Center for Photography at Woodstock
Photography Workshops
Center for Photography at Woodstock
Art & Design News
Charmed Places
1988
Catskill Center for Photography
Center Quarterly
1984
Catskill Center for Photography
Photography Workshops 8
Woodstock Times
Dallas Observer
Visual Arts Review
Dallas Morning News
Preview
1983
Oregon Museum of Art & Science
Kaleidescope
Art Forum Magazine 12
Ronny H. Cohen article

1982
ArtPark Visual Art
Major Project Artists
Iowa Theater Lab
1981
August Moon 1979-81
Galleries
Washington, DC
1967
Art News Magazine
One Man Shows

Premios

New York State Council on the Arts
Sponsored Project Grant 1984
New York State Council on the Arts
Decentralization Residency 1984
New York State Council on the Arts
Artist in Residency 1985
Halekeala Foundation
Media Grants 1980-1982
Creative Artist Public Service
CAPS Fellowship 1979
Cine Golden Eagle Award
Chronicles of Change 1975
Cindy Award 1976

Experiencia profesional

Advanced Graphics Research Inc.
CEO/Principal, Desarrollador de Software
New York State Council on the Arts
Panelista
Greene County Council on the Arts
Director
New York State Museum
Supervisor de Producción Fílmica y Multimedia
Pratt Institute 1962-66
Konstfackskolan, Estocolmo 1964

2013_ericEGAS.8.5x11.indd 11 5/1/13 9:01:39 PM

INSTITUTO de CULTURA PUERTORRIQUEÑA

Junta de Directores

Directora Ejecutiva
Mercedes Gómez Marrero
Presidente
Dr. Rafael Colón Olivieri
Vicepresidente
Dr. Rodolfo Lugo Ferrer
Secretario
Dr. Lucas Mattei
Dr. José Alberty Monroig
Dr. Gonzalo F. Córdova
Dra. Raquel Rosario
Prof. Manuel Álvarez Lezama
Ing. Rafael Ángel Torrens Salvá

Programa de Artes Plásticas

Directora
Marilú Purcell Villafañe
Coordinadora
Alba Ramos Román
Auxiliar Administrativo
Elida Rodríguez Vélez
Registradora
Caridad Rodríguez Sáez
Diseño y arte gráfico
Aaron Salabarrías Valle
Montaje
Freddy Idoña Fernández
Fabricación
Bienvenido Díaz
Héctor Mariani
Enmarcado
Martín Rodríguez Cabrera
Docentes
Sheyla Proenza
Nicole Soto Rodríguez
Curadora Asistente
Melissa Ramos
Enlace de Arquitectura
Andrea Bauzá
Educación
Elba Colón
Nadja de la Torre
Página Web
Daniel Arnaldo Román
Secretaria
Ramonita Martínez

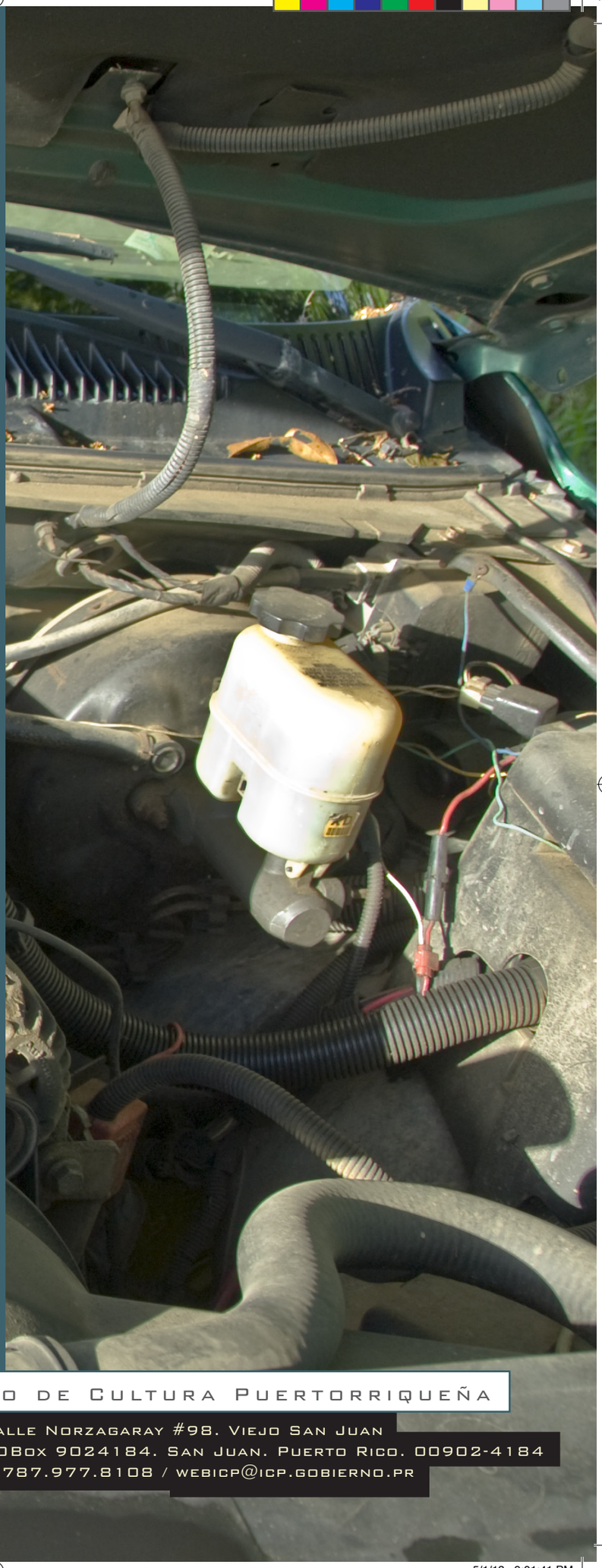
Créditos del catálogo

Diseño
Néstor Otero
zalto.multidisciplina+estrategia

Ensayo
Hap Tivey

Edición y traducción
María Eugenia Hidalgo

Portada/Contraportada: Silverado.1999



GALERÍA NACIONAL INSTITUTO DE CULTURA PUERTORRIQUEÑA

CALLE NORZAGARAY #98. VIEJO SAN JUAN
POBOX 9024184. SAN JUAN. PUERTO RICO. 00902-4184
1.787.977.8108 / WEBICP@ICP.GOBIERNO.PR

2013_ericEGAS.8.5x11.indd 12 5/1/13 9:01:41 PM