

GENERACIÓN 2001

BECCAS DE ARTE



GENERACIÓN
2001

1702 2002
CENTENARIO

CAJA MADRID
OBRA SOCIAL

**GENERACIÓN
20ñ1**

**PREMIOS
Y BECAS DE ARTE
CAJA MADRID**



PROYECTO GENERACIONES

PROYECTO
Obra Social **CAJA MADRID**

COORDINACIÓN
La Fábrica

DISEÑO GRÁFICO
Fernando Gutiérrez@Grafica

EXPOSICIÓN

COMISARIA
Oliva María Rubio

DISEÑO Y MONTAJE
Intervento 2, S.L.

**COMUNICACIÓN
Y RELACIONES PÚBLICAS**
Marta Romero & Asociados

CATÁLOGO

COORDINACIÓN
Oliva María Rubio

DISEÑO
Antonio Pita

MAQUETACIÓN
Natalia Szmulewicz Depino

EDICIÓN DE TEXTOS
Antonia Castaño

FOTOGRAFÍAS
María Bleda / José M.^a Rosa:
Cortesía Galería Visor, Valencia
María Íñigo: Juanma Ferreira
Morgazo
Diana Larrea: Rafael Larrea

FOTOMECÁNICA
Lucam

IMPRESIÓN
Industrias Gráficas Caro

I.S.B.N
84-95321-30-0

DEPÓSITO LEGAL
M-5597-2002

TROFEOS Y DIPLOMAS

DISEÑO
Javier Mariscal

NOTA A LA EDICIÓN

Los textos que acompañan la obra de los artistas han sido editados a partir del material aportado por ellos.

MIGUEL BLESÁ DE LA PARRA

Presidente de **CAJA MADRID**

Para **Obra Social CAJA MADRID** es una satisfacción presentar el trabajo de los diez artistas becados en la segunda edición del proyecto Generaciones. Premios y Becas de Arte **CAJA MADRID**, un programa a largo plazo que quiere brindar un apoyo decidido a la joven creación española. Los participantes pueden optar a la modalidad de premios, presentando una obra a la disciplina que elijan: pintura, escultura, fotografía, arte gráfico y nuevas tendencias; o bien presentar un proyecto que, de ser seleccionado, es dotado con una beca. Seis jurados, compuestos por personalidades destacadas del mundo de la cultura y por artistas son, cada año, los encargados de efectuar la selección tanto en premios como en becas.

En la segunda convocatoria del proyecto, Generación 2001, en la modalidad de premios se seleccionaron 97 obras de otros tantos artistas. La exposición, inaugurada en Madrid, se presentó posteriormente en Barcelona, Valladolid, Valencia, Bilbao y Sevilla.

Los diez artistas becados han realizado sus respectivos proyectos a lo largo del año 2001 y el resultado de su trabajo es el que damos a conocer en ARCO 2002. Los artistas seleccionados son Roberto Aguirrezabala, Lara Almarcegui, María Bleda / José M.^a Rosa, Mariela Cádiz, El Perro, María Íñigo, Diana Larrea, Lola Marazuela, Francisco Ruiz de Infante y Ana Márcia Varela / Leonardo Villela.

Entre los trabajos, encontramos proyectos de *net.art*, donde se aborda el tratamiento de la privacidad en el contexto de Internet y los procesos de manipulación que se llevan a cabo en los entornos de comunidad; de vídeo-instalación interactiva, que muestran cómo las tecnologías pueden crear nuevas dramaturgias del cuerpo; o de investigación en torno a los difusos contornos de la identidad.

Hay una serie de proyectos que aspiran a integrar la obra artística dentro de su entorno, abandonando los límites de las salas de exposiciones para invadir las calles; o películas, inspiradas en la observación de lo cotidiano.

A través de la fotografía se expresan otros trabajos becados que ponen de relieve la simultaneidad de conceptos aparentemente opuestos como lo privado y lo colectivo, el exterior y el interior, lo parcial y lo universal; o se plantean la necesidad de visitar, conocer y representar las ciudades origen de las primeras culturas del Mediterráneo.

Con su presentación en ARCO ofrecemos la oportunidad de mostrar las inquietudes de estos jóvenes artistas en el foro adecuado, al tiempo que contribuimos a impulsar su carrera profesional.

GENERACIÓN 2001 BECAS DE ARTE

Índice

- 7 MERCEDES REPLINGER
MIEMBRO DEL JURADO
Desplazamientos de la mirada
- 8 ROBERTO AGUIRREZABALA
Badplayer
- 18 LARA ALMARCEGUI
Construyendo mi volkstuin
- 28 MARÍA BLEDA / JOSÉ MARÍA ROSA
Ciudades del Mediterráneo
- 38 MARIELA CÁDIZ
Levántate
- 48 EL PERRO
Soluciones integrales para la ciudad
- 58 MARÍA ÍNIGO
Miradas
- 68 DIANA LARREA
Caso público: intrusos
- 78 LOLA MARAZUELA
Vibraciones
- 88 FRANCISCO RUIZ DE INFANTE
El Amplificador
- 98 ANA MÁRCIA VARELA / LEONARDO VILLELA
Desde mi cama veo tu ventana

MERCEDES REPLINGER

Desplazamientos de la mirada

Los artistas que forman parte de esta nueva edición de las becas del proyecto Generaciones de **CAJA MADRID** pertenecen a una generación cuya sensibilidad se ha educado en la confrontación con las nuevas tecnologías de la imagen. Técnicas que fomentan lo que Marc Augé denomina la *ficcionalización del presente*, un espacio donde el exceso de imágenes y la abstracción del propio mirar hacen intercambiables la realidad y la ficción. Sin embargo, enfrentados al uso de esos mismos medios, estos artistas proyectan anular la levedad del entorno virtual a través de una mirada crítica y desplazada sobre los cuerpos, la formación de la consciencia y los vínculos y las relaciones de los individuos en la ciudad. Frente a la instantaneidad, estas obras parecen proponer obstáculos para la visión capaces de atrapar la observación *dispersa* del espectador.

I. En el dominio de la ficción frente a la realidad, la identidad de los individuos se pierde entre las redes informáticas, creando un falso territorio de confidencialidad propicio a la aparición de secretas citas y contactos. Espacio *nocturno* de Internet que Roberto Aguirrezabala, mediante la creación de su perverso *Badplayer*, desmontará anulando cualquier seguridad sobre el carácter privado e íntimo de estas relaciones que interlocutores sin rostro parecen preservar. Confusión entre la vida y la ficción que convierte la memoria en una pantalla de proyección técnica, como la *cámara de luz* diseñada por Francisco Ruiz de Infante, donde el movimiento del espectador pone en marcha un complejo mecanismo de magnetófonos, amplificadores y proyectores de imágenes con canciones de películas de Walt Disney cantadas por niños en diferentes idiomas. Una escenografía espectral que ilumina la ruina de la promesa de felicidad anunciada en la infancia, ya irremediablemente perdida.

II. Encantamiento de la tecnología que alcanza su punto álgido en la fascinación por la imagen de uno mismo, en la construcción del cuerpo como una ficción generada por el propio acto de mirar, como las imágenes de María Iñigo, cuya existencia procede de la mutua proyección de las figuras femeninas que se miran y se crean al mismo tiempo; un simulacro, un bucle óptico del que también participa el espectador, pues su mirada forma parte del engranaje de este aparato proyector-generador de subjetividades. Mirada turbia que en la propuesta de Mariela Cádiz se proyecta sobre una escultura blanca, un cuerpo de mujer convertido en pantalla para escenificar el horror,

la transgresión, la deformación. Una especie, dice la artista, de *putrefacción digital* que transforma la materia y la carne en una realidad virtual enferma creada por el ordenador.

III. Si los cuerpos no remiten ya a ningún original, pura ficción construida por la biología tecnológica, la ciudad se ha vuelto un espacio fantasmal habitado no por ciudadanos sino por *audiencias* electrónicas. Así, el grupo El Perro propone una urna electrónica capaz de medir las variaciones de opinión como una parte de un proyecto más amplio sobre mobiliario urbano para rediseñar la ciudad. Reconocimiento de la dificultad de crear vínculos sociales en el interior de la urbe que obliga a Lara Almarcegui a trasladarse a los territorios despoblados y vacíos de la ciudad para construir una cabaña y un huerto, siguiendo la actividad de las asociaciones de los *volkstuinen* holandeses. Una forma de romper la lógica del urbanismo racionalista, trastornando el orden establecido, como en Diana Larrea, que altera los hábitos despersonalizados del transeúnte impidiéndole el paso mediante una barrera de personas uniformadas con extraños trajes.

IV. La metrópoli como lugar equívoco de la visibilidad, tanto en la ciudad histórica, como las fotografías de María Bleda y José María Rosa sobre la mistificación de los orígenes de las ciudades mediterráneas, como en las imágenes de la ciudad moderna en Ana Márcia Varela y Leonardo Villela con fotografías de viviendas de la periferia, troceadas y ensambladas sobre somieres de camas. La retícula de lo privado y más íntimo, el sueño, haciendo añicos la imagen despersonalizada de los suburbios. Una imagen literal de la *ciudad dormitorio*. Escenarios donde la propia visibilidad se vuelve problemática al no ser ya el fundamento de nuestras certezas, como en las películas de corta duración de Lola Marazuela, unos planos fijos de escenas de la vida cotidiana en los que se observan movimientos mínimos, casi vibraciones que sustituyen la perspectiva clásica por una visión acelerada de simultáneos puntos de fuga.

La mirada, incapaz de sujetar una visión frontal, debe desplazarse, cambiar de sitio para pensar de nuevo qué lugar ocupamos y, de esa manera, el filtro de las nuevas tecnologías, a través del cual percibimos la realidad, se convierte en estos artistas, paradójicamente, en el lugar y el espacio de una nueva densidad que asume la opacidad, la sombra inevitable que el arte proyecta sobre la existencia.

ROBERTO AGUIRREZABALA

BADPLAYER

Nuevas Tendencias



ROBERTO AGUIRREZABALA

Sestao, 1971

¿A quién le importa mi infancia? De hecho, prácticamente no poseo demasiados recuerdos. Es mi obsesión por ir hacia delante. Sin mirar atrás. De la época de estudiante, en la facultad de Bellas Artes de Bilbao, recuerdo que todos mis esfuerzos se centraban en conseguir una plena autonomía. Aprende todo lo que puedas en el menor periodo de tiempo. Consigue conocimiento de varias disciplinas y olvídate de ellas. El arte es muy travieso y no sabes dónde estarás mañana. Era 1995. Y llegó Internet.

Internet es algo nuevo. Por fin puedo olvidarme de la galería, de los objetos, de la escultura... Me deshago de todo lo que había producido hasta entonces. Ahora mi estudio de trabajo se reduce a un ordenador y una conexión a la red. Trabajo en agencias de publicidad como director creativo y progresivamente voy mezclando, hasta que se confunden, mi trabajo profesional y mi necesidad por el arte electrónico. Empiezo a producir los primeros proyectos de *net.art*. El origen fue *easyONE*, 1998 (www.adclick.es/easyone) y, más tarde, apareció *what:you:get*, 1999 (www.whatyouget.net) con *net.ads*, 2000. Centro mi

investigación en los actuales procesos del tratamiento de la identidad para la identificación del usuario en el contexto de Internet. Son piezas para la acción. El usuario tiene que intervenir, si no el proyecto no existe. Nuevas piezas de *net.art: Scanner Game*, 2001 (www.scannergame.com) y *Badplayer*, 2002 (www.badplayer.com).

En junio de 1999 vuelve a brotar mi obsesión por la autonomía y fundo la compañía de Internet Adclick (www.adclick.es), factoría de negocios digitales. Actualmente se encuentra en una fase muy emocionante de crecimiento.

Llegan las exposiciones de *net.art*, premios, producciones, conferencias, presentaciones y colaboraciones. Empiezo a escribir para la publicación electrónica *Bitniks*, en la sección de diseño, en torno a las actuales tendencias de diseño y planteamientos estéticos y conceptuales en Internet y en el arte electrónico. Me sirve para aprender y obligarme a navegar, porque la cotidianeidad te lleva irremediablemente a los mismos *sites*. También es una conexión con gente que está realizando un trabajo muy interesante en Internet.

BADPLAYER

2002

Net.art

Url: www.badplayer.com

Requisitos técnicos: a partir de navegadores 4.x,

Plug In Shockwave Flash 5.0 y altavoces

BADPLAYER

PRIVACIDAD

Badplayer es un proyecto de *net.art* que se desarrolla en un contexto de inteligencia artificial en Internet. Trata de provocar experiencias intensas e inmediatas al participante, anulando progresivamente todos los indicios de su vida privada y forzándole a ser parte de la historia. Todos los actos que realiza el usuario, como la navegación, la comunicación y la interactividad, son siempre colectivos, exponiéndose inevitablemente a los demás. El proyecto trata de dar un giro a la convencional forma de navegar por Internet y crea un formato de navegación colectiva que utiliza para distribuir a los usuarios por el *web site*.

IDENTIDAD

Badplayer es un juego donde no hay vida privada y donde el usuario se va a encontrar con todo aquello que no espera; es decir, hay que cogerle por sorpresa y atraparlo en el sistema. Se le atrapa porque todo empieza a ocurrir sin que él lo desee y sin que pueda hacer nada por evitarlo. Quedan tantos datos suyos dentro del sistema que volverá irremediabilmente una y otra vez para comprobar la evolución dentro de la comunidad.

TRAVIESO, ESPÍA, PERVERSO, MANIPULADOR, SAQUEADOR, MENTIROSO, TRAMPOSO...

Tras el aspecto inofensivo de la narración se esconde *Badplayer*, el jugador perverso que perseguirá al usuario por toda la navegación e impone las reglas. Nada es lo que parece. Es el desconcertante juego de las apariencias. *Badplayer* es el sistema y tiene todo el control. Su condición le otorga una posición de privilegio y de poder que utiliza contra el usuario a lo largo de toda la navegación. Simulará una perfecta apariencia de

confidencialidad para permitir al usuario participar en conversaciones, enviar mensajes privados y públicos, responder a preguntas sobre su identidad y resolver las situaciones que se le presentan. Pero tras esa aparente confianza siempre está *Badplayer*, que se encargará de que ningún usuario disfrute del anonimato en el juego, ni de una vida privada oculta para los demás. El sistema juega con el contexto de las situaciones que se generan a partir de las relaciones entre los participantes. Así, continuamente se publicarán automáticamente todos los datos de que se dispone de cada participante, tiempo de permanencia en el *web site*, últimas conexiones, conversaciones de *chat* mantenidas con otros usuarios, todos los mensajes que ha escrito y los rasgos de su identidad que se ha configurado al navegar.

PORTÁTIL

El eje argumental de *Badplayer* trata sobre la distancia que se genera en las relaciones interpersonales y las apariencias superficiales que construyen la identidad. Una identidad efímera y portátil. La narración se crea en tiempo real y de forma fragmentada para dirigir y manipular la navegación del usuario. Se articula entre la narrativa de ficción y las intervenciones reales aportadas por los usuarios.

La estructura del *web site* mantiene ciertas similitudes con respecto al concepto de una comunidad virtual porque trata de relacionar horizontalmente a los usuarios entre sí, pero trata de darle la vuelta y analiza lo que podría ser una propuesta para la deconstrucción de los actuales sistemas de comunicación *on-line*.



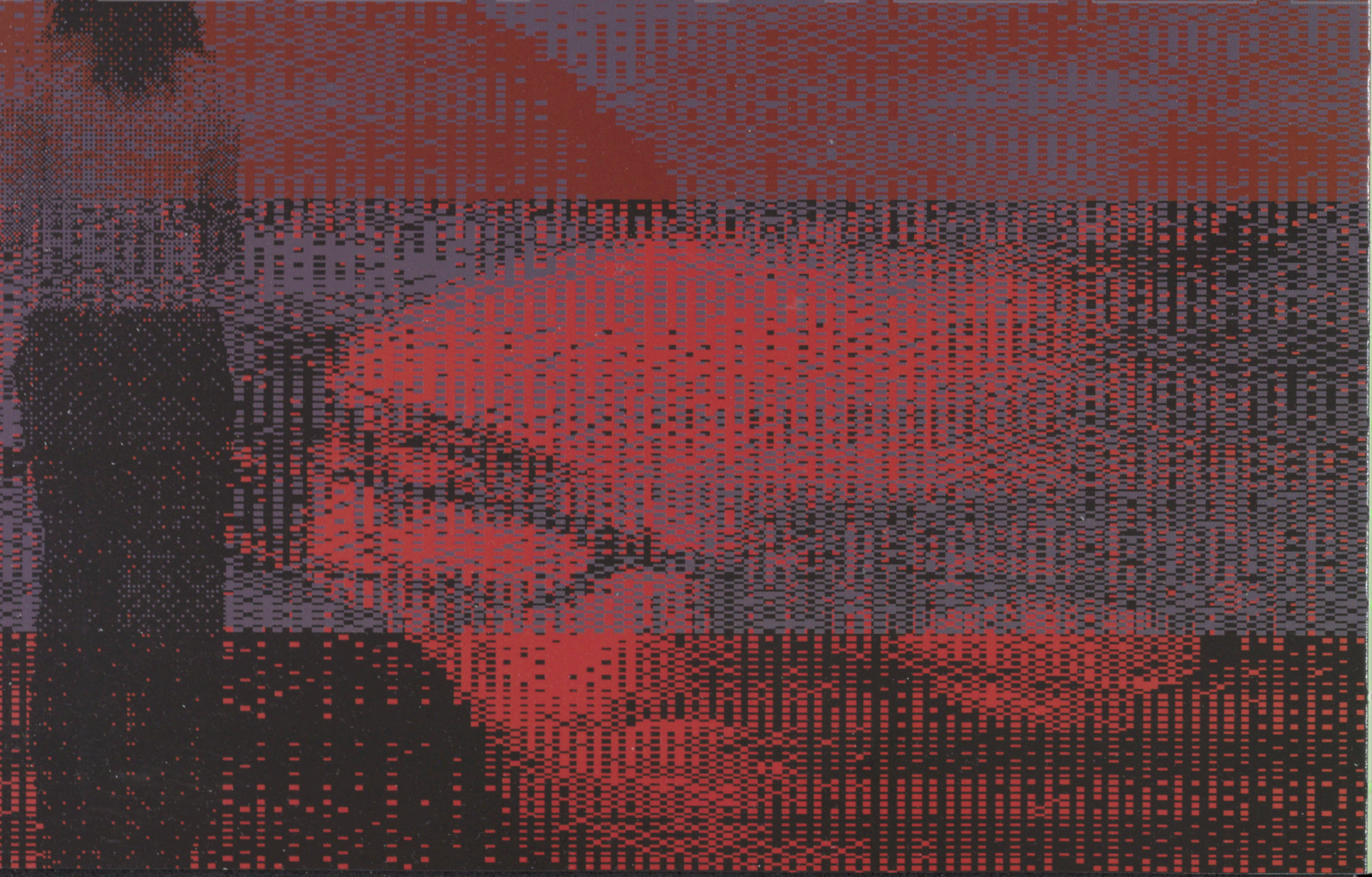
5



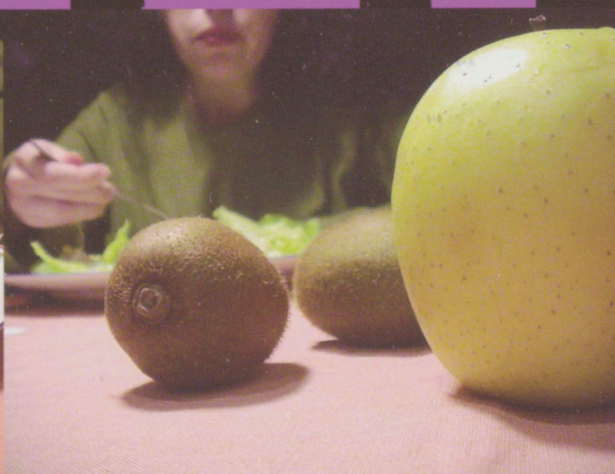
UN DIA ME GUSTARIA
LEVANTARME DE LA
CAMA Y DESPERTAR
DOS HORAS MAS TARDE

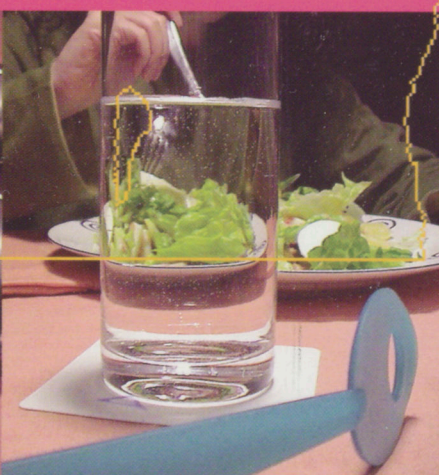
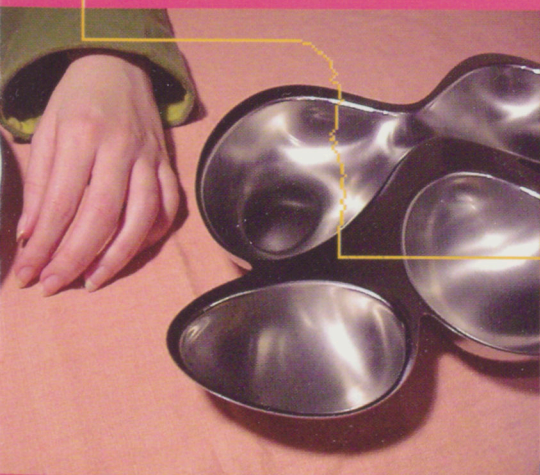
hubiera algo ordenado en mis pensamientos no estaría escribiendo este mensaje. Y si mi estúpida timidez me dejase de una vez, un poco. Pero, sea por lo que sea, aquí estoy escribiendo desde un trabajo que no me gusta y esperando. Dejo que siga pasando el tiempo para no sé qué, no sé qué tipo de planes o sueños imposibles no llegarán jamás, a no ser que yo lo provoque. ¡Qué voy a hacer!

EL SEÑOR









tab.

LARA ALMARCEGUI



CONSTRUYENDO MI VOLKSTUIN

Nuevas Tendencias



LARA ALMARCEGUI

Zaragoza, 1972

Estudié Bellas Artes en Cuenca entre 1991 y 1995; allí compartí con una enorme cantidad de gente otra enorme cantidad de casas. En Hamburgo descubrí que para ser artista uno tenía que tomarse en serio a sí mismo; lo seguían a rajatabla y preferí volver a Cuenca, donde todo lo que me pasó tenía que ver con una nave industrial. Cuando llegó el momento de marcharme para librarme de la obsesión que había cogido con el edificio, arranqué lo que lo cubría a manguerazos. En Arteleku me propusieron un proyecto en un mercado que iban a demoler; me enamoré del edificio e intenté restaurarlo. En 1996, en Nantes, me encontré con arquitectos que no sólo construían, sino que pensaban la geografía y la ciudad, leían y escribían. En Zaragoza me esperaba el desierto: falta de contexto; de arte y de arquitectura. Por suerte, una amiga se apuntó a la experiencia de la nada y viajamos por los Monegros visitando edificios y paisajes abandonados. El resultado fue invitar a más gente a compartir la experiencia al pueblo más aburrido y carente de todo que nos encontramos. En Amsterdam me ofrecieron un sueldo y una casa si me encerraba en un estudio a producir arte durante dos años. Acepté –tan pobres

somos los artistas jóvenes– e investigué el espacio que había entre las paredes, su textura, su temperatura, los sótanos. El segundo año me escapé del estudio: cavé en un solar y empecé a estudiar los descampados de la ciudad, un proyecto tan extenso que alargaría mi estancia en Amsterdam. Aprendí que, si quería hablar de algo, antes lo estudiaría con mucho detenimiento. A veces, cuando hay que responder a varias propuestas en países y contextos nuevos, es difícil seguir trabajando así.

A Rotterdam me trajo un *squat* en 1998. La ciudad cambiaba a toda velocidad y, cada vez que iban a demoler un edificio, invitaba a gente a ver el nuevo descampado y jardín interior liberado. El *squat* fue un fracaso y en un mes estaba saltando por los tejados para entrar a mi casa.

Actualmente, además de trabajar en el proyecto del huerto de la periferia y hacer publicidad a los hortelanos, organizo paseos por descampados, peso edificios, acumulo materiales y máquinas de construcción, renuevo casetas de jardín y, por último, con un amigo, planeo el rescate de un molino de viento fracasado.

CONSTRUYENDO MI VOLKSTUIN

Un *volkstuin* es un pequeño terreno junto a las vías del tren o autopistas donde los ciudadanos cultivan hortalizas y tienen una caseta.

En un *volkstuin* el propietario es el mismo que diseña la casa, la construye, la habita, cultiva el jardín y lo recolecta: estos huertos son de los pocos lugares de la ciudad que no han sido diseñados por urbanistas y arquitectos, sino por sus usuarios. Debido a que los *volkstuinen* son una experiencia individual y subjetiva con el espacio, y al plantearme mi postura como artista, pensé que no podía estudiarlos desde el exterior y decidí introducirme en la comunidad. Se trata de un experimento en tiempo real en un lugar específico. He alquilado un terreno de 340 m² en la asociación de *volkstuinen* "Streven Naar Verbetering". Esto me compromete a cultivar un jardín, construir una caseta y me inscribe en la Unión de Hortelanos de Rotterdam. Además, la colaboración e intercambio con mis vecinos ha acabado por desembocar en otros muchos proyectos.

VECINOS

Se ríen porque he cogido un terreno sombrío, lleno de escombros y malas yerbas. Intercambiamos fotos por pepinos. Me dan una calabaza, moras y perejil, tres plantas tomateras y un retrete para mi caseta. Me prometen habas rosas. Me aconsejan talar árboles para mejorar mi huerto; que cambie de jardín; que añada tuberías al dibujo de mi caseta para obtener el permiso de construcción; que no venga por las tardes sola. Me prestan herramientas. Les gusta que construya la caseta sola. Le traigo a Rosa semillas de España. Me ayudan a comprar el material del tejado y a colocarlo. Me invitan a barbacoas, coca-colas en la cantina y algún whisky, vino del *volkstuin* y licor de caña. Me roban la carretilla y la bicicleta. Desaparece el toldo que protegía de la lluvia mi caseta en construcción.

JARDÍN

Arrancar ortigas y cardos borriqueros. Amontonar. Comprar rastrillo, tijeras de podar, semillas. Cavar. Sacar cristales y restos de ladrillo, tirar escombros. Abonar. Regar.

Sembrar: coles, ruibarbo, escarola, col rizada, espinacas, judías, lentejas, lechugas, cebollas, rabanitos, calabazas, tomates, remolacha, zanahoria,

perejil, fresas, girasoles, albahaca, acedera, lechuga silvestre y pimiento. Recolectar: coles, escarola, lechugas, cebollas, rabanitos, perejil, acedera y lechugas silvestres.

CASETA

Estudiar las normativas y dibujar una caseta similar a la de mi vecino. Medir el emplazamiento. Comprar cemento y recoger ladrillos para construir los cimientos. Comprar madera y un toldo para protegerla. Construir estructura del suelo y cubrirla con dos capas de madera. Tapar con toldo. Hacer el esqueleto de las paredes, levantarlas y unir las. Forrar de madera el exterior. Construir el esqueleto del techo, levantarlo, colocarlo y taparlo. Cubrirlo de madera. Hacer marcos de ventanas y puertas, barnizarlos e instalarlos. Comprar pintura y pintar. Comprar aislante y transportarlo, en total tres rollos y tres viajes. Encargar cristales e instalarlos. Construir la puerta. Comprar lámpara de aceite y conseguir una estufa de leña. Poner *Walden* dentro de la caseta.

PROYECTOS HACIA FUERA

Expongo más de 300 fotos de los huertos, que me dejan mis vecinos, mapas de los *volkstuinen* de Rotterdam hechos por la Unión de Hortelanos y una colección de folletos publicitarios de productos y casetas de jardín.

En una entrevista, Arie Eekhof, director de la Unión de Hortelanos de Rotterdam, me cuenta que van a perder unos 1.000 huertos y me propongo hablar de estos terrenos: organizo visitas guiadas a cuatro de las asociaciones de *volkstuinen* amenazadas. Hago una proyección con imágenes de jardines que van a desaparecer. Explico en una conferencia los problemas de las pérdidas de terrenos. Construyo una maqueta de "Ommoord", la asociación que antes van a expulsar. "Ommoord" me presta dibujos de las casetas y fotos antiguas con el traslado de las casetas de un terreno a otro y la construcción de los espacios comunes.

Pongo en la calle un puesto con productos provenientes de *volkstuinen* que van a retirar: verduras, frutas, herramientas y flores.











1



2



3



4

1/2 VISITAS GUIADAS A VOLKTUINEN QUE VAN A DESAPARECER
3/4 MUESTRA DE PRODUCTOS DE VOLKTUINEN QUE VAN A DESAPARECER



VOLKSTUINEN QUE VAN A DESAPARECER: CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO COMUNITARIO Y TRASLADO DE UNA CASETA

MARÍA BLEDA JOSÉ MARÍA ROSA



CIUDADES DEL MEDITERRÁNEO

Fotografía



MARÍA BLEDA

Castellón, 1970

JOSÉ MARÍA ROSA

Albacete, 1969

Comenzamos a trabajar con fotografía alrededor del año 1989, en el entorno de la Escuela de Artes Aplicadas de Valencia. Consideramos que nuestro trabajo comienza a tener cierta cohesión a partir del año 1992, con el desarrollo del proyecto *Campos de fútbol*. Después vendrían *Campos de batalla* y *Ciudades*, y, con éste último, por extensión, *Ciudades del Mediterráneo*. Estos proyectos tienen en común los conceptos sobre los que se asientan. Ambos proponen una reflexión sobre el tiempo, el espacio, el paisaje y la memoria. Sobre cómo el tiempo modifica los lugares que habitamos. Todos suponen un acercamiento a sitios marcados por otro tiempo que no es el nuestro.

De forma paralela a la ejecución de estos trabajos, y gracias a la invitación de diversos organismos e instituciones, hemos ido generando pequeños proyectos, series cortas, que comparten con *Campos de fútbol*, *Campos de batalla* o *Ciudades* preocupaciones y estrategias de trabajo. Bajo el nombre de *Battelfields*, *En torno a Cervantes*, *Espacios Comunes* o *Collioure*, encontramos propuestas artísticas

que hemos desarrollado en Stirling, Delfos, la villa de Collioure o el Camino de la Plata, y que reflejan nuestra relación con el espacio y la gente que nos rodea.

Hasta el momento, nuestras series han sido expuestas en las galerías Elba Benítez de Madrid, Dels Àngels de Barcelona, Pedro Oliveira de Oporto y Galería Visor de Valencia, y hemos participado o sido objeto de exposiciones institucionales en la Fundació La Caixa, Club Diario Levante, Universidad de Salamanca, Diputación de Huesca, Musée d'Art Moderne de Collioure y Espai d'Art Contemporani de Castelló. Durante estos años hemos recibido becas y premios de las fundaciones Cañada Blanch y Marcelino Botín, la Villa de Collioure, el Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, Caja Madrid y Altadis. Becas y premios que nos han ayudado, de forma clara, en el desarrollo y la producción de nuestros proyectos.

Solemos estar presentes en el *stand* de Galería Visor en ferias de arte en Madrid, Sevilla, Chicago y Lisboa.

CIUDADES DEL MEDITERRÁNEO

Nuestro proyecto *Ciudades* nos ha servido como punto de partida para el desarrollo de una nueva serie. A lo largo de los últimos años veníamos trabajando en la Península Ibérica sobre la huella que los distintos pobladores y colonizadores habían dejado en ella. Huella de gran importancia, ya que fueron muchas y distintas las culturas que aquí se instalaron. Ciudades celtas, fenicias, griegas o romanas fueron creadas a semejanza de aquellas otras que, por razones mercantiles o de conquista, fueron dejando atrás. Ampurias, Segóbriga o Tartesos simbolizan distintas civilizaciones reunidas en un mismo territorio, la Península Ibérica.

Hemos sentido ahora la necesidad de visitar, conocer, habitar y representar las ciudades origen, los lugares donde surgieron esas culturas que después se asentaron en la Península y de las que nosotros formamos parte. Cnosos, Kerkouane y Bulla Regia nos sirven para hablar de las distintas culturas que, en la antigüedad, marcaron el arco mediterráneo. El proyecto ha supuesto revisar, cultural y socialmente, aquellos posos que se han ido adhiriendo a todos los que compartimos este peculiar marco geográfico.

El sorprendente buen estado y la complejidad de los yacimientos que hemos visitado durante el disfrute de esta beca nos ha permitido trabajar sobre aspectos de los poblados que hasta ahora no habíamos barajado. Las más que lógicas viviendas excavadas bajo tierra por los romanos en el norte de Túnez, los complejos palacios minoicos de la isla de Creta o las sutiles estancias frente al mar de una ciudad fenicia nos han descubierto el lugar de residencia de algún notable personaje de Bulla Regia, de un rey en Cnosos o de una familia anónima en Kerkouane. Del concepto global de ciudad hemos pasado al aspecto más concreto de la misma, de lo general a lo particular, del espacio exterior al espacio interior.

Durante el tiempo que visitamos *ciudades* en la Península, nos gustaba intuir, al tiempo que caminábamos, los senderos que recorrían sus habitantes, el funcionamiento de la villa y cómo se defendía de los asedios. Ahora, ha resultado emocionante entrar en una vivienda, en una estancia, y permanecer. Permanecer durante unos minutos, durante unas horas, e imaginar.



SALA DEL REY, CNOSOS
2001
Fotografía en color
124 x 145 cm



CASA DE LA CAZA, BULLA REGIA

2001

Fotografía en color

124 x 145 cm



ESTANCIA I, KERKUANE

2001

Fotografía en color

124 x 145 cm



HALL DE LAS COLUMNAS, CNOSOS

2001

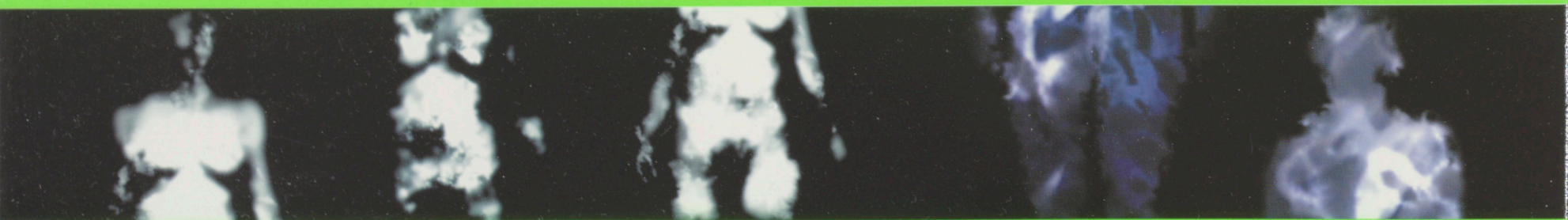
Fotografía en color

124 x 145 cm



CASA DE ANFITRITE, BULLA REGIA
2001
Fotografía en color
124 x 145 cm

MARIELA CÁDIZ



LEVÁNTATE

Nuevas Tendencias



MARIELA CÁDIZ

Madrid, 1968

Me licencié en la especialidad de pintura por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. Gracias a una Beca Erasmus, pasé la mayor parte de los cursos cuarto y quinto de la carrera en la Kunstakademie de Düsseldorf (Alemania). Allí empezó mi verdadera formación, al tiempo que iba descubriendo la necesidad de trabajar con materiales e ideas que traspasaran los formatos tradicionales. Empecé a realizar instalaciones porque me interesaba explorar la dramatización del espacio. Espacializar el pensamiento, crear escenarios para las ideas...; empecé a trabajar con el vídeo. Volví a Madrid con la idea de poder irme otra vez. Con la ayuda de una Beca de la Comisión Fulbright, empecé a estudiar un Master de Cine y Vídeo en la escuela de cine de California Institute of the Arts, en Los Ángeles (Estados Unidos). Estudiar allí me cambió todo. Cambié de medio, de vida, de trabajo...; en fin, todo. Y me empleé a fondo con las nuevas tecnologías. Estudiar en una escuela de cine fue fundamental para poder trabajar con la imagen electrónica, me ayudó a redescubrir una pasión: la imagen en movimiento, imagen-tiempo. Volví a Madrid después de cinco años de estancia (estudiando y trabajando) en Estados Unidos. Actualmente combino mi trabajo personal de vídeo-creación y vídeo-instalación con la postproducción digital de cine y vídeo.

De mis trabajos, los que mejor me representan son:

Alèthéia (1998), una pieza de vídeo-creación realizada con Denis Lelong. Se ha exhibido en numerosos festivales internacionales de

vídeo y ha recibido diferentes premios: Mención Especial del Jurado, "Interferences Festival International d'Arts Multimedia Urbains", Belfort, Francia, 2000; Premio a la mejor obra realizada en vídeo, "Concurso de Creación Audiovisual de Navarra", Pamplona, España, 1999; Premio de Bronce, JVC "Tokyo Video Festival", Tokio, Japón, y Mención Especial del Jurado, "VideoArt. Festival et Forum International des Nouvelles Images", Locarno, Suiza, 1998.

Espejismo, espejismo (1996-2000), vídeo-instalación presentada en el Centro de Arte Joven, Madrid.

KENT CLELLAND (colaborador en la realización sonora del proyecto) es compositor y desarrollador de *software* para música computerizada. Nacido en Estados Unidos (1971), actualmente reside en Berlín (Alemania). Su trabajo se caracteriza por la particular simbiosis entre composición y programación. Desde los 90 ha trabajado construyendo sus propios instrumentos musicales, destripando y recombinando diferentes componentes electrónicos y desarrollando su propio *software* para crear y procesar música. Fascinado por la estrecha correlación entre las herramientas para la programación de *software* y los aspectos arquitectónicos de la estructura musical, su trabajo es el resultado de la fusión de ambos conceptos, que él define como "programación y desarrollo de *software* como proceso compositivo".

Para más información sobre el proyecto y sus futuras actualizaciones, puedes visitar nuestro bar en <http://film.calarts.edu/~mariela>.

LEVÁNTATE

¿oscuridad?

Una única fuente de luz cae desde arriba y nos hace distinguir una forma.

avanza

La luz nos va revelando el volumen de una escultura que, a grandes rasgos, con formas muy simples y suaves, representa (o recuerda) el cuerpo inerte de una mujer tumbada boca arriba. Sobre este cuerpo, la vídeo-proyección de otro cuerpo: una mujer desintegrándose lentamente, descomponiéndose digital y artificialmente.

escucha

El aire encierra una escultura frágil pero densa en sonidos: voces, fragmentos de voces, rumores, ecos distorsionados, resonancias digitales que modifican la imagen electrónica, en movimiento, de un cuerpo inánime.

el cuerpo permanece...

Silencioso testigo, cuidadosamente destruyéndose y preservándose, tan sólo alterándose con el latido caótico, distorsionado, ininteligible, de nuestras voces y las de quienes, antes de nosotros, hablaron.

LEVÁNTATE es mi primera vídeo-instalación interactiva. En este proyecto quiero pensar con el ordenador, que su proceso sea el mío (y viceversa). De la imagen poética de un estado anímico a una instalación audiovisual: en una sala oscura, dos ordenadores, dos corazones electrónicos ocultos, el uno escuchando al otro en permanente transfusión de datos, procesan un cuerpo que se descompone en un continuo presente alimentado por voces que mueren en el aire.

un cadáver digital

La impresión que la conciencia de nuestra existencia deja está marcada por la necesidad del eco. Un sonido que se amplifica en la configuración de un ordenador y que nos devuelve el reflejo de nuestra propia realidad: un cuerpo. La disolución de los límites de la vida se modifica en las frases de quien nos observa, yacentes, muertos. La voz se convierte así en presente y recuerdo. Soy porque me recuerdan, porque hablan de mí aparezo nítida en la imagen reflejada de un presente procesado.

Y si las imágenes nos privan de la existencia de lo corpóreo, ¿por qué no podemos reinventar la muerte?, ¿qué aspecto tiene la muerte con el presente superpuesto, flotando sobre el cuerpo?

Encuentros y desencuentros. Trabajando en el ordenador continuamente surgen nuevas imágenes, ninguna final, siempre en proceso. Cada una, inquietante a su manera. ¿Qué es la muerte en una era virtual? La superficie del cuerpo, una membrana luminosa y permeable. La muerte, un *interfaz* entre la vida y la vida artificial. Los sistemas de codificación desorganizan, desintegran, desordenan.

mira

habla

espasmos digitales

La información no se destruye ni muere, se transforma.

asimilar el caos

La tecnología nos ayuda a crear nuevas dramaturgias del cuerpo. El cuerpo, su imagen, su código, es un campo de batalla. ¿La muerte como un vídeo-juego metafísico?

resonancias digitales

El objetivo inicial de este proyecto era que el espectador, al tiempo que testigo del proceso de descomposición, fuese parte de él. Si habla (ojalá sienta la necesidad de hablar, de establecer una relación íntima y directa), no sería en vano. Si se mueve (ojalá sienta necesidad de explorar, de tocar, de acariciar), su presencia y las cualidades acústicas que transpira lo que le rodea no pasarían inadvertidas.

Para esta parte del proyecto he querido contar con la colaboración de quien mejor podía ejecutarla. Kent Clelland es compositor y desarrollador de *software* para música computerizada, y ha realizado una composición sonora interactiva para *Levántate* enraizada en el concepto de "resonancia", que se produce en tres niveles.

-Las cualidades acústicas del espacio físico en el que tiene lugar la instalación, la tecnología utilizada para la captación de sonido (los micrófonos) y la representación de los sonidos (los altavoces).

-La presencia y la participación de los espectadores. Captando las resonancias verbales y reciclándolas como fuente y germen para el deterioro sonoro-acústico, no sólo se crea un sutil e intuitivo sistema interactivo; también, y esto es esencial para la obra, se inyecta el elemento emocional en el sistema.

-El tercer nivel de resonancia ocurre dentro del sistema informático, el corazón sonoro de *Levántate*. Este corazón informático graba los sonidos en tiempo real e inserta un filtro de "deterioración de la resonancia" y un retardo, una latencia variable, entre la captación de sonidos y su retorno al espacio de la instalación. Al mismo tiempo, estos sonidos procesados son datos transmitidos a su corazón gemelo, el sistema informático que procesa las imágenes en tiempo real.

Cuando presenté el proyecto escribí: "Empezar a trabajar esta idea en el ordenador ha terminado por desbordarme, como ha empezado a inundarse mi retina con fragmentos de cuerpos, formas y colores en descomposición, miembros deformados, órganos imaginarios en estados de putrefacción inverosímiles". Imágenes y sonidos para una muerte que nunca empieza porque nunca termina. Un proyecto y un proceso sin final... La tecnología es un *mantra* que nos ayuda a inventar uno y mil presentes, una y mil muertes.







EL PERRO



SOLUCIONES INTEGRALES PARA LA CIUDAD

Nuevas Tendencias



EL PERRO

En ocasiones se ha teorizado hasta convertir la práctica artística en una labor de innovación que actúa como sucedáneo de la ausencia de transformaciones en la base social. Un supuesto que perpetúa el mito de la autonomía del arte y que descuida el hecho de que la obra no evoluciona de modo autónomo, sino que se inscribe en un momento, en una realidad social dentro de cuyo marco se entiende racional y dialécticamente.

El Perro es un colectivo formado por Ramón Mateos (1968), Iván López (1970) y Pablo España (1970). La opción del trabajo en grupo responde a la intención de abordar una práctica artística centrada en la discusión y el enfrentamiento de ideas y formas de acción. Si bien esta actitud de trabajo choca frontalmente con conceptos tales como autoría y originalidad, también se pretende incidir en los procesos, más allá del producto u objeto final.

El mismo hecho de trabajar en grupo fija un interés de intervención en el ámbito de lo social, a través de planteamientos comprometidos con lo real. Los proyectos responden a una preocupación sobre la progresiva escenificación de los ámbitos de convivencia, visible no sólo en la importancia, cada vez mayor, de la imagen, sino también en la paulatina incorporación del simulacro a diversos campos de la vida cotidiana, tales como la política, la tecnología o la cultura.

Entre las últimas exposiciones en las que ha participado El Perro, cabe destacar el proyecto "Wayaway", 2001 (Sala Amadís, Injuve, Madrid) y las muestras colectivas "Video Tree 2001" (Florencia, Italia), "Media Ambientes" (Mad. 2001, Madrid), "Puntos de encuentro 2001" (Cruce, Madrid), "Muestra Injuve en Iberoamérica. Programa Nexo 2001" (Sala de exposiciones del convenio Andrés Bello, Bogotá, Colombia), "Open Spaces" (Arco 2001), "Insumisiones", 2000 (Fundación Marcelino Botín, Santander).

Junto al diseñador Aitor Méndez, El Perro dirige la revista *Qué Hago Yo Aquí*.

SOLUCIONES INTEGRALES

Hoy parece haber una cierta inquietud tanto por la redefinición del espacio público y/o relacional, como por las vías de resistencia política más eficaces que pueden escenificarse en el mismo.

Si bien es cierto que la incidencia de las nuevas tecnologías con las que nos dotamos van perfilando una nueva idea de lo público (Internet y la televisión funcionan como espacios públicos dentro del propio hogar, los teléfonos móviles procuran una escenificación de la privacidad en la misma calle), parece que la nostalgia con la que se habla del espacio relacional (representado por la plaza como lugar de intercambio) responde más a una visión de inocente radicalidad, que añora un estado de cosas que nunca fue del todo cierto, que a una verdadera ruptura de la organización social. No hemos de olvidar que el espacio público siempre ha sido un espacio de exclusión, donde no tenían cabida otros comportamientos, formas y símbolos que los aceptados por el consenso social o los impuestos por el poder político.

En este sentido, las teorías más lúcidas sobre un nuevo diseño o estructuración del ámbito público hablan de un espacio de disenso, de conflicto continuo, que venga a reforzar la emancipación del ciudadano frente a los sistemas de dominación social y política; una suerte de democracia continua, de democracia radical como forma política más avanzada, que procure, mediante el enfrentamiento, la conquista de nuevos espacios de libertad.

Cuando observamos la ciudad actual, cómo se explica a sí misma y cómo se reestructura, vemos la creciente importancia del mobiliario urbano como conformador de un cierto aspecto. La ciudad como canal comunicativo es un todo continuo de publicidad, publicidad a distintos niveles y, partiendo de la propaganda más elemental que destilan arquitectura y monumentos, podemos llegar a las últimas innovaciones de mobiliario urbano, que proponen anuncios con imágenes en movimiento o guías informáticas interactivas que nos acercan a las imágenes de las ciudades que proponen relatos distópicos.

Por poner un ejemplo: en torno al negocio del reciclaje podemos ver cómo se revela el verdadero vehículo que estructura el aspecto de la ciudad. La última innovación de la empresa Impursa S.A. es un contenedor de vidrio; éste separa los vidrios según sean transparentes o de color,

los machaca para que quepa la mayor cantidad posible y, cuando está próximo a llenarse, mediante un dispositivo GPS avisa a la empresa encargada de su recogida; el ayuntamiento que se decida a instalar este artefacto en sus calles no tendrá que pagar nada, es completamente gratis... a cambio de que la empresa gestione la publicidad que puede exhibirse en el contenedor.

Frente a la evidencia simbólica del monumento tradicional, que nos habla de quién ha tenido el poder para instalar eso ahí, la aceptación del mobiliario urbano viene condicionada por su supuesta utilidad; vale para reciclar botellas, pilas o papel, como urinario, como plano o panel informativo, y en todos los casos como soporte publicitario. La arquitectura, como primera expresión de propaganda y de arte público, es ahora también un canal publicitario más. Así, las construcciones de empresas públicas o semipúblicas como RENFE o el Metro no hacen más que exhibir su imagen en sus propias construcciones; cualquier estación no deja de ser un espacio de publicidad de la propia empresa, que reproduce su logotipo o los colores de su imagen corporativa.

Toda acción política en el escenario público también parece devenir en acto de publicidad; así, la resistencia política actual parece conseguir sus mejores resultados a nivel mediático. Este ejemplo lo tenemos en las acciones de protesta, por poner un ejemplo, contra el FMI en Seattle, o cualquier otra ciudad en la que se reúnan; los manifestantes habrán de procurar la emisión pertinente de escenas para que la CNN dé cuenta de la protesta y así la valide a escala mundial. Es el hecho televisivo (o mejor, el hecho informativo) el hecho político en sí.

Soluciones Integrales para la Ciudad se plantea como una empresa experimental que ofrece productos para un nuevo diseño del espacio público. Al igual que el diseñador italiano Joe Colombo proponía una casa en la que los propios muebles constituían su única arquitectura interior, proyectamos muebles urbanos que vengan no sólo a sustituir elementos arquitectónicos del espacio público, sino que se introduzcan dentro del discurso urbanístico proponiendo nuevas infraestructuras.

En este contexto se han diseñado prototipos como: "Domicilio" (un mueble urbano que sirve para acoger a población transeúnte o sin techo), "Estructuras de Protección Urbana" (destinadas a defender el patrimonio de la ciudad de los posibles desmanes de la masa urbanita –celebraciones deportivas, manifestaciones, actos vandálicos...–), "Primetime" (un juego de *software* susceptible de ser instalado en la vía pública), "Área de Vigilancia Libre" (un mueble urbano que procuraba una zona de máxima seguridad donde el transeúnte podía ejercer de vigilante).

Dentro del programa de becas Generación 2001, se han desarrollado los siguientes proyectos: "Chill out Street Access", "Virtual Demolition Mobile" y "Módulo de Actividad Democrática", sobre los que nos detendremos a continuación.

Agradecimientos: Gonzalo Carrión / Daniel Fernández Parra



CHILL OUT STREET ACCESS

Contenedores de reciclaje, fuentes, objetos de simulacro, extraños al mundo que les rodea, se enmarcan en la ciudad como meteoritos caídos del cielo. Habría que decir de la ciudad lo que Freud decía de Jung: "Se ha extraviado hasta instalarse en la fantasía".

En este marco proponemos un espacio lúdico para ser insertado en la vía pública.

Al tanto de las teorías que asocian las dimensiones reducidas con el confort, se propone un habitáculo de uso individual que oferta el máximo confort en el espacio más reducido como ámbito de esparcimiento. Un habitáculo de poliéster con unas medidas de 360 cm de alto por 160 cm de diámetro, dotado de ventilación, insonorización y selector musical de alta fidelidad.

La observación del espacio público por parte de los poderes institucionales y las empresas de seguridad han hecho de éste un escenario. Bajo la máxima: "El precio de la Libertad es la vigilancia continua", el ciudadano ha visto cómo, cada vez más, los espacios lúdicos son controlados o cómo son directamente intervenidos por las administraciones ciudadanas. Un claro ejemplo es la decisión, por parte del Ayuntamiento de Madrid, de vallar o construir en los puntos de encuentro cercanos a ciertas áreas de diversión de la ciudad. Pero si buscamos un efecto disgregador eficaz no hay más que seguir las nuevas tecnologías que se ofertan para la participación de la masa social, que cada vez más se ofrecen individuo a individuo. Así, un espacio de disfrute individualizado y convenientemente repartido por el territorio urbano, que oferte al ciudadano unidades de privacidad a la vez que difumine las concentraciones que sí provocan arquitecturas dirigidas a ser utilizadas por un número importante de individuos, ha de imponer una normalización en el uso de la vía pública como espacio lúdico.

VIRTUAL DEMOLITION MOBILE

La progresiva presencia de la imagen en la calle, como nuevo canal publicitario, necesita de estrategias que den cabida a la emisión de mensajes con un máximo de eficacia. La tradicional imagen del cartel publicitario empieza a ser desplazada por la imagen en movimiento incorporada en escaparates y próximamente en marquesinas y paneles publicitarios. El concepto de vía pública como espacio de conflicto continuado, tan próximo a las teorías afines a los postulados de la democracia radical, es cierto si lo entendemos como lucha por la imposición de mensajes, ya políticos, ya comerciales.

Hace tiempo que, en las democracias avanzadas, los espacios de poder se asocian con los flujos informativos. El ofrecer una posibilidad de intervención directa en un canal comunicativo supone también dar cabida a nuevos discursos, ante la dificultad de inserción de éstos en medios altamente controlados, como puede ser la televisión (recordemos las dificultades de Addbusters y Media Foundation para emitir sus anuncios subversivos en cadenas generalistas, aun pagando); la vía pública se nos presenta como un espacio comunicacional abierto.

VDM es una nueva tecnología de emisión de mensajes, un vehículo dotado de un proyector de vídeo que funciona mientras éste circula por la ciudad. En la presentación del Virtual Demolition Mobile, dentro del marco de "Ardearganda'01", se ofreció el espectáculo de la ciudad en llamas, un espectáculo inocuo en tanto que virtual. Una prolongación lúdica de los temores de la sociedad urbana de nuestro tiempo.

La imagen de la ciudad como escenario de catástrofe se constituye en la imagen espectacular de nuestros días. Una experiencia estética de primer orden es ese espectáculo mediático ofrecido por las cadenas de televisión a todas las salas de estar de nuestros hogares; la seguridad y el confort con el que se recibe la información contrasta con la catástrofe en sí.

Virtual Demolition Mobile es un producto que busca la mercantilización de la experiencia. Y, aunque surjan voces que se opongan a la "mercantilización de la pasión", han de reconocer que la pasión es más segura cuando se recluye en el mercado que cuando se sublima con la religión o la política y entra en erupción (Ogilvey en Jeremy Rifkin, *La era del acceso*, Barcelona, Paidós, 2000).

MÓDULO DE ACTIVIDAD DEMOCRÁTICA

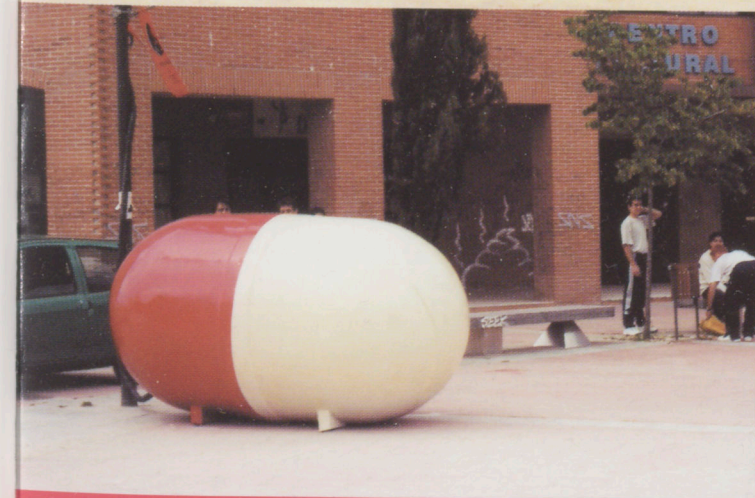
El modelo político asambleario, de impronta anarquista, se ha visto sustituido por la idea de una democracia consultiva más activa de lo que propone el modelo actual, que reduce la llamada a las urnas a las convocatorias generales, autonómicas y municipales cada cuatro años.

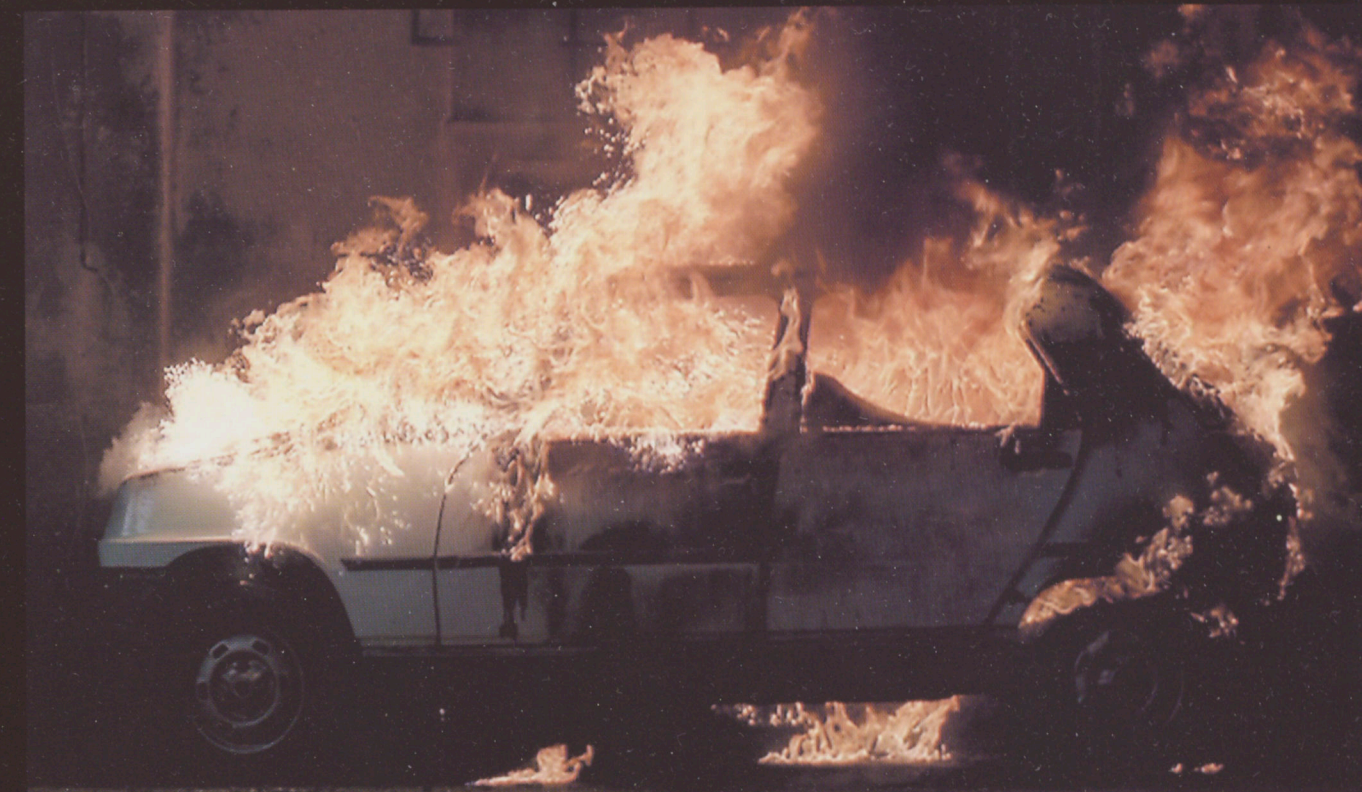
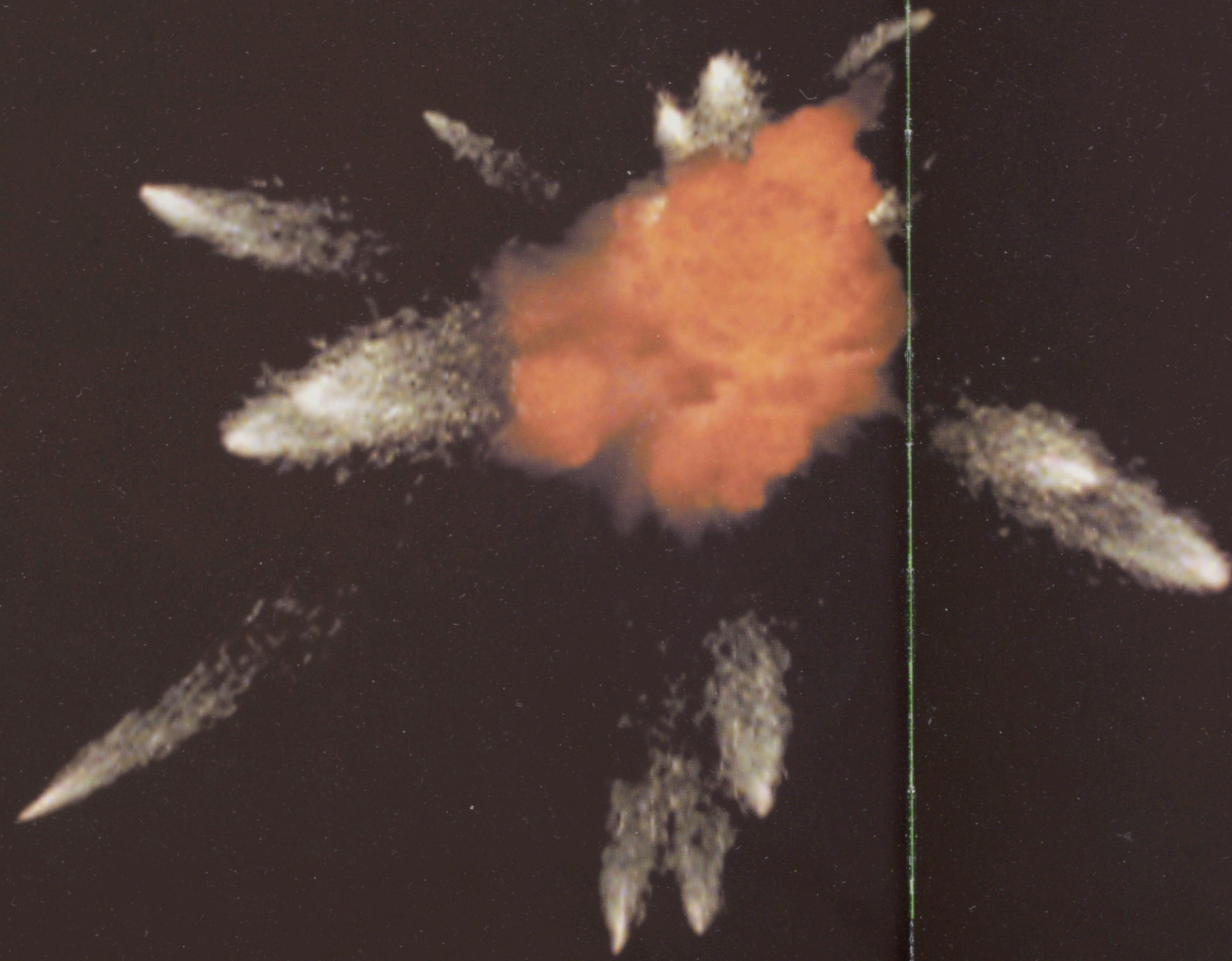
El hecho de que la actividad política sea cada vez más un trabajo de gestión a veces supone que un mismo grupo político vea cómo aplica distintas directrices, incluso contradictorias, dependiendo de la ciudad, comunidad o entorno donde va a actuar. Esta situación ha dado un gran valor a la opinión pública, ya que se asocia ésta con los grados de satisfacción de los votantes respecto al poder institucional. Nos resulta familiar cómo anuncios políticos hechos por la mañana, ante una reacción contraria, son desmentidos por la tarde.

MAD es una urna electrónica que cada día lanza una pregunta a los ciudadanos; democracia directa y continua, ya que éstos pueden apoyar la opción que deseen mediante una tarjeta magnética que les acredita como votantes. Este mismo soporte hace un seguimiento, anunciado de manera bien visible en cada módulo, de los votos en contra o a favor de la propuesta de turno.

Los resultados no tendrían carácter vinculante como una convocatoria a elecciones, pero sería el medidor ideal para saber la opinión del ciudadano en cada momento, ante temas políticos o administrativos controvertidos.

De este modo, tendría una doble función: por un lado, serviría al poder institucional para tomar el pulso de la ciudad y, por otro, los ciudadanos tendrían la sensación de una participación directa sobre las acciones políticas que les afectan.





VIRTUAL DEMOLITION MOBILE



¿puede el hecho diferencial
constituir ámbito de decisión?

Ahora, su opinión sí tiene valor



MAD

MÓDULO DE ACTIVIDAD DEMOCRÁTICA

MAD está concebido como urna electrónica a la vez que instrumento para medir las variaciones en el estado de la opinión pública. El módulo, situado en diversos puntos de la ciudad, dispone de un terminal donde el ciudadano puede emitir su opinión en forma de voto y está dotado de pantallas LED que, en tiempo real, reflejarán los resultados de la votación.

MARÍA ÍÑIGO



MIRADAS

Nuevas Tendencias



MARÍA ÍÑIGO

Pamplona, 1976

Nací el 21 de mayo de 1976 en Pamplona, en el hospital donde mi padre había trabajado varios años antes de trasladarse a Logroño. Allí viví hasta ingresar en 1994 en la Facultad de Bellas Artes de Cuenca, donde pasé mis dos primeros años de carrera. En 1996 me trasladé a Bilbao para cursar allí el segundo ciclo de la carrera y comencé a desarrollar una investigación plástica más personal. En 1998 comienzo a vivir en Madrid, pero consigo la licenciatura en febrero de 1999. Durante mis dos primeros años aquí realicé una diplomatura en Cinematografía y Artes Audiovisuales en la Escuela Superior de Artes y Espectáculos TAI, en la especialidad de Montaje y Postproducción. En noviembre de 2000 soy admitida en el curso de doctorado de Historia del Arte de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense, programa que compatibilizo con dificultad con un curso de Experto en Didáctica de la Expresión Artística en la Facultad de Educación de la misma Universidad, con diversas solicitudes de concursos y becas inciertas, y la producción de mi obra.

Vengo exponiendo desde el año 1999 en colectivas como "Sobre Humanos" en Hannover, en el Museo de Salamanca, en la Sala Fevesa (comisariada por "La Voz de mi Madre"), en el XXIV Certamen de Cerámica organizado por Caja Madrid, en las Jornadas de Arte

Alternativo de Zaragoza y, más recientemente, en Gijón, en el Instituto Jovellanos, y en la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Salamanca... En noviembre de 2001 recibo un premio en la modalidad de Nuevas Tendencias en la Muestra de Arte Joven de La Rioja. He participado con comunicaciones en los II Encuentros de Vídeo de la Universidad de Salamanca y en el VII Seminario de Pensamiento Crítico sobre el tema de la corporalidad: "Pensando el cuerpo, pensando desde el cuerpo", en la Facultad de Humanidades de Albacete. He publicado artículos en la revista *Contextos* (volumen III), publicada por el departamento de Ciencias Humanas de la Universidad de la Rioja, en la revista electrónica *Discurso y Proyecto* y en la publicación de los Encuentros de Vídeo, donde presenté una comunicación sobre Bruce Nauman.

En la actualidad soy colaboradora en la Sección Departamental de Historia del Arte III (Contemporáneo) de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid y realizo el segundo curso del programa de doctorado "Bellas Artes y categorías de la Modernidad", en el que estoy realizando una investigación teórica acerca del arte conceptual latinoamericano titulada "Nuevos contextos, nuevas miradas: sobre el arte latinoamericano en torno a los 70".

MIRADAS

Éstas son algunas notas que pueden dar una idea de las cuestiones que me han motivado durante el proceso de construcción de esta instalación y que creo/espero interesantes para el lector:

Comencé a idear esta obra bajo el influjo de un tipo de pensamiento existencialista, el cual, como uno de los últimos modernos, tenía siempre presente las viejas cuestiones de la autenticidad, la inautenticidad, la veracidad, la alienación o desalienación... Me interesaron especialmente sus descripciones de las relaciones humanas, que concebían mediatizadas por el acto de mirar; así, por una parte, la frágil experiencia individual del mundo se materializaría a través de una mirada que se instalaría en el otro y en las cosas; de esta manera, el sujeto comenzaría a convertirse en todo aquello que reside fuera de él... Pero a su vez, como indicaba Maurice Merleau-Ponty, en la medida en que somos conciencia y pensamiento también entramos a través de la mirada del otro, ese otro, "el ultramundo del que arranca una mirada cuyo impacto es lo único que siento"; la mirada, por lo tanto, como elemento constitutivo de nuestra propia existencia, se presenta como un instrumento mimético a la vez que como un acto violento...

Si con la metamorfosis de la modernidad se comenzaba a notar una pérdida de interés por el autorreconocimiento basado en un enfrentamiento directo con uno mismo (así a través del mítico *espejeo* típicamente freudiano), el primer pensamiento existencial ya evidenciaba este desencuentro, planteando en su lugar un nuevo reconocimiento a través del otro. Este nuevo aparato proyector-generator de subjetividades, a su vez generado-proyectado por un sistema social mediático mayor, para mí viene representado por el tiovivo de la instalación *Miradas*, cuyo sistema desvela un continuo proceso de "retroalimentación" en el que ya no habrá una distinción entre el que ve y el que es visto.

La instalación recrea una nueva arquitectura urbana, tecnológica, o virtual si se quiere, sujeta por la nada del mecanismo autónomo: mis personajes manipulan y son manipulados hasta tal punto que sólo existen en la conciencia del otro. Como imágenes proyectadas, ilusorias, presentan un aspecto volátil y frágil que muestra tras de sí la trastienda platónica, maquina, el engranaje y el funcionamiento concreto, industrial y ruidoso que una vez visto no se puede olvidar. Y en este *círculo*, siempre presente la "capapastiche" de Jameson en la que la representación del sujeto ya no es sino "la copia idéntica de la que jamás ha existido el original"¹, es decir, de nuevo la sociedad del Simulacro de Baudrillard, bastante presente en mi trabajo. La proyección entendida desde su naturaleza fotográfica, ésta ya no tan novedosa imagen independizada, no sólo se evidencia como una interpretación de la realidad, sino que, bajo las bases de esta mentalidad social, acaba por dominarla, llegando incluso a prevalecer sobre ella; pasará, por tanto, de ser mero índice -como diría Rosaling Kraus²- a tener el poder de transformar la propia realidad en una sombra³ y por eso, en su función sustitutiva, la fotografía podrá ser entendida como una "máscara

mortuoria"⁴. Dice Hal Foster, refiriéndose al sistema de mitificación mediático, que "la cultura de masas trabaja a través de la apropiación de los significados convirtiéndolos en significantes 'populares' a dividir y conquistar, mercantilizar y *hacer circular* [este subrayado es mío]. De este modo, la cultura de masas, *nuestra* esfera pública, 'nos convierte en cadáveres parlantes' [...] [que] oyen lo que ellos mismos dicen en un eco falso"⁵.

Por tanto, no será casualidad que la representación del sujeto posmoderno sea cada vez más superficial, cada vez más transparente y menos matérica, en definitiva más soluble, multicultural, ya que su nuevo carácter mestizo, etéreo, "inauténtico", interesa tanto al programa económico como al social, pues consolida un ideario que ayuda a mantener la falta de interés por algunos temas existenciales como es la ya mencionada alienación y la tan lejana desalienación.

El otro, en la medida en que tiene el poder de cosificar y neutralizar a través de la mirada, evidencia a ésta como agente legítimo de poder y control, porque la mirada también implica de forma directa la propia representación: quien está en situación de mirar también lo está en la de representar. Y nuestro rostro, a su vez, es la parte de nuestro cuerpo que se construye socialmente como elemento político: "ciertos agenciamientos de poder tienen la necesidad de producir rostro"⁶; aunque mirada y rostro funcionarían entonces como instrumentos del mismo programa, en esta instalación es el aparato proyector el que materializa la mirada (= representación = control = poder), dando fe de la inocencia de mis personajes (¿su mirada es apolítica?, ¿desrostrificada, por tanto?) y aludiendo así a su posición como ejecutoras inconscientes del sistema que mantienen.

¿Y por qué la mujer? Porque sí, por la seducción y la simulación, por su construcción personal independiente, la complejidad de sus relaciones interpersonales, su nueva visibilidad y su antigua invisibilidad..., su condición de otro...; pues, como indicaba Hal Foster, las minorías, tras haber sido absorbida la clase proletaria por la sociedad del bienestar, son ahora las nuevas fuerzas que redefinen el concepto de clase y, por ello, son también los nuevos lugares de construcción cultural de subjetividades independientes cuyos códigos de autorrepresentación han cobrado ya tanta importancia.

1 Frederic Jameson, *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*, Barcelona, Paidós, 1995, pág. 45.

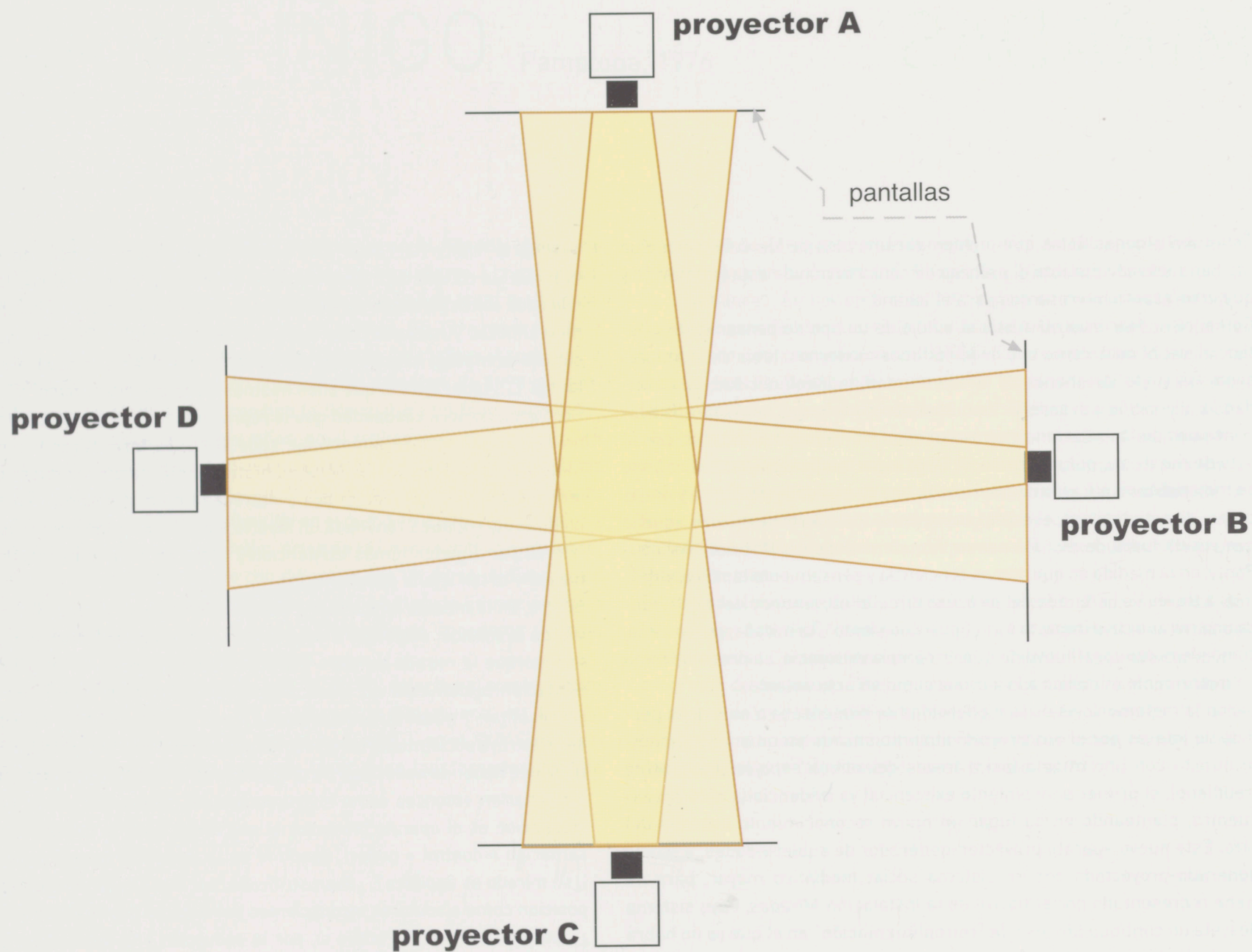
2 Rosaling Kraus, "Índice 1", en *La originalidad de la Vanguardia y otros mitos modernos*.

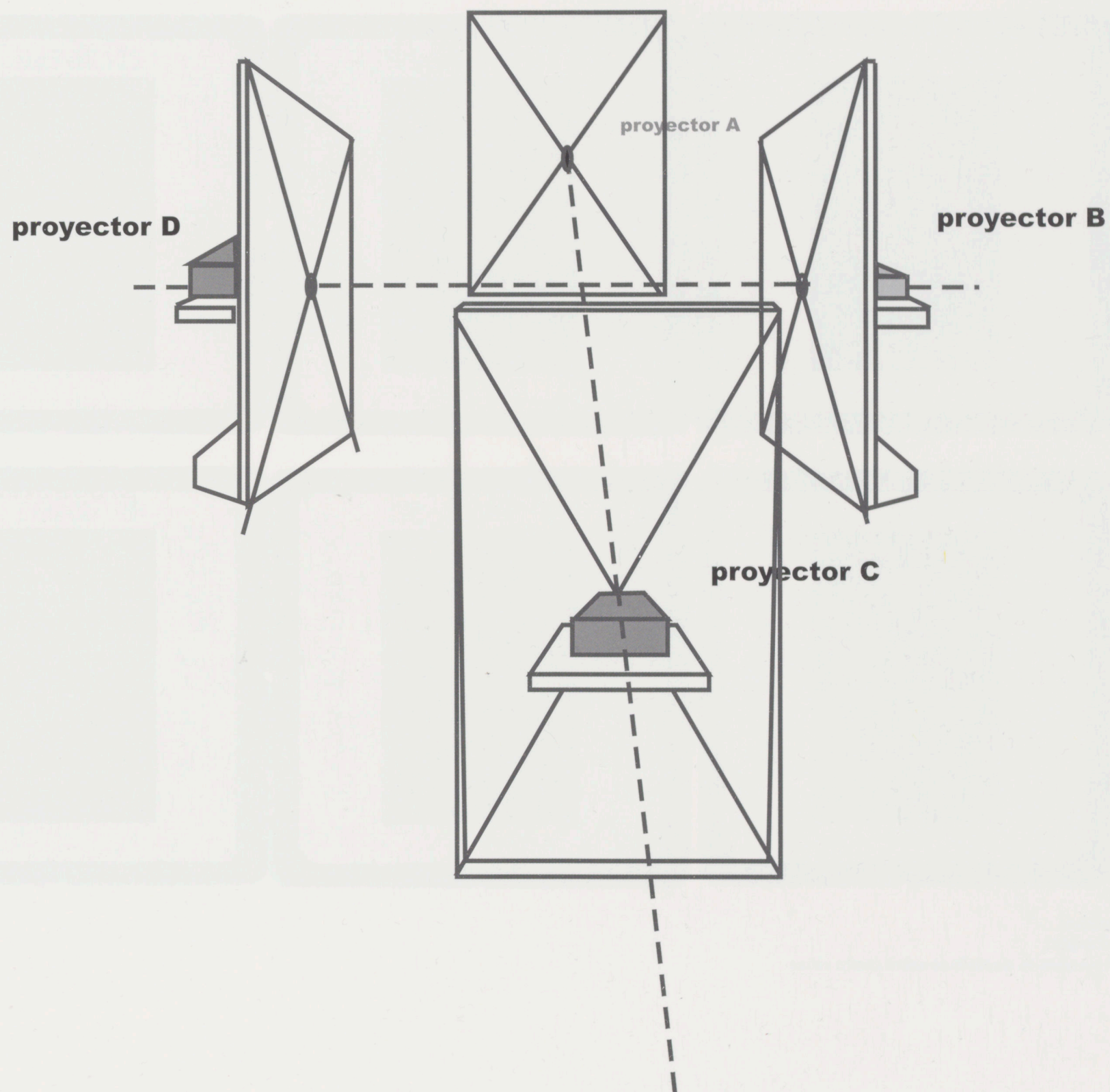
3 Susan Sontag, *Sobre la Fotografía*, Madrid, Edhasa, 1996, pág. 165.

4 Ibídem, pág. 164.

5 Hal Foster, "Recodificaciones: hacia una noción de lo político en el arte contemporáneo", en *Modos de Hacer: arte crítico, esfera pública y acción directa*, Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca, 2001. Dentro de la cita aparece contenida una segunda cita de Roland Barthes, *Mitologías*, Madrid, Siglo XXI, 1980.

6 Guilles Deleuze y Felix Guattari, *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Valencia, Pre-Textos, 1994, pág. 185.







MIRADAS
2000-2001
Proyección de diapositivas sobre cuatro vallas



DIANA LARREA



CASO PÚBLICO: INTRUSOS

Nuevas Tendencias



DIANA LARREA

Madrid, 1972

Creo que el mejor modo de hablar sobre mí es a través de mis trabajos, porque reflejan las preocupaciones e intereses artísticos en los que he estado inmersa durante estos dos últimos años.

Sistema de ventilación (2000)

Fue una intervención que llevé a cabo en la sala del Espacio F del Mercado Fuencarral (Madrid). Este espacio contaba con unos tubos extractores situados en el techo. Teniendo en cuenta estas características propias del lugar, utilicé el mismo tipo de tubos ovales hechos en chapa galvanizada para continuar la estructura que ya existía. Mi propósito fue integrar la obra artística dentro de su entorno, de tal manera que los límites entre ambos se desvanecieran y juntos formaran una unidad. Esto provocó en el espectador una duda respecto a lo que identificaba como objetos que formaban parte de la sala y lo que él creía que era la obra de arte, porque los dos eran exactamente iguales.

Exterior-interior (2000)

En Pontevedra presenté esta instalación durante la XXVI Bienal de Arte en el Pazo da Cultura de la ciudad. Fue proyectada específicamente para ese lugar concreto. El espacio original abarcaba un extenso pasillo vacío de 23 metros de longitud, limitado por medio muro que hice reconstruir hasta el techo, formando una especie de fachada con enormes ventanas a lo largo.

Toda la zona interior a este muro fue dispuesta con grandes piezas de madera forradas con moqueta roja, que pretendían simular el mobiliario doméstico de una vivienda imaginaria: mesas, sillas, acogedo-

ras zonas de descanso, de ocio, etc... Para demostrar la funcionalidad de cada una de estas piezas yo misma me fotografié dentro de ese entorno ficticio.

Muestra de Arte Injuve (2001)

En el Círculo de Bellas Artes de Madrid presenté un trabajo producido específicamente para la XVII Muestra de Arte Injuve. Allí monté una instalación que era un simulacro de la propia Muestra. Mi labor consistió en inventar distintos artistas ficticios y realizar las supuestas obras de arte que ellos hubieran ejecutado. El resultado fue una falsa exposición colectiva de arte joven que pretendía ser una réplica de la auténtica. De esta manera, el espectador asistió a la confrontación entre una exposición real y su copia.

Caso público: globos (2001)

El colectivo artístico El Perro me invitó a participar en su proyecto "Capital confort" durante el X Festival Internacional de Teatro de Calle de Alcorcón. Me interesó la idea de abandonar los límites del ámbito artístico e irrumpir en la vida pública; de este modo pude entablar una relación más directa con los espectadores. Desde una azotea lancé 3.000 globos rojos hacia una plaza bastante concurrida para alterar la monotonía diaria de los peatones y sacarles de su cotidianeidad, posibilitando a los asistentes disfrutar la obra de manera lúdica. El hecho de permitir que todos los fragmentos de la obra salieran volando, ofreciéndose a la gente como un regalo, fue una forma de iniciar una improvisada reunión social.

CASO PÚBLICO: INTRUSOS

¡Hola Cristina!

¿Qué tal por Alemania? Yo ya estoy más tranquila porque la acción de los "intrusos" ha funcionado estupendamente. Al final elegí las siguientes localizaciones: el Prado, el Reina, una calle pequeñita junto a la Plaza Mayor, la Calle Mayor y la Plaza de la Cebada.

El sábado fue el primer día elegido para los dos museos. Tuvimos una suerte increíble porque estuvo lloviendo durante toda la mañana y pensé que tendría que abortar la operación, pero a las tres de la tarde comenzó a salir el sol. Todos los intrusos fueron puntuales: Eugenio, Andrés Mengs y Giulietta, Gervasio Tallo, Lila, Sergio (el de la Facultad), Belén Uriel, Ana Azpeitia, Michel, Tamara, Carlos Felices (le conocí en el taller de Pedro Mora), Bárbara Ortiz (amiga de Andrés), Pere y Marta (unos amigos que no conoces) y yo misma.

A las cinco en punto nos situamos en las escaleras del Museo del Prado formando dos barreras humanas que obstaculizaban parcialmente el paso y permanecimos impassibles ante los peatones. Al principio la gente no se acercaba porque temían arruinar la grabación de las cámaras, pero poco a poco les fuimos animando a que nos atravesaran. El hecho de que nuestra presencia les complicara el acceso al interior del museo no parecía preocuparles demasiado. Sin embargo, nos hicieron todo tipo de preguntas respecto a si se trataba de una manifestación, un espectáculo teatral o algún tipo de campaña publicitaria. Cuando respondíamos que era una acción artística se quedaban aún más extrañados y sorprendidos, pero yo creo que en general agradamos a todo el mundo. Mientras las cosas sucedían, mi padre hacía fotografías y Javi dirigía la grabación de vídeo.

Después de permanecer allí durante una hora, nos dirigimos juntos por el Paseo del Prado hacia Atocha para llegar al Reina Sofía. Gracias a la generosidad de un particular que vive en una azotea frente al museo, pudimos tener una buena vista del conjunto ligeramente entorpecida por las casetas de la feria de artesanía iberoamericana. En esta localización hubo muchos asistentes y las reacciones fueron bastante similares. Me gusta pensar que algunos de los casuales transeúntes que en aquel momento se toparon con nosotros recordarán el acontecimiento como una experiencia estimulante, como un hecho inesperado que alteró durante un tiempo su rutina cotidiana. Me gusta pensar que aquel día fue especial para ellos simplemente porque nosotros estábamos allí.

A la mañana siguiente nos situamos en la Calle Mayor formando un círculo que los viandantes esquivaban por miedo a sentirse observados o a ser protagonistas. Preferían invadir la calzada llena de coches circulando

antes que atravesar el círculo humano. Éramos un obstáculo que les impedía continuar con normalidad su recorrido, pero en el fondo servíamos como instrumento para forzarles a funcionar de otro modo, a adaptarse con flexibilidad a esta situación imprevista.

Posteriormente nos instalamos cerca de la Plaza Mayor, donde se celebraban las fiestas de San Isidro. Por esta razón y porque se esperaba la visita del alcalde de Madrid, tuve que mostrar a unos agentes un permiso que días antes había solicitado al Ayuntamiento. Gracias a ese papel no tuve ningún problema. Disfrutamos y nos reímos un montón. Todos los intrusos fueron fantásticos; aguantaron y colaboraron con paciencia. Y no sólo los intrusos, sino también el resto del equipo que me ayudó; porque una de las cosas que más me emocionó fue ver cómo todo el mundo se esforzaba para conseguir convertir mi proyecto en realidad. Sin ellos nunca hubiera podido llevar a cabo este trabajo y por eso siempre se lo agradeceré.

Una hora más tarde nos dirigimos caminando hacia la Plaza de la Cebada. Allí nos esperaba Gonzalo Mayoral, que amablemente nos prestó el balcón de su casa para hacer fotografías y grabar con el vídeo. Había muchísima gente porque era domingo a las 13:30 horas y la plaza tenía un ambiente estupendo. Creo que mi objetivo principal se cumplió, ya que los peatones nos observaban como si fuéramos una alternativa a la monotonía diaria, como una presencia que modificaba su habitual manera de percibir la realidad e intentaba ayudarles a abrir nuevas posibilidades visuales y sensoriales.

Todo iba de maravilla hasta que la pobre Lila se desmayó, perdiendo el conocimiento y dándonos un buen susto. Por suerte, mi padre consiguió reanimarla moviéndole las piernas mientras permanecía tendida sobre el suelo. Tras el pequeño incidente, dimos por finalizada la acción y nos fuimos a celebrarlo con una comida.

En definitiva, todo salió a la perfección y estoy muy contenta con los resultados. Tengo muchas ganas de enseñarte las fotografías y los vídeos porque son alucinantes. Muestran muy bien los dibujos urbanos que realizamos en cada sitio y la relación tan directa que hubo con la gente. Además, también salió publicada en el periódico una foto enorme de los intrusos con el titular: "El arte de la provocación".

Espero que nos veamos muy pronto. Un beso para ti y otro para Wolfgang.

Diana



CASO PÚBLICO: INTRUSOS
2001
5 acciones
Museo del Prado



CASO PÚBLICO: INTRUSOS
2001
5 acciones
Plaza de la Cebada





CASO PÚBLICO: INTRUSOS

2001

5 acciones

Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía





CASO PÚBLICO: INTRUSOS
2001
5 acciones
Calle 7 de julio (junto a Plaza Mayor)



CASO PÚBLICO: INTRUSOS
2001
5 acciones
Calle Mayor

LOLA MARAZUELA



VIBRACIONES

Nuevas Tendencias



LOLA MARAZUELA

Segovia, 1970

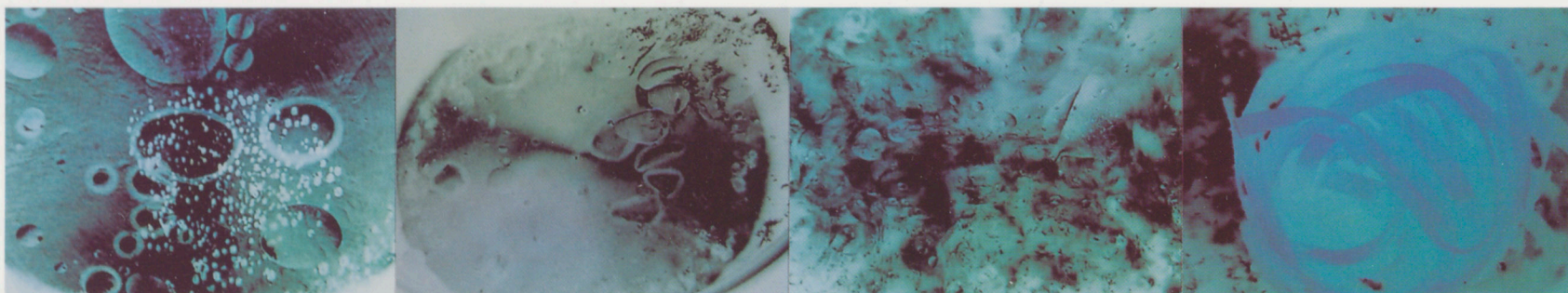
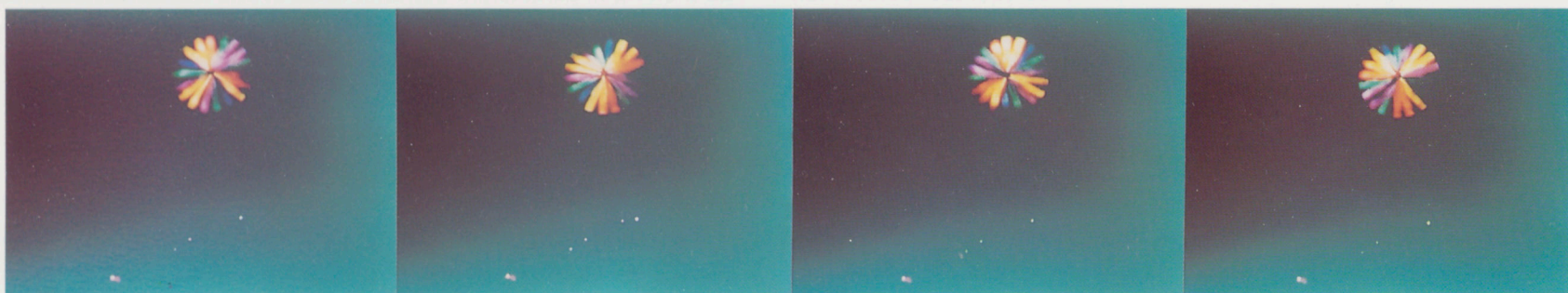
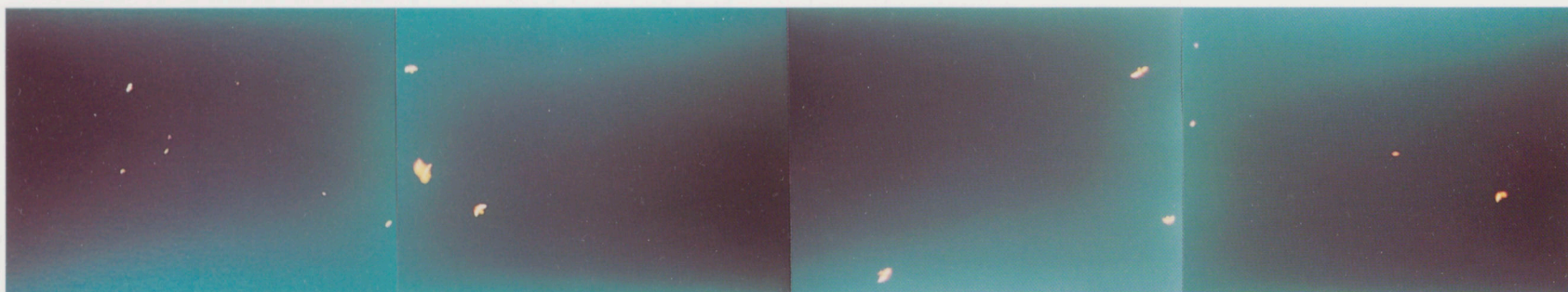
Desde el año pasado, he participado en Sonysheart con una torre de muebles en equilibrio en Postdamer Platz, "Circuitos" (Madrid-Pontevedra-Nueva York-Alcalá) con tres fotografías, "Objeto y dibujo" (Situaciones, Cuenca) con una luciérnaga que acompaña a una madeja de hilos de oro; en la Feria de Frankfurt (galería Claramunt) expuse varias fotografías. "Come home" (Madrid): en una casa particular se vieron los trabajos de 58 artistas (exposición transportable en una maleta pequeña que va recorriendo el mundo); yo coloqué un cactus en la mirilla, de forma que al mirar a través de ella se veía un paisaje

desértico con una cabeza gigante asomando por detrás. He estado en Milán con ayuda de una beca de postgrado y obtuve una Mención de Honor (Nuevas Tendencias, Generación 2001) de la Obra Social Caja Madrid con un trabajo relacionado con el proyecto que presento en este catálogo, que consiste básicamente en la grabación en vídeo de al menos cien películas de aproximadamente 15 segundos de duración (algunas de las cuales recuerdan a los primitivos experimentos con imágenes en movimiento). Actualmente preparo una exposición para la galería Pianissimo de Milán.

VIBRACIONES

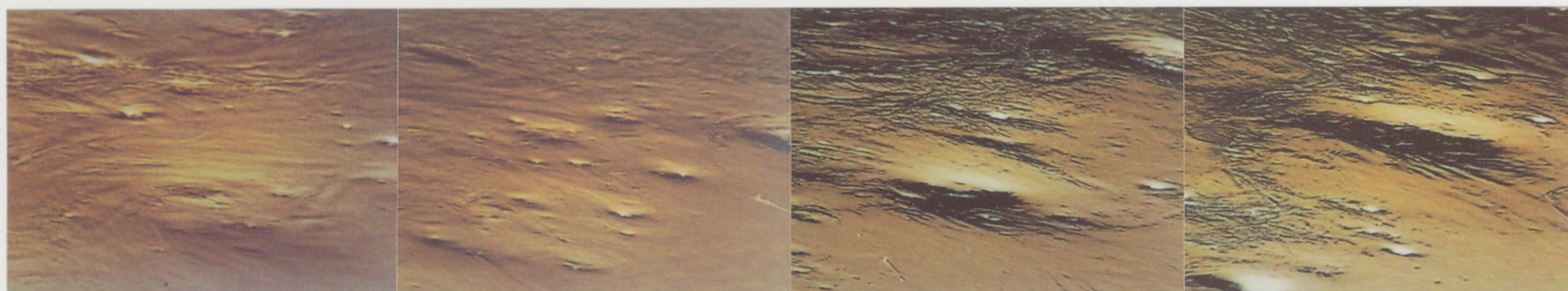
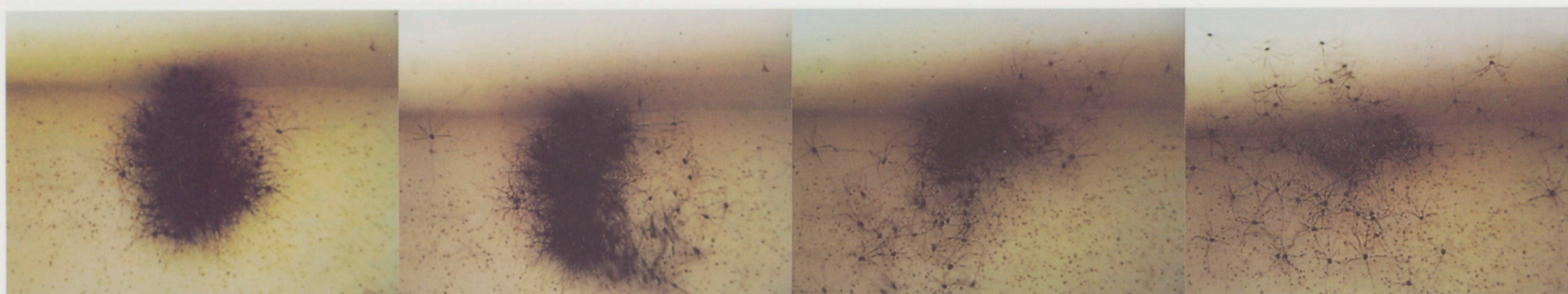
PELÍCULA... Tres pájaros persiguen a la misma polilla. Desde el coche en movimiento, instantáneas congeladas de una niña que salta a la comba: coletas, faldas, brazos... en el aire. Un camión pasa por una carretera y produce un remolino que atrae todo lo que está a su paso. El extremo de una trompeta gotea saliva del trompetista. Un molino de viento da vueltas y se refleja en un escaparate sobre la frente de un maniquí. Un radiador desprende aire caliente y mueve una cortina. Una oreja... una boca se acerca y susurra. Desde el borde de un tejado cinco perros ladran a alguien que pasa. Desde una ventana salen volando objetos caseros: una mesa, una cama, una radio en funcionamiento, un tiesto. Un vendedor de globos de gas deja escapar unos cuantos: perros, fantasmas, cabezas, por el aire. Efecto Coriolis en el hemisferio sur. Un perro se acerca y aleja de las puertas automáticas de un supermercado: se abren y se cierran repetidamente. Se rompe un vaso al echar en él un líquido hirviendo. Lágrimas que no caen porque hace viento. De noche, una linterna encendida es lanzada al aire y cae en un lago artificial..., se la sigue viendo descender a través del agua. Detrás de una barrera de personas muy altas se oye el redoble de un tambor y después muchos aplausos. Muchos insectos nocturnos chocan contra un cristal. Una torre de muebles cae aparatosamente. Un faro ilumina intermitentemente una palmera agitada por el viento. Un aspirador va marcando un recorrido en el polvo. Dos viejecitos bailan un *rock&roll*. Un cuadro se descuelga. Una silla con carcinoma se mueve y suena. Un objeto se hunde y emerge al cabo de unos segundos. Por encima de las alcantarillas de ventilación de metro pasa la comitiva de una boda: remolino de telas, cabellos, sombreros... Una piedra cae desde muy alto. La cámara mira hacia arriba y el objetivo se cubre con la nieve que cae. Una vela se mueve con la voz de Maria Callas. Una tortilla da la vuelta en el aire. Una persona camina haciendo huellas sobre la nieve hasta que la derrite. Un globo se eleva echando fuego. Una caja de cartón agujereada da saltos. Una galleta reblandecida en el café salpica al caer. Cuatro relojes de precisión balancean sus péndulos en distintos tiempos. El papel amarillo de un caramelo se eleva por los aires. El reloj de una torre mueve su

aguja del minutero. Unos mormones transportan su biombo. Dos monjas suben una cuesta y se adentran en un bosque: la cámara empieza a dar vueltas y finalmente se ve el cielo. Un cocodrilo cierra la boca. El polen invade una playa como si fuese nieve. Postes de teléfono a lo largo de la carretera como un vía crucis. Enfoque automático de la cámara con forma de corazón: palpitación. Un ramo de flores recupera su color al salir de un túnel. Una bandera roja ondea. Una bola blanca flota en el mar. Graffiti repetitivo: *bim bim bim...* Una luciérnaga enciende su tórax. Recorrido por un camino con mucha niebla. Patinadores nocturnos hacen dibujos circulares en silencio. Un mosquito se ha quedado pegado a un trozo de celofán. Pantalla oscura: una mujer se ríe estrepitosamente. Un león macho ruge. La cámara persigue a una mosca y ve lo que ella ve. El vello de un brazo se eriza y vuelve a su normalidad. Una niña hace caballitos con la bici de cuatro ruedas. Se cierra un telón rojo. Una lengua infantil mueve un diente de leche. La leche hierve blanca y volcánica. Un camión vacía su remolque lleno de vidrios. Una tortuga mira fijamente un metrónomo en movimiento. Algo parecido a un pubis vellosa se deshace en un montón de arañas. Latido de una vena bajo la piel. Humo negro. Un helicóptero se mueve hacia atrás. Muchas moscas se posan sobre el hocico de un animal. Un cigarro da vueltas sin parar en el final de las escaleras mecánicas del metro. Una lámpara da vueltas y proyecta una sombra febril. Un conejo blanco sale de una chistera. Un perrito mueve el rabo al son de una tarantela. La señal hipnótica del iMac en reposo. Fruta cayendo abundantemente de un árbol. Un burro con un prolongadísimo pene camina. La cámara se acerca mucho a una mosca verde hasta que sale volando. Un barquito de colores sobre el que hay un sapo navega por un paisaje tropical y es bombardeado (piedras). Una manzana rodando 150 metros cuesta abajo. Cuatro gallinas colgadas boca abajo de un árbol. Una copa con vino tinto estalla a causa del grito de una cantante de ópera. Un castillo de naipes se derrumba con el temblor de una lavadora. Muchas cosas suben hacia el cielo: un huevo, un balón, un zapato, una cazuela, una silla, una maceta. Un cable pelado chisporrotea...

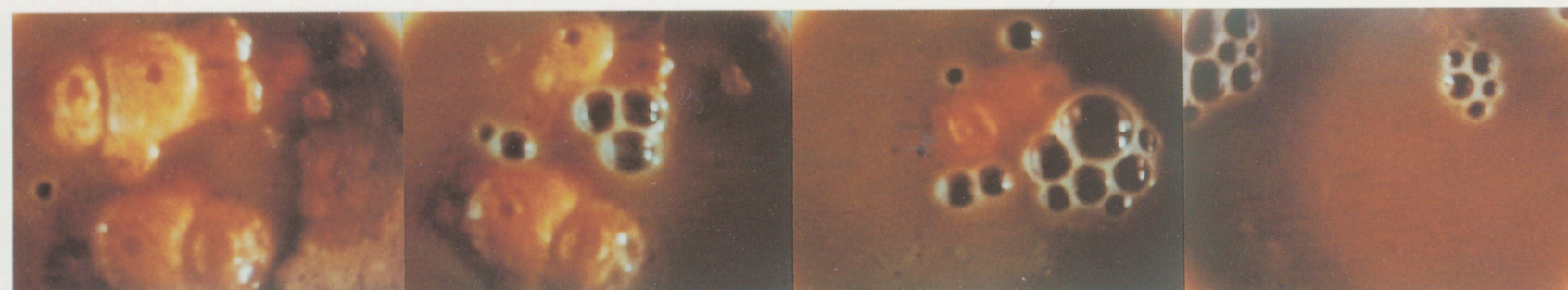
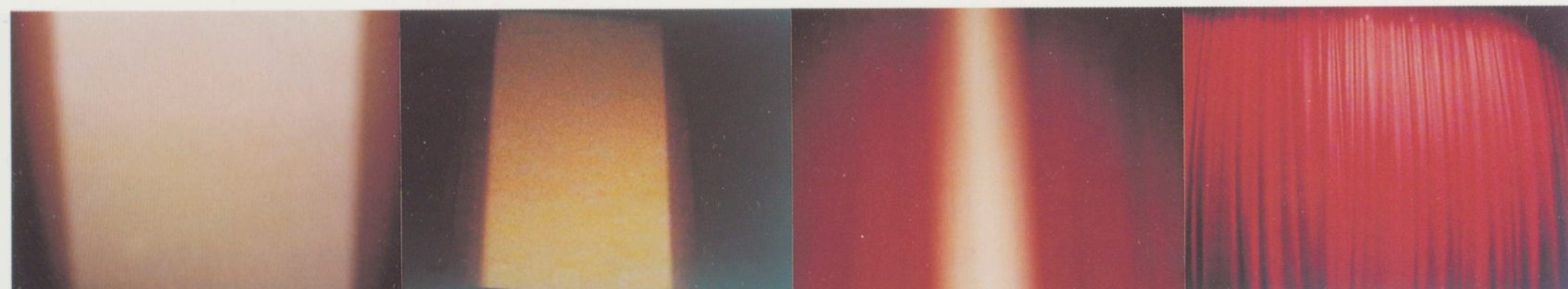


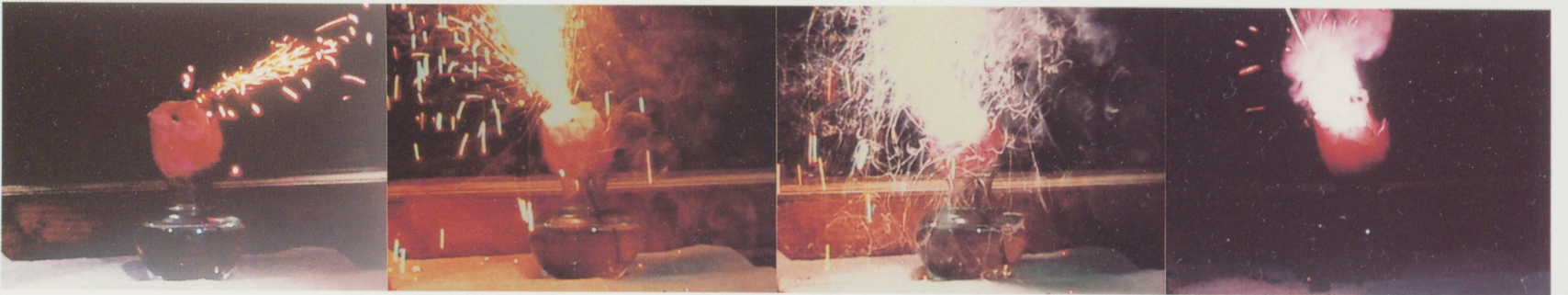
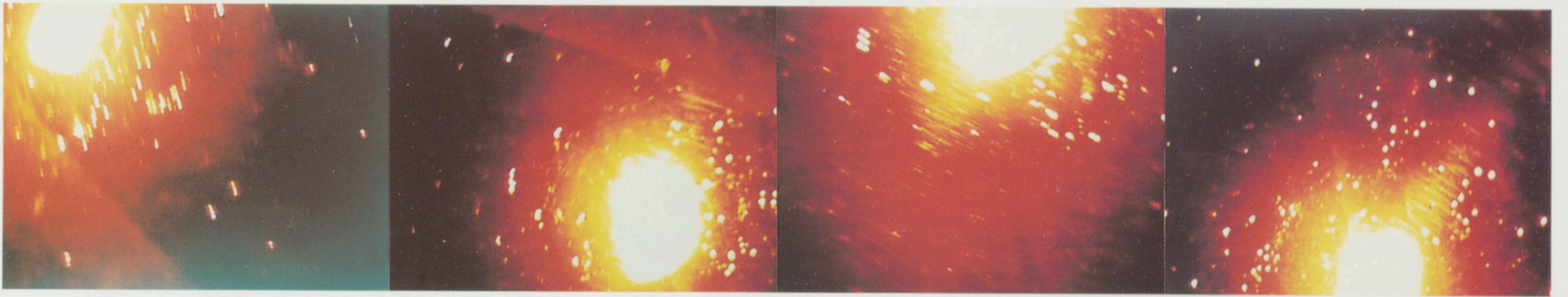
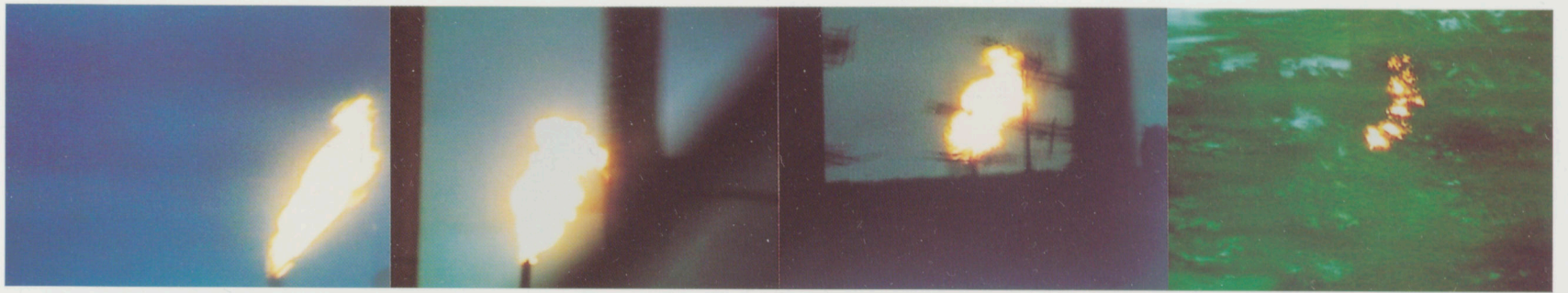
VIBRACIONES
2001
100 películas de 15"











FRANCISCO RUIZ DE INFANTE



EL AMPLIFICADOR

Nuevas Tendencias



FRANCISCO RUIZ DE INFANTE

Vitoria, 1966

Vive y trabaja entre París, Estrasburgo y Auberive (Francia). Su trabajo atraviesa diferentes caminos artísticos: artes plásticas, literatura, música, vídeo y, más recientemente, la puesta en escena (es importante destacar sus experiencias junto al coreógrafo Loïc Touzé –*Un Bloque* y *Si hubiera lugar*–).

INSTALACIONES AUDIOVISUALES (principal terreno de trabajo en los últimos años). Reflexionan en torno a temas como la adolescencia, el aprendizaje, la comunicación, el miedo y la violencia. Utilizan elementos tecnológicos que se “incrustan” en el interior de precarias acciones de “bricolage”.

Sus obras constituyen “efímeros territorios a habitar” por el espectador (tanto física como intelectualmente).

Entre sus obras más importantes, pueden ser señaladas:

El Reformatorio (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid y Maison de L'Image, Ginebra, 1992), *Los Paseos Nocturnos* (“Manifestation 2”, París, 1994), *Aprendiendo Colisiones* (EAC de Castellón, 2000), *Predator: the game* (“Paris pour Escale”, ARC Museo de Arte Moderno de París, 2000), el tríptico *La construcción del Puzzle* (Guggenheim, Bilbao, 2000) y las exposiciones-recorrido *Los sonidos de supervivencia* (La Ferme de Buisson, Noisiel-París, 1997), *Simuladores de vuelo* (Ujazdowski Castle, Varsovia, 1998), *Mixing the Air (sabotage)* (Bienal Site Santa Fe, EE UU, 1999) y *Dobles juegos* (“Non Lieu n.º 2”, Río de Janeiro, 2001).

Sus obras han sido producidas también por el Stedelijk Museum de Amsterdam, la KunstHalle de Bonn, el Museo Carrillo Gil de México, el Museo de la Universidad de Houston, el PAC de Milán...

PELÍCULAS Y VÍDEOS. Buscan formas expresivas alejadas de las fórmulas narrativas tradicionales. La creación de sentidos no sincrónicos entre la imagen, el texto y el campo sonoro es su principal terreno de experimentación.

Su extensa videografía ha sido reconocida con numerosos premios, entre los cuales destaca el del Festival du Nouveau Cinéma de Montreal (1993).

Pueden ser señalados especialmente el largometraje *Los Lobos* (1995) y los cortos *Las cosas simples* (1993), *El Juicio* (1991), *Hacia el Agua* (1988) y *Colisiones sin título* (2001).

Actualmente prepara un nuevo largometraje: *Cuaderno de Campo*.

PUBLICACIONES MONOGRÁFICAS. Las más importantes son: *Centro de Tránsito para Adolescentes* (1992), *Los Hermanos de Pinocho* (1994), *Elementos de Vocabulario* (1998) y *Lecciones de Supervivencia* (2000).

PROYECTOS EN CURSO DE REALIZACIÓN

Publicación monográfica *Du chantier à la friche*, París, Ed. Emmy de Martelaere, 2002.

Díptico expositivo *Campo y Selva*, Sala El Roser, Lérida / IMAC, Reus, febrero de 2002.

Exposición *Temblando*, Baffler Gallery, Houston, EE UU, abril de 2001. Proje Room, Basilea 2002 (en colaboración con la Galería Elba Benítez), Suiza, junio de 2002.

Exposición *Doble o Nada* (junto con Javier Tudela), Depósito de Aguas de Vitoria, septiembre de 2002.

Así mismo, dentro de un contexto asociativo, trabaja activamente en la prefiguración de un “centro de arte contemporáneo y documental en zona rural” al este de Francia: “Le Centre des Rives” (Haute-Marne, región Champagne-Ardenne).

Más información: www.artgates.com

EL AMPLIFICADOR

Desde su origen, el proyecto *El Amplificador* se planteó como una reflexión en torno al estado de confusión generado por los egocentrismos superlativos (y sordos) que nos habitan e invaden (tanto desde un punto de vista de las relaciones cotidianas, como de las relaciones más generales –políticas, económicas, sociales y culturales–).

Se trataba y se trata de la recreación inquietante de elementos metafóricos de una sociedad cuyas relaciones se construyen siguiendo una “simple” y peligrosa ecuación que suma tres afirmaciones: cada “mundo” es un “mundo”, cada uno de esos “mundos” es mejor que los demás, dos “mundos” impermeables se enfrentan irremediabilmente.

Durante este año 2001, las reflexiones en torno al proyecto *El Amplificador* han ido completándose para dar lugar a cuatro formas de “hacer sólidas” las ideas germinales del mismo: la cacofonía de lenguas, las referencias al film *Alicia en el País de las Maravillas* de Walt Disney (que habla de un mundo “maravilloso” en el interior de una sola cabeza) y el “peligro” que se genera al confrontar diferentes “versiones” de un mismo tema: el siempre inquietante narcisismo cultural.

Evidentemente, teniendo en cuenta que los temas de la intransigencia, la manipulación y el miedo visceral ligado al enfrentamiento de culturas aparecen como eje de muchas de mis últimas realizaciones (incluido el proyecto *El Amplificador*), los acontecimientos de estos últimos meses han hecho que las reflexiones y la forma del proyecto hayan evolucionado. Así pues, en este momento (diciembre 2001), *El Amplificador* se prepara para ser mostrado en cuatro contextos y de cuatro maneras diferentes:

VERSIÓN 1.0 (Generación 2001. Madrid, ARCO, *stand* Caja Madrid. Febrero 2002)
Instalación sin imágenes en movimiento y con 4 canales de sonido. En ella el objeto “casete VHS” del film *Alicia en el País de las Maravillas* aparece por primera vez como algo peligroso.

La utilización de diferentes versiones del film, más precisamente, la caja que lo contiene, y la “preparación” de la misma en forma de “objeto explosivo” o “bomba de relojería”, nos induce a una lectura muy directa. El objeto “amplificador” aparece como máquina central de la obra. A pesar de que en esta versión no será conectada (o tal vez precisamente por ello), la presencia de esta caja negra se nos ofrece como un peligroso “botón rojo” que, una vez accionado, desencadenará violencias irreversibles.

VERSIÓN 2.0 (Baffler Gallery, Museo de la Universidad de Houston. Abril 2002)

Dentro de la exposición personal *Temblando*, está previsto el incluir de nuevo las casetes-bomba de *Alicia en el País de las Maravillas* (en este caso únicamente en sus versiones inglesa y árabe). La complejidad del contexto expositivo me lleva a simplificar al máximo la idea; aquí el objeto-máquina “amplificador” no aparece físicamente y tampoco se incluyen elementos de imagen en movimiento ni sonido.

VERSIÓN 3.0. HIMNOS (Projet Room, Feria de Arte de Basilea, Galería Elba Benítez. Junio 2002)

Instalación cerrada en la cual se despliega implícitamente la cacofonía sonora (y cultural) del proyecto. Esta versión se nos presenta en forma de una gran biblioteca en la cual se recopilan más de 200 casetes en diferentes lenguas del film *Alicia en el País de las Maravillas*. El sonido de un fragmento musical de la banda sonora de 6 de las mismas será amplificado en el interior de la sala que acoge la obra. La idea de casete-bomba, que pudo verse en las versiones 1.0 y 2.0, también aparece en la forma de preparar las 6 casetes amplificadas.

Nota: la amplificación es individual (a través de auriculares).

VERSIÓN 4.0 (Depósito de Aguas, Vitoria. Septiembre 2002)

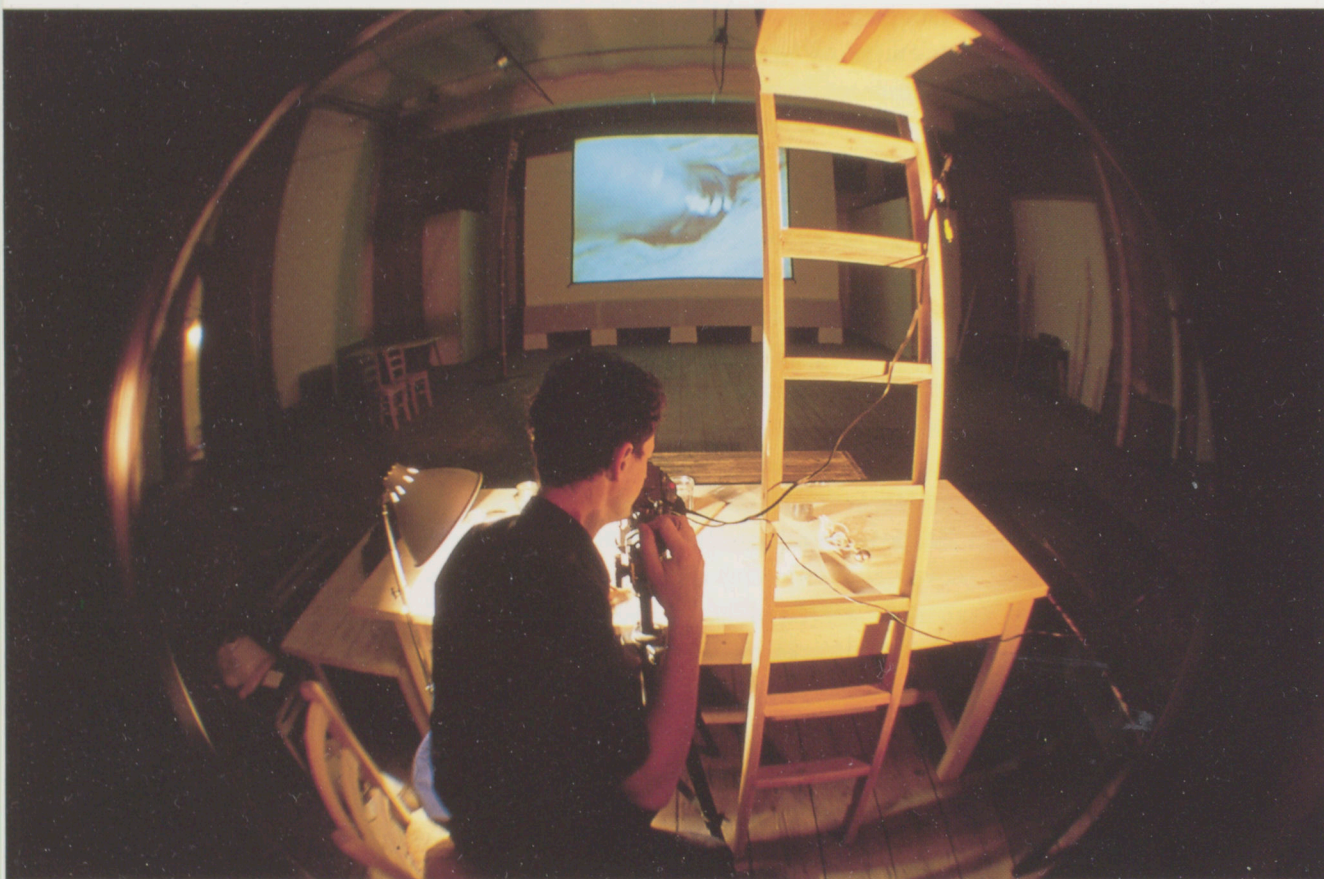
Instalación cerrada dentro de la gran exposición, en forma de laberinto, *Doble o Nada*, realizada junto al artista Javier Tudela.

Aquí el proyecto se despliega completamente tanto desde el punto de vista de la imagen proyectada (4 canales), como del sonido (8 canales). La lucha entre todos estos elementos audiovisuales nos mostrará de una manera ya completamente explícita la potencia de esa máquina negra (el amplificador propiamente dicho) que apareció en la versión 1.0.

Dependiendo del número y los movimientos de los espectadores (que accionarán uno a uno los canales de audio y vídeo), la “lucha” entre los diferentes elementos de imagen y sonido será mas o menos violenta.

FRANÇOIS DEJAN

FRANÇOIS DEJAN



MALAS HIERBAS

[detalle de la *performance* en la exposición]

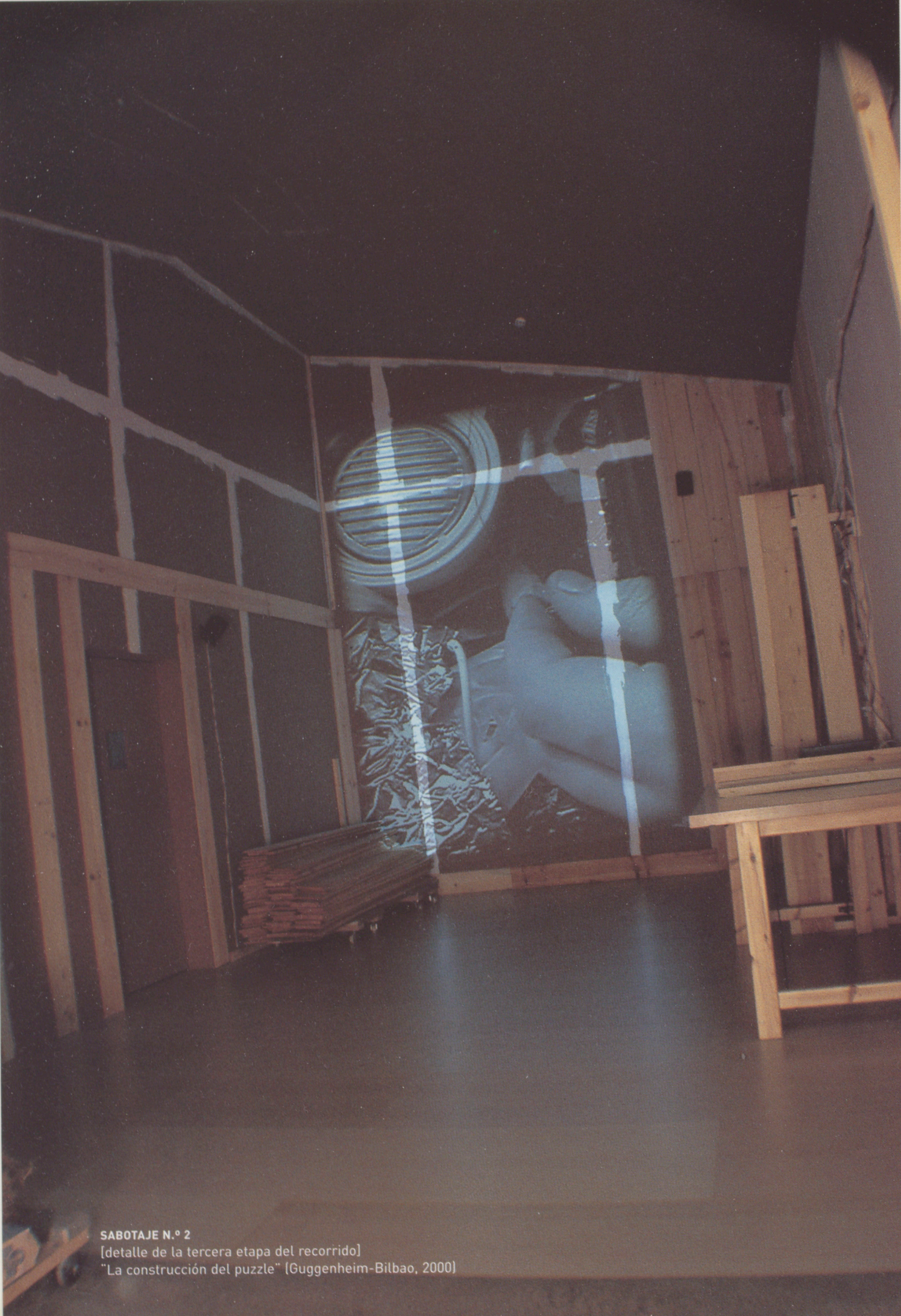
"Malas hierbas en la sala de trigos" (Sélest'art 2001, Francia)

CAMPO

[detalle de la instalación en la exposición]

"Malas hierbas en la sala de trigos" (Sélest'art 2001, Francia)





SABOTAJE N.º 2

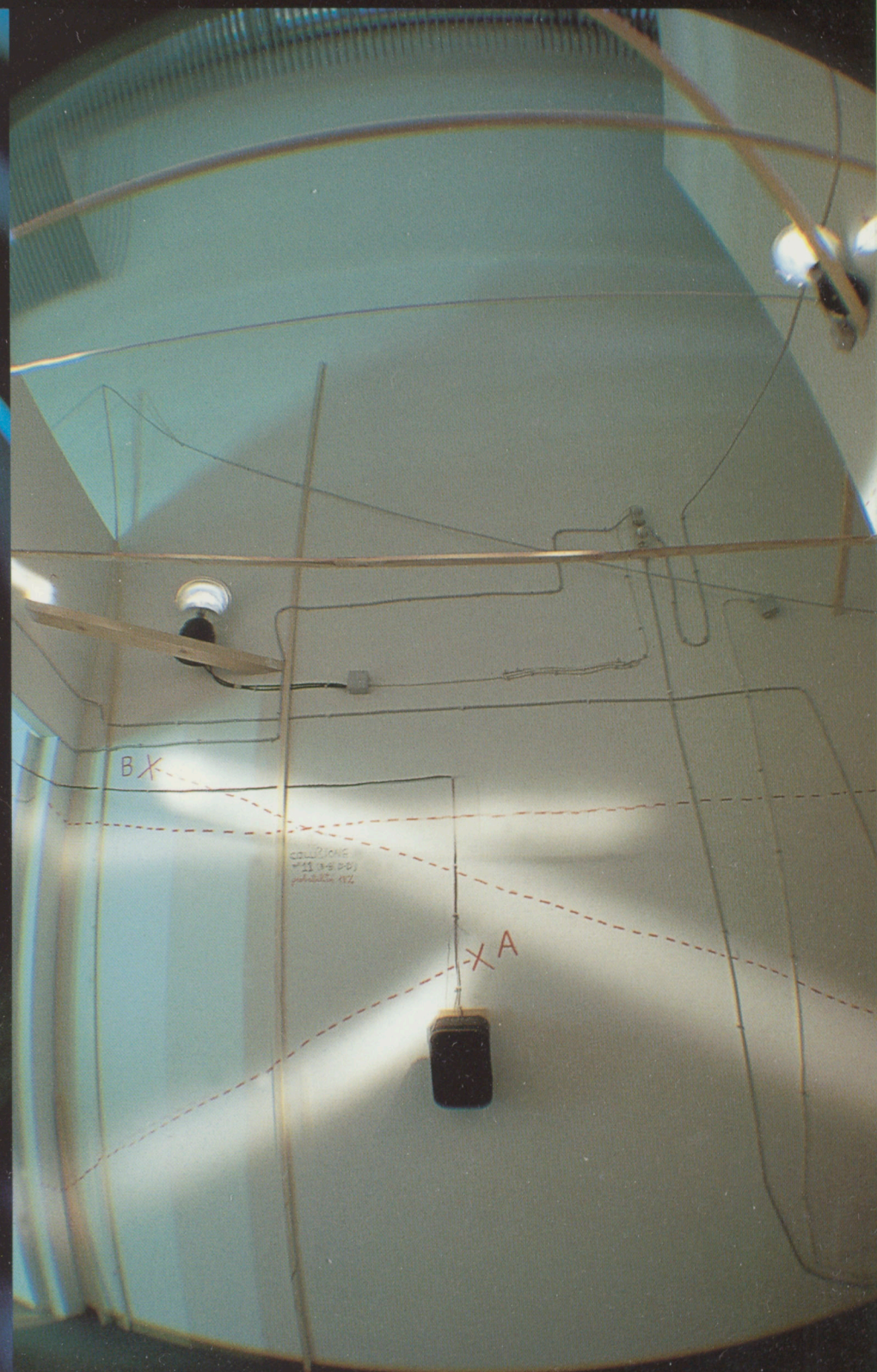
[detalle de la tercera etapa del recorrido]

"La construcción del puzzle" [Guggenheim-Bilbao, 2000]





EXPLICANDO COLISIONES
[vistas de las 4 etapas del recorrido audiovisual]
2000-2001
4 canales de sonido independientes / 1 canal de imagen
EACC de Castellón / PAC de Milán



ANA MÁRCIA VARELA LEONARDO VILLELA



DESDE MI CAMA VEO TU VENTANA

Nuevas Tendencias



ANA MÁRCIA VARELA

Belo Horizonte, Brasil, 1970

LEONARDO VILLELA

Ubá, Brasil, 1974

Ambos nacen en la comunidad de Minas Gerais en Brasil, ella en 1970 y él en 1974. Ana Márcia se dedica a estudiar danza, música y teatro, y forma parte del grupo de teatro multidisciplinar Grupo Oficina Multimedia, con el cual participa en festivales internacionales en São Paulo, Salvador y Belo Horizonte, Brasil, y Manta, Ecuador; y Leonardo Villela se dedica, mientras hace periodismo, a estudiar fotografía. Se conocen en el 94 durante un festival de artes en la ciudad de Ouro Preto. En 1996 vuelven a encontrarse y hacen su primera exposición con obras donde la fotografía y objetos del mundo cotidiano se mezclan manteniendo su valor y significados en equilibrio. En el 97 deciden viajar a Italia y hacen escala en Madrid, sin proseguir la ruta trazada; son invitados por la embajada de Brasil a hacer una exposición en Casa do Brasil. En el 98 participan de ARCO en el *stand* de la Galería Visor y en la primera edición de PHotoEspaña, en la

Galería Elba Benítez, donde, el mismo año, realizan una exposición individual multidisciplinar, uniendo *performance*, escultura y fotografía, basada en la obra *Días Felices*, de Samuel Becket; también trabajan como asistentes del artista Javier Vallhonrat en el proyecto *Espacios Intermedios*. En el 99 vuelven a participar de PHotoEspaña con una instalación en la sala de Crisol; en *Proyecciones*, Circulo de Bellas Artes, y *Latidos*, Edificio Cuzco. En el año 2000 realizan una exposición individual en la Galería Spectrum, Zaragoza, y son asistentes del artista Daniel Canogar en sus proyectos. En 2001 colaboran como asistentes del artista Manuel Franquelo en la construcción de la escultura *Montaña* para Anish Kapoor. Hoy trabajan en Factum, empresa creada por Manuel Franquelo y Adam Lowe, dedicada a la reproducción de monumentos en escala 1:1, como la Tumba de Seti I en Egipto, y la realización de obras para otros artistas.

DESDE MI CAMA VEO TU VENTANA

Una malla cartesiana se extiende sobre las fachadas anodinas de la periferia. De pronto, esa matriz racionalista se incorpora en un somier: un salto de escala. Nos encontramos ante tres fotografías de gran formato de viviendas de la periferia de Madrid incrustadas en la malla metálica de un objeto obsoleto y anticuado como lo es el bastidor de dos camas matrimoniales y de dos camas singulares. El bastidor de la cama se superpone a un fragmento de fachada que, a su vez, se divide en unidades pictóricas encuadradas por los tensores del somier. Dependiendo de la distancia desde la cual se observa la obra, recobra sentido como totalidad y escultura o en su parcialidad por sus detalles pictóricos.

¿A qué distancia hay que posicionarse para percibir la realidad que representan Ana Márcia Varela y Leonardo Villela en un imparcial blanco y negro con tomas frontales de un exterior que sustentan aparentemente la idea de objetividad? En una aproximación progresiva descubrimos que cada fragmento encierra en sí un mundo único que –al menos como imagen– funciona independientemente. El carácter documental de la fotografía se atomiza en breves narraciones de vidas anónimas recortadas de un gran contexto urbano. Ordenadas por el sistema ortogonal y simétrico del somier parecen una información visual e intelectualmente más asequible y manejable. Sin embargo, resulta sorprendente que ninguna distancia al objeto expuesto muestre otra cosa que una parte de un todo. Lo concreto es el margen, el borde, el límite, mientras que lo indefinido es aquella abstracta totalidad tan difícil de palpar. Cualquier perspectiva es sólo un encuadre.

La elección de un somier de cama como objeto superpuesto a la imagen exterior de un edificio es significativa por la ambigüedad que pone de relieve. Evidencia la simultaneidad de conceptos aparentemente opuestos, como lo privado y lo colectivo, el exterior y el interior, lo parcial y lo universal, el microcosmos y el macrocosmos. No casualmente, la cama es el lugar de reposo, de los sueños, donde reside el subconsciente. En

el subconsciente se difuminan los límites entre la realidad y el sueño, y se transgrede el territorio de los cuerpos hacia el de las ideas en un flujo constante en las dos direcciones. Es el lugar de la paradoja, entendida ésta como la superación del concepto limitado de la diferencia y la contradicción. Aquí la dualidad platónica que opone lo sensible a lo inteligible, la materia a las ideas, los cuerpos a las ideas sobre los cuerpos no es operativa¹. En el somier se encuentran y tensan, dentro de una representación estática, la cuestión del equilibrio entre sistema (infraestructura) y libertad (individuo), o entre control y excepción.

Nos acercamos a otra pregunta que surge del *voyeurismo* inocente de los artistas cuando cuestionan a través de su obra qué ha generado la fragmentación. Desviando la mirada en un movimiento pequeño pero preciso y cambiando de lente, reconocemos detrás de la preocupación por las diferencias la búsqueda de la identidad. Sería como decir: ¿quién soy yo en un contexto urbano sin identidad como la ciudad-dormitorio de las actuales periferias? El pragmatismo eficientista del mercado inmobiliario genera la falta de especificidad formal como técnica pero también como crisis. Los efectos de esta crisis se observan en la subversiva transformación de los balcones por sus habitantes. El bricolaje denota una afición por lo heterogéneo o el gusto por la superación de la articulación entre las partes en favor de la yuxtaposición y de la mezcolanza. Para Deleuze, como para el post-estructuralismo en general, el concepto de diferencia forma parte del principio de identidad (del signo)².

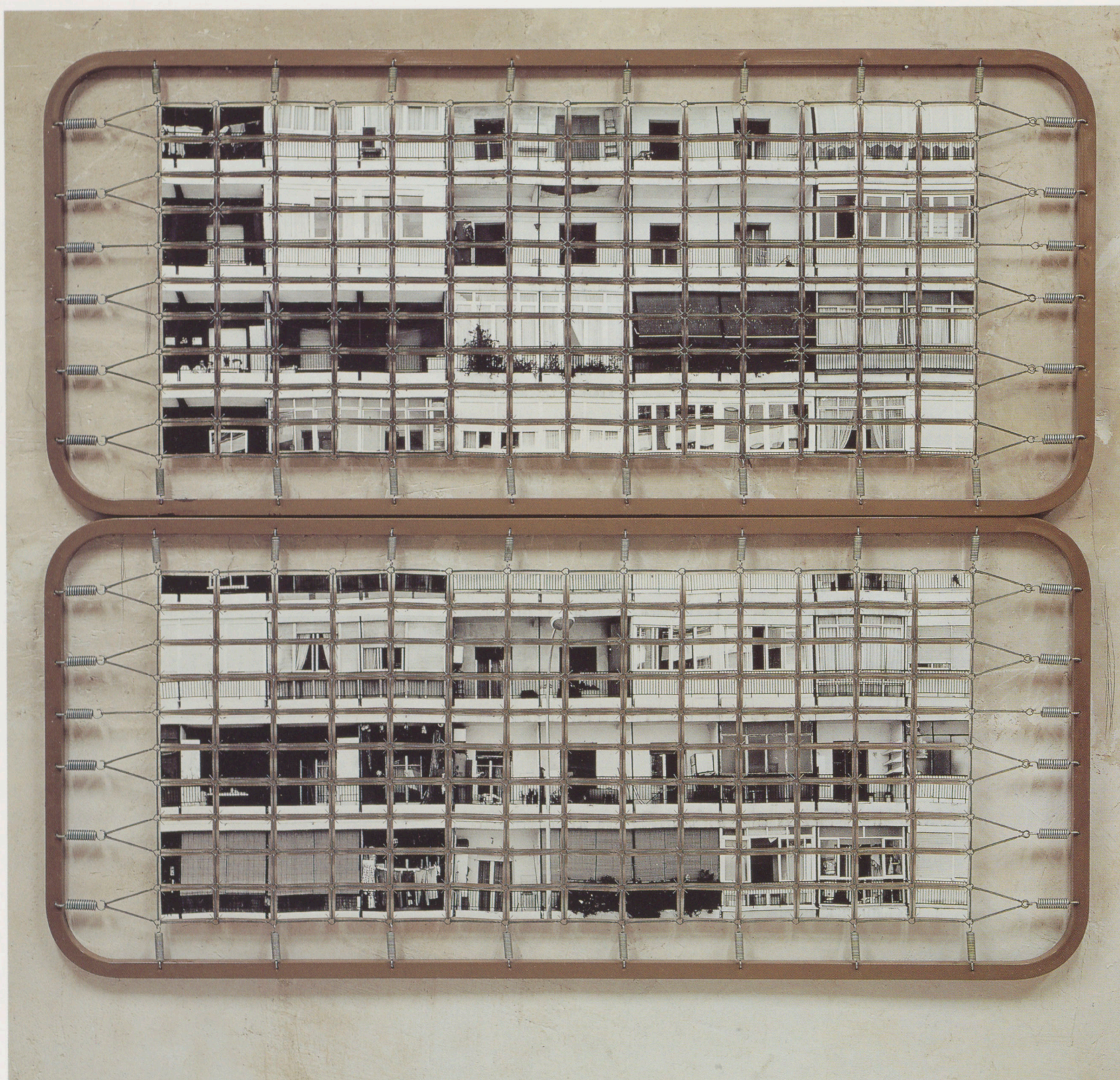
Volviendo a la pregunta inicial de la distancia entre el objeto y el observador, notificamos que sólo hace falta que cambie la sensibilidad del observador, no el objeto del análisis. O en palabras del cineasta Michelangelo Antonioni: “Tú te preguntas qué mirar. Yo me pregunto cómo vivir. Es lo mismo”.

Andrea Buchner

Arquitecta y crítica independiente

1 Luis Rojo: “De la coherencia a la contradicción, y de la contradicción a la paradoja: O qué hacer con la arbitrariedad en la arquitectura”, en *ArquitecturaCOAM*, núm. 326, Madrid, enero de 2002, págs. 26-33.

2 *Ibidem*.



DESDE MI CAMA VEO TU VENTANA N.º 1 [DÍPTICO]

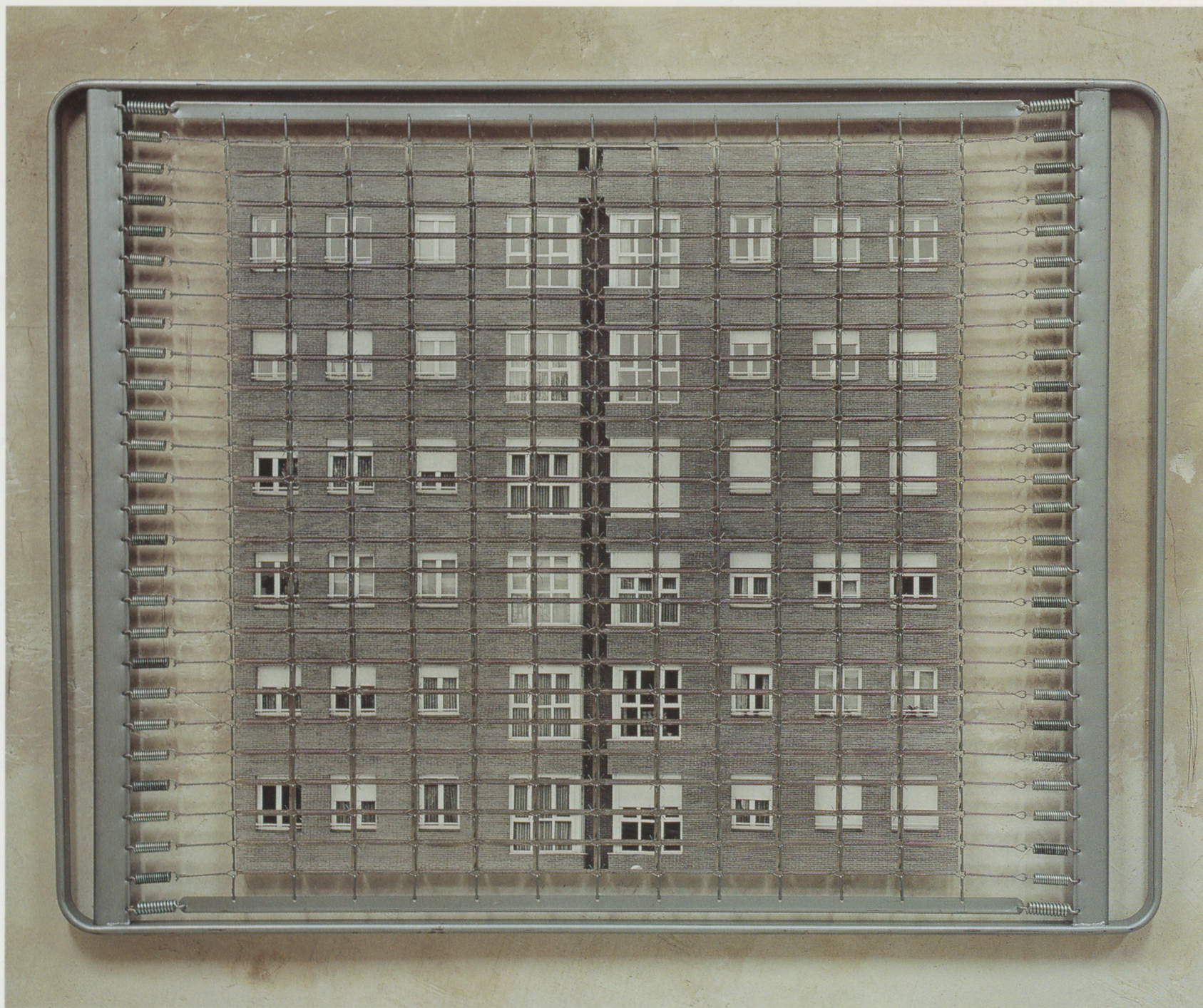
2001

Fotografía troceada, somier y grapas

79 x 180 cm (cada parte)

DESDE MI CAMA VEO TU VENTANA N.º 1 [DETALLE]

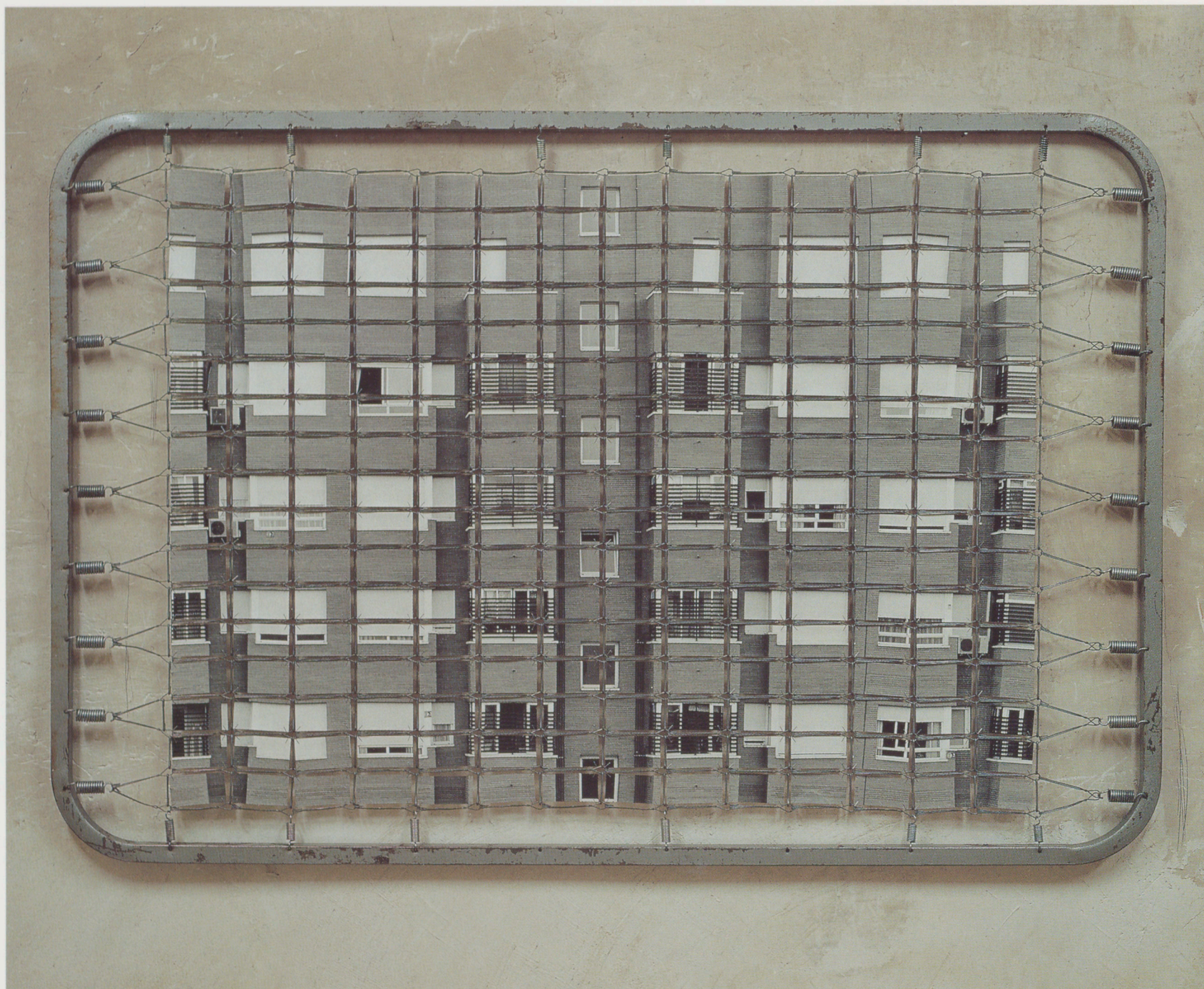




DESDE MI CAMA VEO TU VENTANA N.º 2
2001
Fotografía troceada, somier y grapas
140 x 184 cm

DESDE MI CAMA VEO TU VENTANA N.º 2 [DETALLE]





DESDE MI CAMA VEO TU VENTANA N.º 3
2001
Fotografía troceada, somier y grapas
120 x 178 cm

DESDE MI CAMA VEO TU VENTANA N.º 3 [DETALLE]



El jurado de Becas de Arte de Generación 2001 estuvo compuesto por:
DANIEL CANOGAR. Artista / EVA LOOTZ. Artista / SOLEDAD LORENZO.
Galerista / MERCEDES REPLINGLER. Profesora de Historia del Arte
de la Universidad Complutense de Madrid / MIGUEL FERNÁNDEZ CID.
Director del Centro Galego de Arte Contemporánea. Presidente del Jurado

<E

* A CASA ENCENDID *
IONDA DE VALENCIA 28012 MAD *
* *

ISBN 84-95321-30-0



9 788495 321305

GENERACIÓN
20ñ1

