

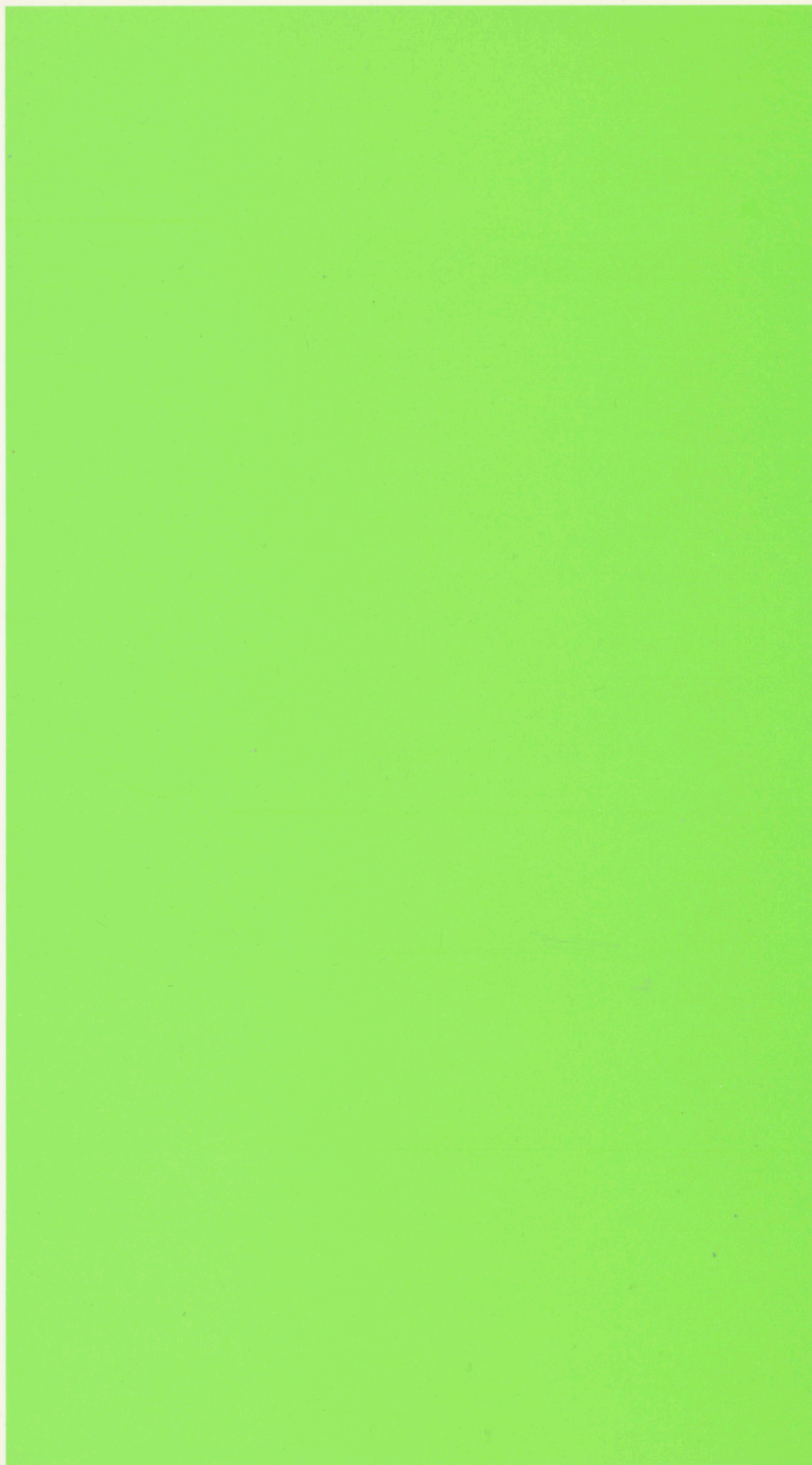


Becas de Arte **CAJA MADRID**

GENERACIÓN
20n7

PREMIOS
Y BECAS DE ARTE
CAJA MADRID


CAJA MADRID
OBRA SOCIAL



Becas de Arte **CAJA MADRID**

GENERACIÓN
20ñ7

PREMIOS
Y BECAS DE ARTE
CAJA MADRID



CAJA MADRID

Miguel Blesa de la Parra
Presidente de CAJA MADRID

Becas de Arte **CAJA MADRID**

GENERACIÓN
20ñ7

PREMIOS
Y BECAS DE ARTE
CAJA MADRID



PROYECTO GENERACIONES

Obra Social **CAJA MADRID**

DIRECTOR GERENTE

Carlos M^a Martínez Martínez

DIRECTORA DE PROGRAMACIÓN Y COORDINACIÓN EDUCATIVA Y CULTURAL

Carmen Estrada Llaquet

COORDINACIÓN

Obra Social **CAJA MADRID**

La Fábrica

LOGÍSTICA

Intervento

DISEÑO GRÁFICO

Diseño original:

Fernando Gutiérrez @ Gráfica

TROFEOS Y DIPLOMAS

DISEÑO

Javier Mariscal

EXPOSICIÓN

COMISARIA

Oliva María Rubio

DISEÑO Y MONTAJE

Leona

COMUNICACIÓN Y RELACIONES PÚBLICAS

Marta Romero & Asociados

CATÁLOGO

COORDINACIÓN

María Azcoitia

DISEÑO

gráfica futura

EDICIÓN DE TEXTOS

Antonia Castaño

TRADUCCIÓN

Susan Coombs

IMAGEN DE CUBIERTA

Eduardo Sourrouille

Self-portrait with a lonely friend (detalle)

FOTOMECÁNICA E IMPRESIÓN

Artes Gráficas Palermo, SL

ISBN

978-84-95321-94-7

DEPÓSITO LEGAL

M-3457-2007

NOTA A LA EDICIÓN

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

ÍNDICE	Presentación por Carlos M. ^a Martínez Martínez	9
	Introducción por Oliva María Rubio	13
	PROYECTOS	
	Christian Bagnat Darwin Corp	23
	Fernando García Cabrón con suerte	37
	Iñaki Gracenea Rambling Space	51
	Miki Leal / J.M. Pereñíguez B.B.C.(d)	65
	Guillermo Martín Bermejo No solamente por placer	79
	Alexandra Navratil Your Face Consumes My Dreams	93
	José Álvaro Perdices IRREVERSIBLEMENTE beautiful	107
	Eduardo Sourrouille Somos uno, tú y yo	121

Carlos M.^a Martínez Martínez

Director Gerente de **Obra Social CAJA MADRID**

A lo largo de un año, los artistas que obtuvieron la beca de arte en Generación 2006 han venido trabajando en sus respectivos proyectos. Durante ese tiempo, se ha mantenido un contacto continuo con los artistas. Se ha seguido el desarrollo de sus trabajos, se ha atendido a sus necesidades y se les ha orientado tanto en los materiales a incluir en el catálogo como en la presentación de la obra que se expondrá en el *stand* de Obra Social Caja Madrid en ARCO'07, durante la celebración de la Feria de Arte Contemporáneo.

En su séptima edición, Generación 2006 recibió 1.211 solicitudes, de las cuales 850 optaban a premios y 361 a becas. A lo largo de estos siete años, esa cifra apenas ha variado, y ello es un índice, por una parte, de la necesidad de ayudas para los jóvenes creadores y, por otra, del interés que este programa ha suscitado y sigue suscitando entre ellos. En el apartado de premios fueron seleccionadas 33 obras que, tras ser presentadas en Madrid a comienzos de año, viajaron posteriormente a otras cuatro ciudades españolas: Santander, Barcelona, Valencia y Sevilla. En la modalidad de becas, un jurado formado por Juan Manuel Bonet, Fernando Castro Flórez, José Miguel G. Cortés, Carmen Giménez y José Lebrero Stals eligió los ocho proyectos que ahora presentamos y cuyos autores son: Christian Bagnat, Fernando García, Iñaki Gracenea, Miki Leal / J.M. Pereñíguez, Guillermo Martín Bermejo, Alexandra Navratil, José Álvaro Perdices y Eduardo Sourrouille.

Estos artistas desarrollan sus proyectos a través de diferentes medios: video, videoinstalación, fotografía, rótulos, escultura. El video o la videoinstalación son los formatos más utilizados por los autores becados para plantear sus propuestas. Ahora bien, la forma en que este medio es usado dista de unos a otros. Mientras unos artistas recurren al documental, otros trabajan con la ficción, la animación e incluso el videojuego.

A través de sus obras, transitamos por temas y problemáticas de nuestro mundo y también por las preocupaciones que mueven a los artistas contemporáneos. Los límites entre ficción y realidad, la aspiración a la belleza y perfección de los cuerpos a la que nos vemos sometidos por la publicidad, las fronteras entre el deseo y la realidad o el concepto de identidad son algunos de los asuntos abordados por los artistas becados en esta edición, cuyos trabajos ahora presentamos.

Carlos M. Martínez Martínez

Managing Director of **Obra Social CAJA MADRID**

The creators who were awarded art grants in Generación 2006 have worked on their respective projects throughout the year. During this time, continuous contact has been maintained with them in order to follow the development of their work, attend their needs and guide them regarding the material to be included in the catalogue and the presentation of the work exhibited at the Obra Social Caja Madrid stand in ARCO'07 during the celebration of this Contemporary Art Fair.

In its seventh edition, Generación 2006 received 1,211 applications, of which 850 were candidates for awards and 361 for grants. This figure has varied very little over the past seven years, which is a measure, on the one hand, of the need to aid young artists and, on the other, of the interest this programme has aroused and continues to arouse in them. Thirty-three works were finalists in the award section, and after being presented in Madrid at the beginning of the year, they travelled to another four Spanish cities: Santander, Barcelona, Valencia and Seville. In the grant section, a jury comprising Juan Manuel Bonet, Fernando Castro Flórez, José Miguel G. Cortés, Carmen Giménez and José Lebrero Stals chose the eight projects we now offer, created by Christian Bagnat, Fernando García, Iñaki Gracenea, Miki Leal / J.M. Pereñíguez, Guillermo Martín Bermejo, Alexandra Navratil, José Álvaro Perdices and Eduardo Sourrouille.

These artists developed their projects using various media: video, video installations, photography, signs and sculpture. Video and video installations were the formats used most frequently by the grant holders to present their proposals, although they employed this medium in different ways. While some artists chose documentaries, others turned to fiction, animation and even video games.

Their works enable us to review the issues and problems of our world and the concerns motivating contemporary artists. The boundaries between fiction and reality, the aspiration to beauty and bodily perfection that advertising imposes on us, the frontier between desire and reality and the concept of identity are some of the subjects addressed by the artists awarded grants in this edition, whose projects we now present.

Introducción

Oliva María Rubio

El video, la videoinstalación o el film son los medios recurrentes en los proyectos de becas seleccionados en Generación 2006. Ahora bien, cada uno de los artistas utiliza el medio de una manera diferente y con objetivos también diversos. Encontramos desde el video documental de Miki Leal y J.M. Pereñíguez hasta la película de dibujos animados de Christian Bagnat, pasando por la videoinstalación de José Álvaro Perdices, el video en 3D y animación de Alexandra Navratil o el videojuego de Iñaki Gracenea. Las múltiples posibilidades documentales, narrativas y creativas que este medio proporciona abren nuevas vías de experimentación que enriquecen sus contenidos, permitiendo a los artistas abordar proyectos cada vez más complejos e incorporar el dibujo, la *performance*, la animación...

Los otros artistas que obtuvieron la beca, Fernando García, Guillermo Martín Bermejo y Eduardo Sourrouille, se valen de las letras corpóreas, la escultura y la fotografía, respectivamente, para desarrollar sus proyectos.

Christian Bagnat realiza una película de dibujos animados, titulada *Darwin Corp*, en la que hace referencia a la teoría de Darwin sobre el origen de las especies por medio de la selección natural y nos habla de los cambios que se han desarrollado en las innumerables especies que habitan la Tierra hasta alcanzar la perfección de estructura y coadaptación, y de las consecuencias de los mismos. No cabe duda de que la lucha por la supervivencia es algo que está a la orden del día en nuestras sociedades y adopta características cada vez más dramáticas. Siguiendo los peores augurios, como bien señala Zygmunt Bauman en su libro *Vidas desperdiciadas*, amplias capas de la población –refugiados, desplazados, solicitantes de asilo, emigrantes, “sin papeles”– se hallan directamente excluidas y están hoy en día abocadas a formar parte de los “residuos de la globalización”.

Mediante técnicas de animación clásica y simulada, y la combinación con personajes reales, Christian Bagnat trae a la palestra esa problemática en *Darwin Corp*, donde dos personajes de ficción, el personaje femenino Darwin y Mr. Fósil, se contraponen a la realidad de una voz en *off* que estructura un discurso con un lenguaje similar al científico, poniendo en entredicho los límites entre la realidad y la ficción. El relato se apoya en lo que podría ser un manual de ecología con imágenes de la vida cotidiana. Las acciones que se desarrollan a lo largo de la película adquieren una tonalidad cada vez más violenta.

Rambling Space, el videojuego que Iñaki Gracenea ha ideado, viene a ser la culminación de una serie de proyectos anteriores en los que, partiendo de la pintura, que centra la mayor parte de su producción creativa, llega a la virtualidad de las imágenes mediante las nuevas tecnologías, pasando por la cons-

trucción real de la instalación. Tres etapas que hemos podido seguir a través de sus diversas exposiciones, que condensan su trayectoria y que le conducen a indagar en las posibilidades creativas de los medios tecnológicos para abordar nuevos desafíos.

En este prototipo de juego para plataformas en 3D, en el que ha trabajado con las texturas, las luces, el movimiento o la música, el autor nos invita a recorrer las diversas etapas de su actividad creativa. Nos anima a enfrentarnos con él de forma individual, a echarle un pulso y a viajar, recorriendo un espacio en forma de habitáculos comunicados entre sí por puertas y sorteando las dificultades (plataformas flotantes a modo de islas en continuo movimiento, encendido y apagado de luces...) para llegar al destino fijado y hacerlo en el mínimo tiempo posible.

La pareja de artistas sevillanos formada por Miki Leal y J.M. Pereñíguez, que trabajan tanto de forma individual, centrando su obra en el dibujo y la pintura, como en grupo, se han unido en esta ocasión para llevar a cabo el proyecto *B.B.C.(d)*, un video documental que indaga sobre los cambios introducidos en el modo de actuar de las orquestas y conjuntos de animación musical tras la aparición de los nuevos soportes digitales y el desarrollo del *software* musical. A través de una serie de entrevistas a profesionales del sector –Enrique, Toni y Kamen–, dejan al descubierto la trastienda del fenómeno de las orquestas de animación poniendo de manifiesto la decadencia de los conjuntos tradicionales. Éstos están siendo sustituidos por orquestas pequeñas, a veces incluso por puras máquinas, así como por la utilización de archivos MIDI que permiten reproducir cualquier tema desde cualquier teclado.

Los profesionales entrevistados hablan de su experiencia en ese campo, hacen un ejercicio de autoanálisis, cuentan el funcionamiento de una orquesta y nos introducen en el mundo cambiante de su profesión. Escuchándoles, se percibe un punto de nostalgia, una atmósfera de pérdida en la que se añora aquella relación directa con el público que parece perdida para siempre. Leal y Pereñíguez han estructurado la narración del video en cuatro partes que responden a los enunciados *La secuencia*, *El bucle*, *La rueda* y *La parábola*. Cada una de ellas da cuenta de los diversos aspectos abordados en este trabajo y de las contradicciones en las que se desenvuelve.

Alexandra Navratil, en su video *Your Face Consumes My Dreams*, utiliza dos fuentes fundamentales como base del trabajo: la obra del escritor alemán Thomas Mann y la del arquitecto también alemán Ludwig Mies van der Rohe. Siguiendo una línea de investigación ya manifestada en trabajos anteriores, trata de analizar los elementos del bienestar, o de aquello que la publicidad nos

propone como modelo deseable de vida. De Thomas Mann le interesa, sobre todo, su devoción por la juventud y la belleza, así como la dimensión del deseo tan presente en libros como *Muerte en Venecia*, *Tonio Kruger* o *Las confesiones de Félix Krull*. Su interés por Mies van der Rohe se centra también en el concepto de belleza, así como en las condiciones ideales que diseñó en su arquitectura, especialmente en la Villa Tugendhat, edificada en Brno en 1930, y en el Pabellón Alemán de la Exposición Internacional de Barcelona, realizado en 1929. En ambas construcciones, donde la máxima minimalista *less is more* (menos es más) se cumple a la perfección, el arquitecto concreta de forma magistral su idea de una arquitectura que sirva para cubrir las necesidades de la vida moderna y en la que, además, se tienda a la armonía con la naturaleza. Ambos edificios están presentes en este trabajo. Parte del video está rodado en el Pabellón de Barcelona, a través de cuyas estancias la cámara sigue a un joven tomando planos de su rostro y manos, y planos generales que resaltan la conexión entre el exterior y el interior. Por otro lado, la Villa Tugendhat aparece completamente reconstruida en un modelo de 3D. La cámara se mueve por esos espacios vacíos dejando la nostálgica impresión de que lo que fue una promesa de vida ideal se ha convertido en un proyecto fracasado.

Ambos imaginarios se confrontan en un montaje paralelo donde se invita a una reflexión sobre los conceptos de verdad y belleza, vida y arte, belleza y arte, pero también sobre lo efímero de la juventud y la vejez, el deseo, las relaciones de poder, la historia de los espacios y de las utopías incumplidas.

Por su parte, José Álvaro Perdiges realiza una videoinstalación, compuesta por seis canales independientes y elementos de arquitectura, en la que explora el comportamiento de tres actores y una audiencia en el espacio semicavernoso del sótano de una casa en Los Ángeles donde ha estado viviendo. El espacio por el que se mueven los actores es oscuro y claustrofóbico; transitan por él pronunciando un nombre incansablemente y adoptando diversas tonalidades de voz que van desde lo casi inaudible hasta el grito desesperado. El espectador sigue, angustiado, sus llamadas, preguntándose qué les ocurre, el porqué su desesperación. El autor nos lleva de su mano y nos hace sentir en nuestro propio cuerpo la angustia, la desesperación, la ansiedad e incertidumbre, el extravío de los actores. La obra cobra el aspecto de un drama psicológico donde ninguna salida parece posible. Esta videoinstalación, que incluye la actuación de cada uno de los actores por separado y de los tres a la vez junto a una audiencia, se complementa con una sexta grabación en la que se filma, con cámara fija, un agujero en la tierra del sótano hecho por uno de los actores. Tampoco aquí se nos ofrece ninguna salida posible, ninguna luz nos ilumina, todo permanece en una semioscuridad angustiosa. Podríamos decir que se trata de una oscuridad que niega la imagen, que la reduce a una triste monocromía.

El artista, convertido en director, toma las riendas de la *performance* que hace realizar a los actores y a la audiencia: la dirige, la observa, la sufre. Esto no es algo nuevo en su trayectoria creativa. También en sus trabajos sobre el mundo de la infancia y los juegos infantiles, planteados a través de la fotografía o el video, acostumbraba a contar con niños a los que dirigía en sus acciones.

También el proyecto de Fernando García, *Cabrón con suerte*, tiene relación con otros realizados anteriormente por el artista. A lo largo de su trayectoria, trabajar con la palabra ha sido algo recurrente. Si bien parte de la pintura y confiesa que le gustaría pintar obra figurativa, sus piezas exceden el marco tradicional y se expanden por las fachadas y los muros de los edificios. Son estos lugares auténticos espacios publicitarios, propicios para albergar mensajes, quejas y declaraciones; plataformas de transmisión de mensajes personales y colectivos.

Si, para este proyecto, Fernando García se ha propuesto diseñar en letras corpóreas la frase *Cabrón con suerte* con diferentes modelos y materiales, haciendo alusión probablemente a sí mismo y al hecho de sentirse un hombre afortunado por recibir una beca para llevar a cabo semejante propuesta —con todas las reflexiones y connotaciones que de ello se pueden derivar—, en anteriores trabajos, como los realizados durante su estancia en México en 2004, juega con el equívoco y la confusión del lenguaje. Allí realiza un rótulo con la frase *Me vas a disparar* y se pasea por las calles con un tronco que lleva la inscripción *Cuernavaca me mata*. En el primer trabajo se proponía jugar con la idea de que una misma palabra, en contextos y ciudades distintos, puede tener significados completamente diferentes. Mientras para nosotros, sabedores de lo poco que vale la vida en una ciudad como México, en la que los asesinatos se suceden, esa frase es interpretada de forma literal, para un mexicano puede significar algo muy distinto. De hecho, el artista recuerda cómo, al poco de llegar a México, escuchó esa frase en una cantina con el significado de invitar. En *Cuernavaca me mata*, lo que le interesó fue el juego de palabras que la palabra Cuernavaca le sugería: “el cuerno de la vaca me mata”, como homenaje a Goya y Picasso, en cuyas obras lo taurino está tan presente.

Aunque, en una primera lectura, las obras-rótulos de Fernando García pueden sugerirnos una simple voluntad de provocación, con todo lo que de manida puede tener a estas alturas esa palabra, una lectura más pausada nos llevaría a verlas también como un acto de resistencia, una puesta en escena del descontento y la impotencia en un momento en el que la trasgresión apenas tiene cabida en nuestro mundo.

Por su parte, Guillermo Martín Bermejo, haciendo suyas las imágenes del prólogo de la película de Ingmar Bergman *Fanny y Alexander*, plantea la misma analogía asumiendo que, también para él, la infancia, humillada en el mundo adulto, se asemeja a la vida del artista, quien, dedicando su existencia a la magia, la ilusión y la imaginación, tiene problemas para adaptarse al llamado mundo “real”. De ahí que se haya propuesto crear un teatrillo en el que miniaturizar su mundo para poder abarcarlo con sus brazos. Una miniatura donde recrear y finalizar esa doble vida: jugando como niño consigo mismo y sus creaciones, con muñecos y autómatas de su propio yo, en un ejercicio de revestir la infancia, de disfrazarla para descubrirla y aceptar la irrealidad como su verdadera vida. *No solamente por placer* es el teatrillo que Martín Bermejo ha creado para albergar a los personajes de su mundo imaginario. Un trabajo artesanal y casi *povera* al que han desembocado anteriores proyectos como *Sin miedo*, *Ensayo general* y *Lost Boys in Basel*. Mientras en los dos primeros las figuras aún no eran las protagonistas del espacio, aún no se habían adueñado de él, en *Lost Boys in Basel* ya se animaron a salir a la realidad y surcar las calles y los

espacios. Pero es en *No solamente por placer* donde las toscas figuras de yeso blanco, con sus máscaras, en las que el autor dibuja las facciones de sus rostros, han hallado su propio entorno. El artista se mueve en el mundo del dibujo, creando personajes imaginarios a los que unas veces enmarca, otras recorta y otras, como en este proyecto, les proporciona el carácter volumétrico de la escultura.

Por último, Eduardo Sourrouille utiliza la fotografía como soporte donde condensar su propuesta *Somos uno, tú y yo*, proyecto en el que se plantea una reflexión sobre las relaciones amorosas y la identidad del sujeto; el amor como concepto clave del comportamiento humano. A través de una serie de fotografías, algunas de ellas autorretratos, otras con personas que visitaron su casa, Sourrouille pretende explorar aspectos íntimos de nuestra relación con

los otros y con nosotros mismos, señalando el amor como vínculo y motor de esa relación. A partir del desarrollo de estas ideas fundamentales, el artista adopta una actitud que alude a la imagen de uno mismo a través de experiencias vividas y observaciones del mundo exterior.

En su propuesta fotográfica, en la que queda resaltado el valor escultórico del cuerpo, Sourrouille acude a la escenificación, la *performance* y la secuencia cinematográfica para representar episodios individuales que evocan sentimientos universales.

En conjunto, estos proyectos condensan, de alguna manera, la multiplicidad de propuestas y derivas de la creación artística contemporánea, en las que el vídeo sigue teniendo una importancia destacada como medio de expresión.

Introduction

Oliva María Rubio

Videos, video installations and films are recurrent media in the projects selected for the Generación 2006 grants. Each artist, however, uses the medium in a different way and with diverse objectives. Miki Leal and J. M. Pereñíguez present a documentary video, Christian Bagnat a cartoon film, José Álvaro Perdices a video installation, Alexandra Navratil a 3D video and animation and Iñaki Gracenea a video game. The myriad documentary, narrative and creative possibilities offered by this medium open new routes for experimentation that enrich content and enable artists to address projects that are becoming increasingly more complex and incorporate drawings, performances, animation, etc.

The other artists who obtained grants, Fernando García, Guillermo Martín Bermejo and Eduardo Sourrouille, developed their projects using dimensional letters, sculpture and photography respectively.

Christian Bagnat has made a cartoon film, titled *Darwin Corp*, which refers to Darwin's theory on the origin of the species through natural selection and speaks of the changes that developed in the innumerable species inhabiting the earth before they reached perfection in structure and co-adaptation, as well as the consequences of these changes. The fight for survival is undoubtedly a common concern in our societies and it adopts characteristics that are becoming more dramatic every day. In line with the worst predictions, as Zygmunt Bauman points out in his book, *Wasted Lives*, today large sectors of the population –refugees, displaced people, asylum seekers, emigrants and illegal aliens– are directly excluded and doomed to form part of "the waste of globalisation".

Using classical and simulated animation techniques and combining them with real performers, Christian Bagnat addresses this problem in *Darwin Corp*, where two fictional characters, Darwin, portrayed as a woman, and Mr. Fossil, oppose the reality of an offstage voice that structures discourse using language similar to that of science and questions the boundaries between reality and fiction. The story is supported by what could be an environmental manual containing images from daily life. The actions in the film become progressively more violent in tone.

Rambling Space, the video game that Iñaki Gracenea has invented, is the culmination of a series of previous projects in which, starting with painting, the medium used in most of his creative production, he has now arrived at virtual images due to new technologies after having experienced the actual construction of an installation. We have been able to follow these three stages in the exhibitions that sum up his trajectory to date and

that have led him to investigate the creative possibilities of technological media in order to accept new challenges.

In this prototype of a 3D platform game, in which he has worked with textures, lights, movement and music, the artist invites us to review the various stages of his creative activity. He encourages us to confront him individually, defy him and travel through a space containing small rooms connected by doors, avoiding the difficulties (floating island-like platforms in continuous movement, lights that turn on and off, etc.) in order to arrive at the correct destination in the shortest possible time.

The pair of artists from Seville formed by Miki Leal and J.M. Pereñíguez, who work with drawing and painting both individually and as a group, have come together on this occasion to make the *B.B.C.(d) Project*, a documentary video that looks into the changes that have taken place in the way bands and other musical groups act following the appearance of the new digital supports and the development of musical software. This series of interviews with professionals in the sector –Enrique, Toni and Kamen– reveals the backstage reality of the band phenomenon and the decline of traditional groups that are now being replaced by smaller bands and sometimes even by machines or the use of MIDI files that enable the reproduction of any theme on any keyboard.

The professionals interviewed discuss their experience in this field, conduct a self-analysis exercise, talk about how a band works and allow us to enter their profession's changing world. One detects a note of nostalgia upon listening to them, an atmosphere of loss and of missing the direct relationship with the audience that now seems gone forever. Leal and Pereñíguez have structured the narration of this video in four parts titled *La secuencia*, *El bucle*, *La rueda* and *La parábola*. Each one deals with the various aspects covered by this work and the contradictions in which it takes place.

Alexandra Navratil has based her video *Your Face Consumes My Dreams* on two main sources: the work of the German writer Thomas Mann and that of the architect Ludwig Mies van der Rohe, who was also German. Following a line of research found in previous works, she tries to analyse the elements of well-being or of what advertising proposes to us as a desirable life model. She is mainly interested in Thomas Mann's devotion to youth and beauty as well as in the dimension of desire so present in books such as *Death in Venice*, *Tonio Kruger* or *Confessions of Felix Krull*. Her interest in Mies van der Rohe also focuses on his concept of beauty and on the ideal conditions he designed in his architecture, particularly in *Villa Tugendhat*, built

in Brno in 1930, and in the German Pavilion at the 1929 Barcelona World's Fair. In both constructions, which comply perfectly with the minimalist maxim "less is more", the architect masterfully materialises his idea of an architecture that meets the needs of modern life and also tends toward harmony with nature. Both buildings are present in this work. Part of the video was recorded at the Barcelona Pavilion where the camera follows a young man through various rooms, taking shots of his face and hands, as well as full shots highlighting the connection between the exterior and the interior. Villa Tugendhat is also shown completely reconstructed in a 3D model. The camera moves through these empty spaces leaving the nostalgic impression that what was the promise of an ideal life has now become a failed project.

Both sets of images confront each other in a parallel montage that invites the viewer to reflect on the concepts of truth and beauty, life and art, beauty and art, and also on the fleeting nature of youth and old age, desire, power relationships, the history of the spaces and of unrealised utopias.

In turn, José Álvaro Perdiges presents a video installation comprising six independent channels and architectural elements that explores the behaviour of three actors and an audience in the semi-cavernous space of a cellar in the Los Angeles house where he has been living. The actors move within a dark and claustrophobic space; they wander around tirelessly pronouncing a name and adopting various tones of voice that range from barely audible to desperate shouting. The anguished spectators follow their calls, asking themselves what is happening and why they are so wretched. The artist leads us by the hand and makes us feel in our own body the actors' anguish, despair, anxiety, uncertainty and disorientation. The work takes on the appearance of a psychodrama in which no exit seems possible. This video installation, which includes the performance of each actor separately and of the three together before an audience, is complemented by a sixth recording in which a hole in the ground of the cellar made by one of the actors is filmed with a fixed camera. No exit is possible here either, no light illuminates us, and everything remains in distressing semi-darkness. We could say that this is a darkness that denies the image and reduces it to a sad monochrome.

The artist, transformed into a director, takes the reins of the performance he has imposed on the actors and the audience; he directs, observes and suffers. This is not something new in his creative history. In his photographic and video works on the world and games of childhood, he also dealt with children and directed their actions.

Fernando García's project, *Cabrón con suerte*, is related to other projects made previously by the artist. Throughout his career he has worked frequently with words. Although he began with painting and confesses that he would like to paint figurative work, his pieces exceed the traditional framework and spread over the façades and walls of buildings. These places are true advertising spaces, apt for housing messages, complaints and declarations; platforms for transmitting personal and group messages.

If in this project Fernando García has decided to design in dimensional letters the phrase *Cabrón con suerte* in various models and materials, probably alluding to himself and to the fact that he considers himself fortunate for having

received a grant to carry out this proposal with all its possible considerations and connotations, in previous works, such as those made in 2004 during his stay in Mexico, he played with the misinterpretations and confusion of language. He made a sign with the words *Me vas a disparar* (You're going to shoot me) and later walked through the streets carrying a log with the inscription *Cuernavaca me mata* (Cuernavaca kills me). In the first work, his aim was to play with the idea that the same word in different contexts or cities can have completely different meanings. While for us, aware as we are of how little life is worth in a metropolis like Mexico City, known for its murders, this phrase is interpreted literally, for a Mexican, it can mean something completely different. In fact, the artist remembers that shortly after arriving in Mexico he overheard these words in a canteen meaning to invite. In Cuernavaca me mata, he was interested in the play on words that the word Cuernavaca suggests: "the cow's horn kills me", a tribute to Goya and Picasso, whose works are imbued with the bullfighting theme.

Although at first glance the works-signs of Fernando García can suggest a mere desire to provoke, as worn out as this term may be today, a slower interpretation allows us to see them also as an act of resistance, a mise en scene for discontent and impotence at a time in which transgression barely fits in our world.

By adopting images from the prologue to Ingmar Bergman's film *Fanny and Alexander*, Guillermo Martín Bermejo poses the same analogy under the assumption that, as is his case, a childhood humiliated in an adult world resembles the life of the artist who, devoting his existence to magic, dreams and imagination, has problems adapting to the so-called "real" world. For this reason, he has decided to create a small theatre in which he can miniaturise his world and hold it in his arms. In this miniature he can recreate and put an end to his double life by playing as a child with himself and his creations, with dolls and automatons of his own inner self in an exercise that covers up childhood, disguising it in order to reveal it and accept unreality as his true life. No solamente por placer is the little theatre Martín Bermejo has created to house the characters that inhabit his imaginary world. Almost all previous projects such as *Sin miedo*, *Ensayo general* and *Lost Boys* in Basel have led to this handcrafted, almost povera, work. While in the first two projects the figures still did not play the leading roles in the space and had not taken it over, in *Lost Boys* in Basel they decided to enter reality and cross streets and spaces. It is, however, in *No solamente por placer* that the rough white plaster figures with their masks, on which the artist draws features, have finally found their own environment. The artist moves in the world of drawing, creating imaginary characters that he sometimes frames, other times cuts out and other times, as in this project, gives the volumetric nature of sculpture.

Finally, Eduardo Sourrouille uses photography as a support on which to summarise his proposal *Somos uno, tú y yo*, a project that offers a reflection on amorous relationships and the subject's identity; love as a key concept in human behaviour. Through a series of photographs, some of them self-portraits and others showing people who have visited his home, Sourrouille seeks to explore intimate aspects of our relationship with others and with ourselves, highlighting love as the bond and driver of this relationship. Based

on his development of these basic ideas, the artist adopts an attitude that alludes to an image of oneself through the experiences lived and observations of the outer world.

In his photographic proposal, which highlights the body's sculptural value, Sourrouille resorts to dramatisation, performance and film sequences to represent individual episodes that evoke universal feelings.

As a group, these projects in some way condense the multitude of proposals and trends in contemporary artistic creation, where video continues to have an outstanding importance as a means of expression.

Proyectos

Christian Bagnat Darwin Corp

Fernando García Cabrón con suerte

Iñaki Gracenea Rambling Space

Miki Leal / J.M. Pereñíguez B.B.C.(d)

Guillermo Martín Bermejo No solamente por placer

Alexandra Navratil Your Face Consumes My Dreams

José Álvaro Perdices IRREVERSIBLEMENTE beautiful

Eduardo Sourrouille Somos uno, tú y yo

Christian Bagnat
Darwin Corp

Christian Bagnat

Cipolletti, Argentina, 1971

Biografía comentada, máximo 3.000 caracteres.

Algunas cosas que recuerdo.

La mayoría de las imágenes que pienso y relaciono no provienen del mundo del arte, ni siquiera se acercan a éste; lamento defraudar en este sentido, pero la conciencia es selectiva, así que me referiré a algunos momentos particulares que me han influido a lo largo de los años.

Primeros años en un pueblo de la Patagonia. De ahí mis padres me llevaron a vivir a Inglaterra, donde comencé a estudiar medicina en la Universidad de Edimburgo, aunque sólo duré dos años; Testud-Latarjet y Langman me aburreron mucho y abandoné.

Paralelamente estudié arte, pero esto tampoco me convencía.

Algo que fue creciendo en mí fue el interés por los animales y las plantas; llegué a tener en casa dos perros, tres tortugas, un caballo, un caimán, cotorras, arañas, alacranes, etcétera. También recuerdo excursiones y salidas al campo y a las playas de Bristol, un pueblo costero con cierto aire de nostalgia.

Un hecho muy importante fue, con veintidós años, mi primer viaje de vuelta a la Patagonia, lugar donde había nacido y, sin embargo, no conocía realmente. Fue un reencuentro sorprendente; descubrir un territorio inabarcable. Durante cinco años viajé por el sur del continente hasta llegar a las islas Malvinas y al cabo de Hornos.

Después de recorrer miles de kilómetros encontré en la Patagonia granjas de ovejas que venden la lana a United Colors of Benetton.

En las Malvinas me defendí bien; por suerte, hablaban inglés. La zona no había cambiado mucho desde la guerra del 82; ahora es un enclave militar.

Finalicé el viaje y regresé a Europa.

España

Otra imagen que tengo muy presente es la de los castillos en España. La arquitectura bélica es muy sugerente y disuasoria, contiene el pasado y el futuro; aunque estaban abandonados, se están recuperando para bodas y banquetes. El presente es siniestro y decadente.

Museo del Prado - interior sala

Un hombre se eleva en el horizonte, sobre la llanura. Otra imagen.

Necrológicas

Una anciana de setenta y ocho años muere apaleada a manos de su marido, de ochenta y cuatro años, en Galicia.

En el noticiero, Matías Prat me anuncia que va a nevar en Burgos. Es invierno.

Darwin Corp

La rápida eliminación de los individuos ineptos de la sociedad mediante la selección natural beneficiaría biológicamente y económicamente a la raza, y el Estado no debería hacer nada para revertir esta situación.

La maquinaria económica marcha mejor si se deja que cada individuo corra en pos de sus intereses y, por tanto, el Estado no debe intervenir en la economía.

Charles Darwin

Se comprende fácilmente que un naturalista que aborda el estudio del origen de las especies y que observa las afinidades mutuas de los seres orgánicos, sus relaciones embriológicas, su distribución geográfica, su sucesión geoló-

gica y otros hechos análogos llegue a la conclusión de que las especies no fueron creadas independientemente unas de otras sino que, como las variedades, descienden de otras especies. Sin embargo, al admitir incluso que esta conclusión esté bien establecida, no sería satisfactoria hasta que se pudiera probar cómo las innumerables especies que habitan en la tierra fueron modificadas hasta alcanzar la perfección de estructura y de coadaptación.

Esta película muestra cómo se desarrollaron algunos de estos cambios y qué consecuencias están teniendo, a través de sus dos personajes principales: Darwin y Mr. Fósil.

Darwin Corp
2006
Película de dibujos animados /
técnica tradicional
DVD
Idioma castellano / V.O.S.
en inglés
10'
1/5

Christian Bagnat

Cipolletti, Argentina, 1971

Biography, maximum 3,000 characters.

Some things I remember.

Most of the images I think of and interrelate are not from the art world or even connected with it. I am sorry to disappoint anyone in this respect, but the mind is selective so I will refer to some specific moments that have influenced me over the years.

My first years were spent in a village in Patagonia. From there, my parents took me to live in England where I began to study medicine at the University of Edinburgh, although I only lasted two years. Testut-Latarjet and Langman really bored me and I left.

I studied art simultaneously, but that didn't satisfy me either.

Something that did keep growing within me was an interest in plants and animals. My home eventually boasted two dogs, three turtles, a horse, an alligator, parrots, spiders, scorpions, etc. I also recall outings and trips to the countryside and to the beaches of Bristol, a coastal town with a slightly nostalgic air.

One very important event took place when I was twenty-two: my first return trip to Patagonia, a land I didn't really know even though I had been born there. It was a surprising reencounter and the discovery of a vast territory. For five years, I journeyed throughout the south of the continent until reaching the Falkland Islands and Cape Horn.

After travelling thousands of kilometres, I came across sheep farms in Patagonia that sold their wool to United Colors of Benetton.

I got along fine in the Falkland Islands; luckily they spoke English. The area had not changed much since the 1982 war, and today it is a military enclave.

I ended my trip and returned to Europe.

Spain

Another frequent image is that of the castles in Spain. The architecture of war is very evocative and dissuasive; it contains both the past and the future. Even though the castles had been abandoned, they are now being restored for weddings and banquets. The present is sinister and decadent.

Prado Museum – inside a hall

A man rises on the horizon above the plain. Another image.

Obituaries

An old woman of seventy-eight is beaten to death in Galicia by her husband, who is eighty-four.

On the television news, Matías Prat informs me that it is going to snow in Burgos. Winter is here.

Darwin Corp

The rapid elimination of inferior individuals from society through natural selection would benefit the race biologically and economically and the government should do nothing to reverse this situation.

The economic machinery runs better if individuals are allowed to go in search of their own interests, and therefore the government should not intervene in the economy.

Charles Darwin

It can easily be understood that a naturalist devoted to the study of the origin of the species, who observed the mutual affinities among organic beings, their embryological relationships, geographical distribution, geological

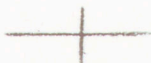
succession and other analogous facts, could have reached the conclusion that the species were not created independently from each other but, like varieties, descend from other species. Even admitting that this conclusion is well founded, however, it would not be satisfactory until it could be proven how the innumerable species inhabiting the earth were modified until reaching a perfection of structure and co-adaptation.

This film shows how some of these changes developed and their consequences through its two main characters, Darwin and Mr. Fossil.

Darwin Corp
2006
Cartoon film / Traditional
technique
DVD
Spanish language / Original
version subtitled in English
10'
1/5

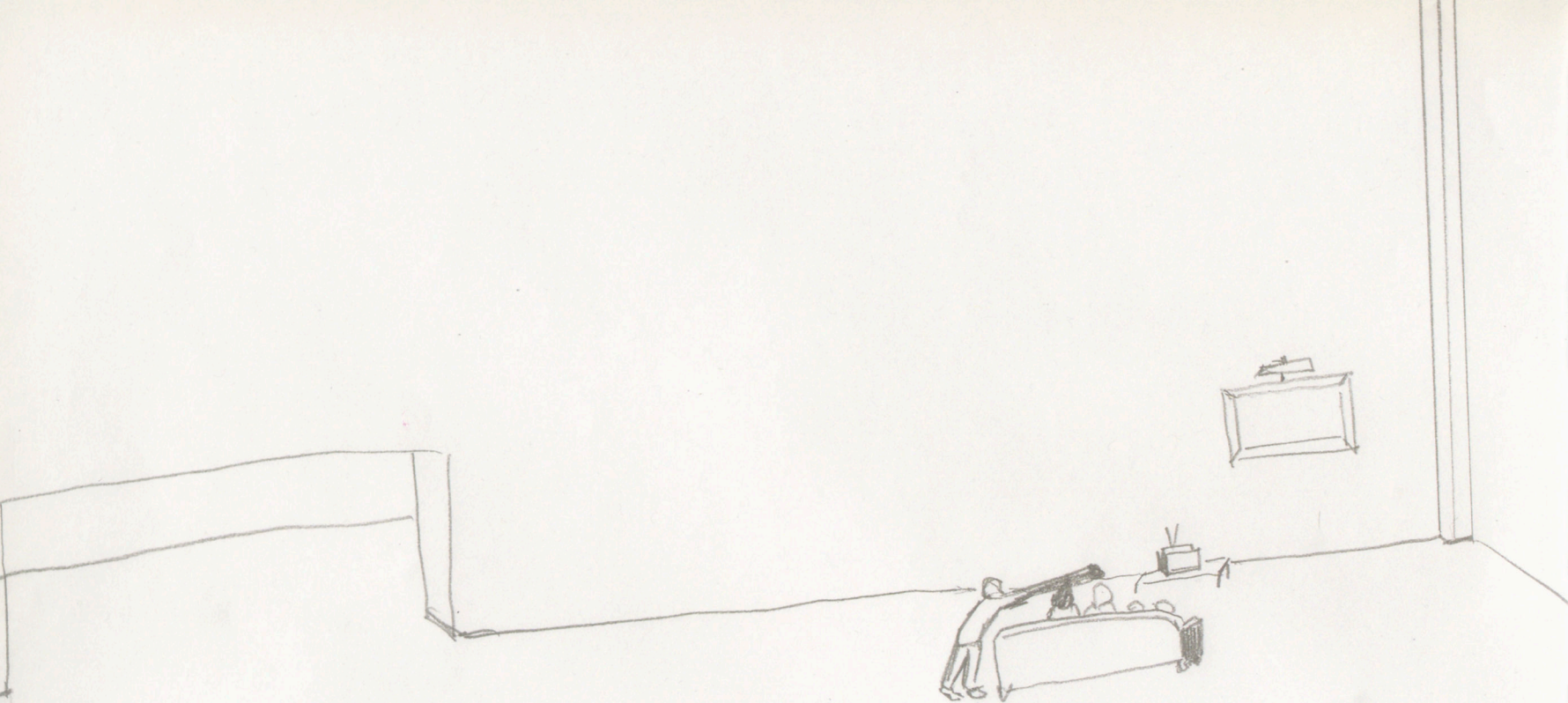


Llamamos cadena alimentaria a la sucesión por la que un ser vivo es comido por otro.

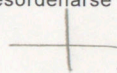


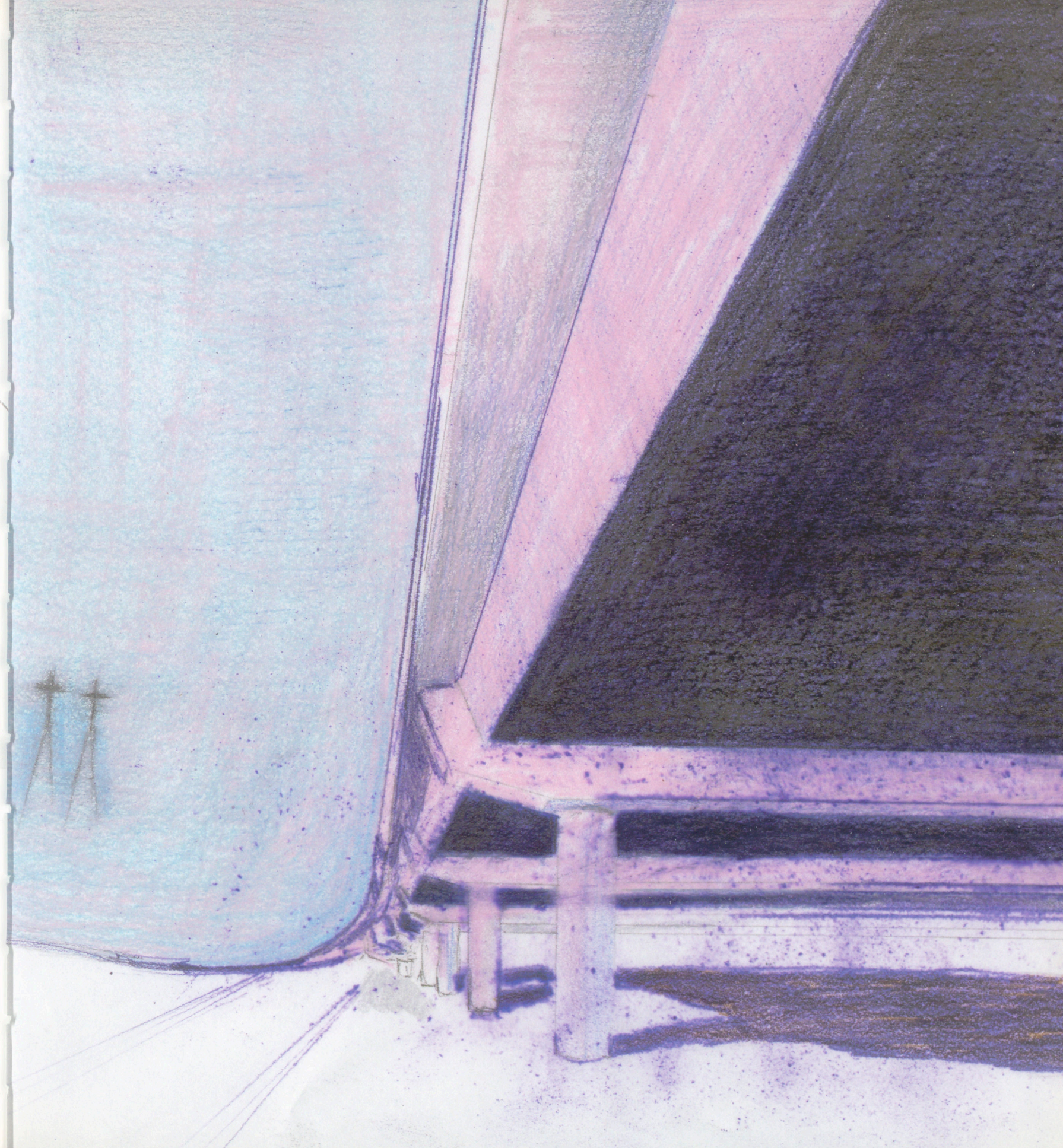


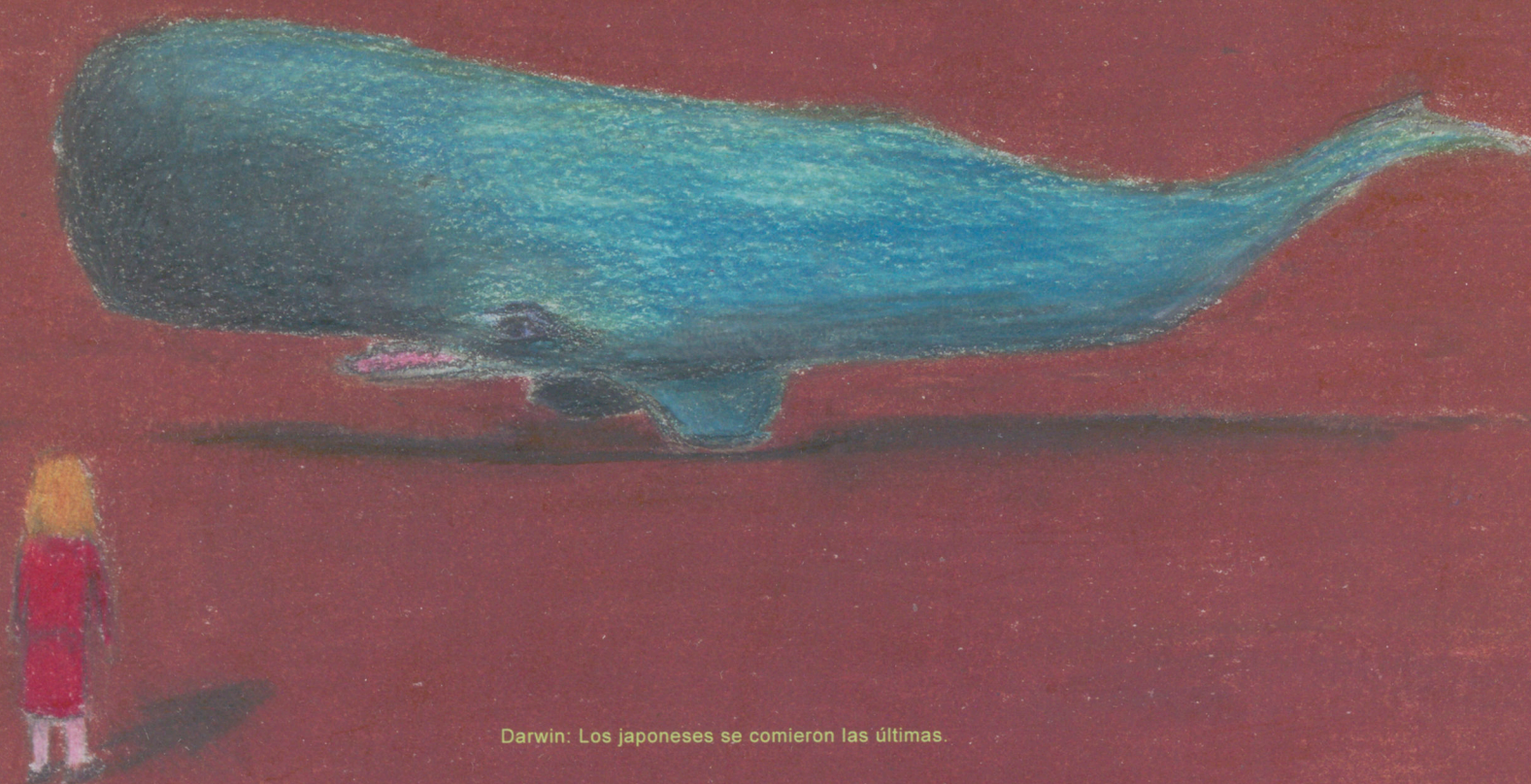
Fogonazos de luz con un fuerte ruido
(primera aparición de Darwin).



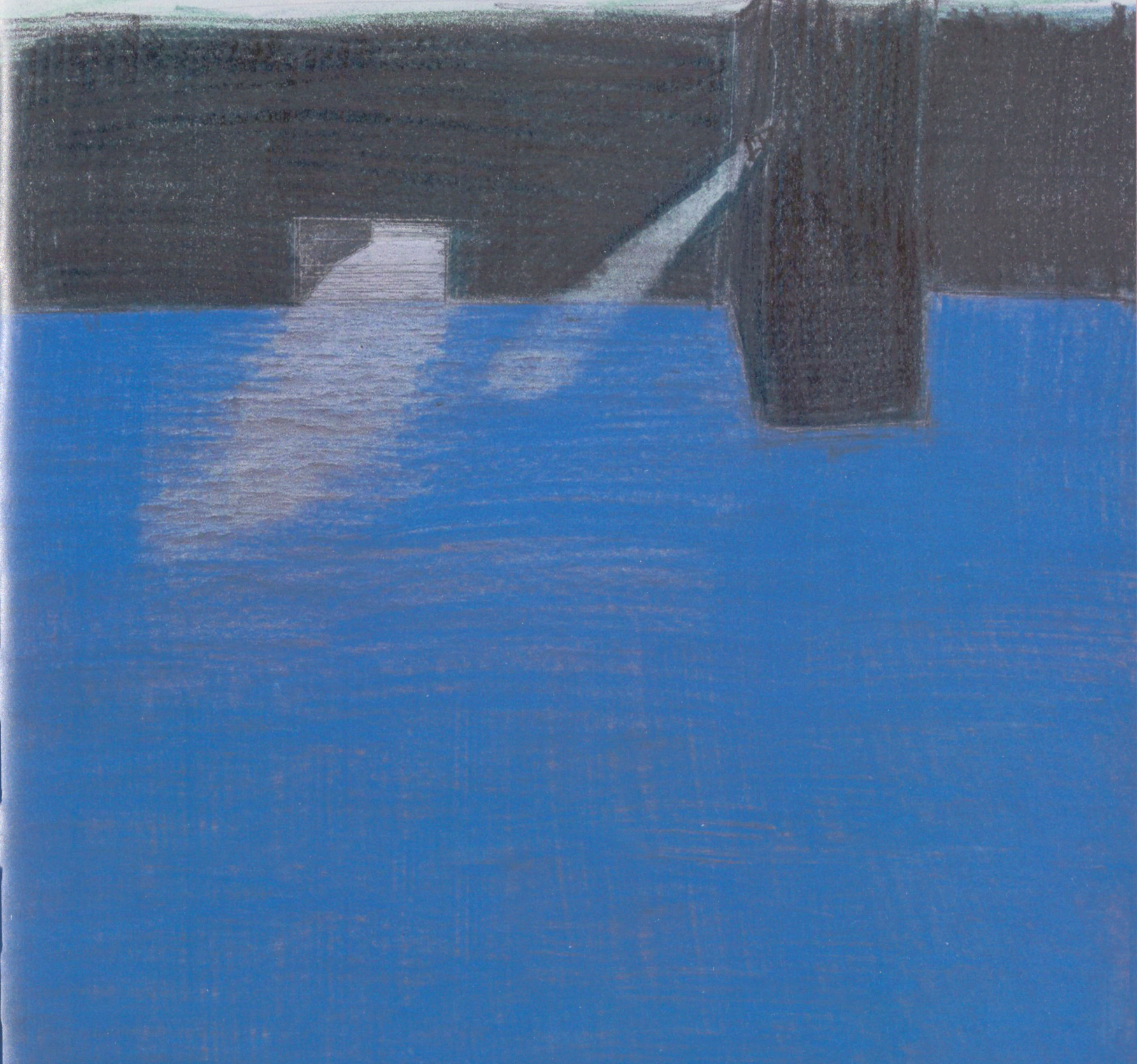
Cualquier sistema abandonado a sí mismo tiende a desordenarse cada vez más.







Darwin: Los japoneses se comieron las últimas.



HÁBITAT

Voz en Off: Es un determinado lugar que reúne las condiciones de vida necesarias que requiere una especie.



En algunas poblaciones los individuos tienden a separarse unos de otros, ocupando cada uno un territorio.



DARWIN CORPORATION

Para entender cómo funciona esto hay que armar un modelo, un modelo a escala que imite la realidad y que funcione exactamente igual a ésta.

La única posibilidad de interferir en la realidad es creando otra realidad. Simularla.

Fernando García
Cabrón con suerte

Fernando García

Madrid, 1975

Hubo un año, no recuerdo cuál exactamente, en el que se torcieron realmente las cosas. También hubo un año, creo que fueron dos, el anterior y el posterior al mal año, que fueron bastantes buenos años... esto me llevó a pensar de forma ligera, y en alguna ocasión circunstancial de euforia o tormento, que los años pares me caían mejor que los impares o al revés, no recuerdo bien.

Beto L.

Mi biografía artística vendría a resumirse en dos marcados bloques. Por un lado, los años pares y, por otro, los impares. Los pares han sido donde he conseguido ciertos logros de carácter artístico: en el año 2000 fui invitado a Oporto, con

todos los gastos pagados, con motivo de una exposición colectiva; en 2002 comencé la serie *Pinturas cabronas*; en 2004 estuve viviendo en el Distrito Federal gracias a una beca del Gobierno mexicano, y en 2006 recibí la beca de Caja Madrid... Creo que los años impares han sido empleados en cosechar grandes logros humanos o sentimentales y para reposar el gran esfuerzo realizado en el año par anterior.

Cabrón con suerte

...un rótulo luminoso alzaba espantos ante mí...¹

Después del sorprendente éxito de *La dolce vita* (1960), los enemigos de Fellini, como él mismo declaró, "estaban al acecho, y los amigos esperaban de mí grandes cosas". La presión por parte del público, los críticos y el productor le paralizó y le bloqueó, pero una artimaña le devolvió su antigua creatividad: convirtió su propia crisis en el tema de la película y convirtió a Guido, que al principio tenía que ser un arquitecto, un profesor o un actor, en un director que había perdido el afecto por la película que iba a rodar.

Nils Meyer, *Cine de los 60*

Cabrón con suerte es un proyecto tuerto² respecto a lo que podría haber llegado a ser.

Realicé una memoria bastante sincera, titulada *Los 26 errores*, para explicar mi periodo como becario. Me interesaba dar protagonismo a los errores por su carácter de trastienda, de cara B, por lo heroico de mostrar las no-proezas frente a la cara feliz de un objetivo cumplido y principalmente porque, si no hubiera escrito ese texto, sabría que no estaría diciendo toda la verdad.

Tenía intención de luchar hasta el final por ese escrito, convencido de que en él estaban las verdaderas claves para hacerlo menos insultante y satírico de

lo que su lema pronunciaba y más justificable de lo que, en un principio, pudiera parecer. Pero ahora, después de ver las piezas finalmente realizadas en una nave de Getafe, me di cuenta de que no estaba convencido de mostrarlo. Había realizado modificaciones y retoques, primero leves y luego brutales, para conseguir encajarlo en un máximo de 5.000 caracteres con espacios y aligerar la carga entre ácida y pesimista que desprendía, llegando a convertirlo en *Los 18 errores*, pero no tenía nada que ver con la realidad.

Estoy convencido de que, hasta que no acabe el texto, no se acabará el proyecto, porque he llegado a un punto en el cual casi me preocupan más las palabras que puedan hablar de las piezas que las piezas en sí mismas. Y es que puede llegar incluso a crearse cierta idea errónea de las obras por culpa de una mala escritura.

Recapacité en su momento y recapacito ahora sobre *Los 26 errores*; antes creía que no se podían comprender las obras sin su lectura, a modo de *making of*, y ahora pienso que, rindiéndole homenaje al texto, le estoy restando importancia a las obras y rindiéndole tributo, de alguna manera, al texto. En cualquier caso, quiero que sea así.

Madrid, 14 de noviembre de 2006, 01:45 h.

1. "Encontré la cita en *Una temporada en el infierno* de A.R. y la frase, que yo cambié por *un anuncio luminoso alzaba*, es bastante similar, pues en el texto (ed. Visor) se traduce así: 'Un título de vaudeville levantaba espantos ante mí' A. Rimbaud". Extraído de unas conversaciones vía e-mail con David Castro.

2. Digo *tuerto* por lo que se lee a continuación y porque había adoptado el primer texto explicativo del proyecto *Los 26 errores* como una obra más del mismo.

Fernando García

Madrid, 1975

There was a year, I don't exactly remember which one, when things really went badly. And then there was another year, or maybe two, the one before and the one after the bad year, that were pretty good years... this made me think rather frivolously and only during occasional moments of euphoria or torment, that I liked even years better than odd ones, or the opposite; I don't remember which.

Beto L.

My artistic biography could be summarised in two clear-cut sections. On the one hand, the even years and, on the other, the odd. I have obtained certain artistic achievements in even years: in 2000, I was invited all-expenses-paid to

Porto for a group exhibition; in 2002, I began the Pinturas cabronas series; in 2004, I lived in Mexico City thanks to a Mexican government grant; and in 2006, I was awarded the Caja Madrid grant. I think I have used the odd years to reap significant human or sentimental achievements and to rest after the enormous effort of the previous even year.

Cabrón con suerte

...a lighted sign loomed terrifyingly before me...¹

After the surprising success of *La dolce vita* (1960), Fellini's enemies, as he himself declared, "were lying in wait and my friends were expecting great things of me". The pressure on the part of the public, critics and producer paralysed and blocked him, but a trick returned his former creativity: he converted his own crisis into the subject of a film and turned Guido, who at first was to have been an architect, professor or actor, into a director who no longer liked the film he was about to shoot.

Nils Meyer, *Movies of the Sixties*

Cabrón con suerte is a lopsided² project in relation to what it could have become.

I wrote a fairly sincere paper titled *Los 26 errores* to explain my period as a grant holder. I was interested in highlighting the errors due to their backroom, side B nature, preferring the heroic gesture of showing one's non-accomplishments to the happy vision of having achieved the goal, primarily because if I had not written the text, I would have known that I was not telling the whole truth.

I intended to fight to the end for this paper, convinced that it contained the real keys to making it less insulting and satirical than what its slogan announces

1. "I found the quotation in *A Season in Hell* by A.R. and the phrase, which I changed to a lighted advertisement loomed, is fairly similar since in the text (ed. Visor) it is translated as: 'A vaudeville's title loomed terrifyingly before me' A. Rimbaud". Extracted from some e-mail conversations with David Castro.

2. I say "lopsided" because of what follows next and because I had adopted the project's first explanatory text, *Los 26 errores*, as an additional work within the project.

and more justifiable than what it might seem at first. But now, after finally seeing the finished pieces in a warehouse in Getafe, I have realised that I wasn't convinced about showing it. I had made modifications and touch-ups, small ones at first and then enormous, in order to fit it into a maximum of 5,000 characters including spaces and lighten the connotations, which varied from caustic to pessimistic, until it finally became *Los 18 errores*, but had nothing to do with reality.

I am convinced that until I finish the text, the project won't be finished, because I have reached the point at which I am almost more concerned about the words that speak of the pieces than about the pieces themselves. And this is because they could create an erroneous idea of the works due to bad writing.

I thought about *Los 26 errores* then and I think about it again now; before, I thought that the works could not be understood without their interpretation in a sort of "Making of", and now I believe that by rendering homage to the text, I am taking away significance from the works and paying tribute in some way to the text. Anyway, that's the way I want it.

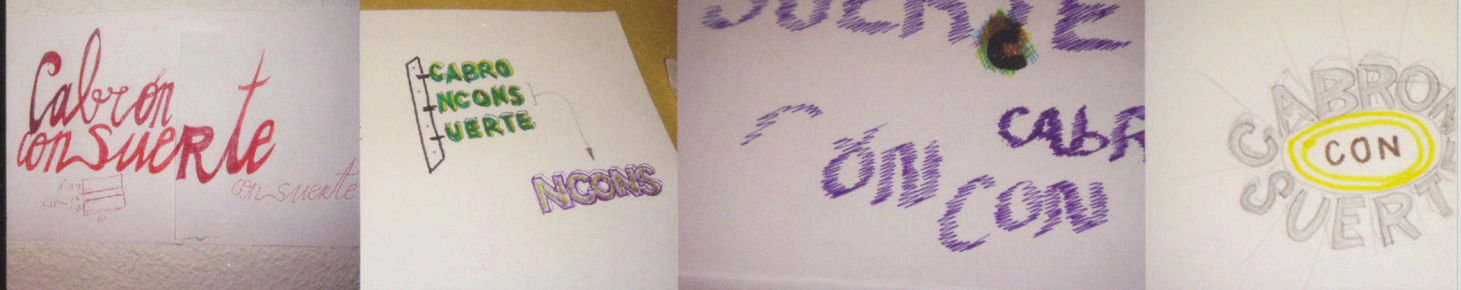
Madrid, 14 November 2006, 01:45 am.

Cabrón con suerte
2006
Dimensional letters
Variable dimensions
and techniques

Photographs: Carlos
Rodríguez-Méndez and
Cristina Rocha



Fotogramas de *Cabrón con suerte*
Stills from Cabrón con suerte
 China, 2006
 DVD, 08' 36"



Algunos bocetos previos
Some preliminary sketches

albrecht
com
K&G



Cabrón con suerte n.º 1
Acero inoxidable pulido
Polished stainless steel
135 x 100 x 4 cm



Cabrón con suerte n.º 2
Aluminio con imprimación antioxidante
y esmalte sintético, y tubo de neón
*Aluminium with an antioxidant primer,
synthetic enamel and an interior neon light*
135 x 71 x 9 cm







Cabrón con suerte n.º 3
 Aluminio con imprimación antioxidante
 y esmalte sintético, y neón interior
 Aluminium with an antioxidant primer,
 synthetic enamel and an interior neon light
 100 x 70 x 11 cm

**LABRO
NCON
TIERTE**

Iñaki Gracenea

Rambling Space

Iñaki Gracenea

Hondarribia, 1972

Creo que hablar de este proyecto, *Rambling Space*, y todas sus ramificaciones deja entrever parte importante de mi biografía en lugares, modos y afectos que se han ido repitiendo a lo largo de mi quehacer artístico. Cuando uno usa su propio trabajo como referente en su obra, escoger un comienzo resulta complicado dentro de un proceso en tránsito; en este caso, a modo de antecedente podría citar un *wall painting* que realicé en el ISCP (International Studio & Curatorial Program) de Nueva York.

Cuando preparaba la exposición para la galería DV (2005), reconstruí parte del espacio de la galería retomando aquella obra realizada en el ISCP, que dio pie a la instalación *Package Room* (cat. *Package Room*, Distrito Cu4tro, 2005). La instalación fue producida en Arteleku, centro en el que trabajé de 1997 a 1999 y al que sigo acudiendo, ya sea en búsqueda de infraestructura, información o reencuentros. En la realización de *Package Room* colaboraron acti-

vamente Joseba Agirre, Ion Andoni Urisabel y el taller de serigrafía dirigido por Nerea Zapirain. Concluida la exposición en Donostia, la pieza era acogida por otro espacio y, a su vez, ella mutaba, una mutación que continuaba en el nombre, pasando a denominarse *Rambling Space*. Esta exposición tuvo lugar en la galería Distrito Cu4tro.

De alguna manera, todas las partes de este proyecto, los cambios sufridos –con sus errores y aciertos– dejaron entrever nuevas posibilidades de cara a trabajar en otros formatos, dando paso a este último proyecto, el prototipo de videojuego que presento en estas becas. El videojuego lo he producido, con la coordinación de Susanne Wehmer, en Barcelona, donde los medios disponibles, el trabajo en equipo y la mezcla de diferentes sectores han dirigido un proyecto tan complicado como atractivo en sus posibilidades.

Rambling Space

En las diversas etapas del proyecto *Rambling Space* (exposiciones en DV, 2005; Espacio Distrito Cu4tro), desde un comienzo a través de la pintura, hasta la virtualidad de la imágenes de las nuevas tecnologías o la construcción real de la propia instalación, el uso de distintos medios y procesos llevados a cabo han ido aportando diferentes visiones. Al final, surgió la posibilidad de englobarlas dentro de la idea de un prototipo para un videojuego, donde poder trabajar sobre cuestiones como la percepción visual, la habilidad refleja y el sentido constructivo.

Características básicas

Rambling Space es un prototipo de juego de plataformas en 3D para PC. El juego es para un único jugador en tercera persona y tiene una duración estimada de unos 5 minutos.

El objetivo del juego consiste en recorrer un espacio, sorteando diferentes dificultades, en el menor tiempo posible.

Este espacio está formado por diferentes habitáculos, comunicados entre sí mediante puertas. Dentro de los mismos, el jugador va encontrando plataformas flotantes (islas) en continuo movimiento, a través de las cuales avanza desplazándose de una a otra.

Jugabilidad

La jugabilidad gira en torno a dos características, tanto la referida al efecto estético visual como a la coordinación de movimientos ante los obstáculos que dificultan el avance del jugador.

1. Efecto visual:

Las plataformas y las paredes tienen una misma textura, formada por una red de rayas negras sobre fondo plateado. Como consecuencia del movimiento de luces y brillos, así como del desplazamiento de las plataformas de la misma textura, llega a producirse una polución visual que dificulta la visibilidad de un posible camino, incrementando la dificultad del juego.

2. Luces:

El otro elemento importante de la jugabilidad son las luces. Dentro del espacio existe un sistema de interruptores que controla el encendido y apagado de las luces del juego. El uso de estos interruptores es imprescindible para el avance del *player*; en un principio, el espacio está poco iluminado y alberga pequeños puntos de luz, mientras las luces variables están apagadas. Estas últimas pueden ser activadas pisando los interruptores, que dan paso a una duración del encendido de un tiempo limitado. De este modo, el sistema de luces actúa a nivel estético y forma parte de la jugabilidad; el jugador tiene que averiguar qué botón corresponde a qué foco de luz y encontrar la combinación de interruptores adecuada que le permita avanzar.

Otro factor, referido al sistema de luces, es la luz que emana del propio personaje del videojuego, una luz que va disminuyendo a medida que el personaje pierde energía, hasta desaparecer. Esta luz indica el nivel de energía del personaje mientras se juega.

Detalles

1. Controles:

El jugador controla el movimiento del personaje en el espacio (salto, desplazamiento, recoger objetos, pulsar botones). Sólo existen elementos de exploración, sin elementos de lucha.

2. Vida:

El nivel de vida del jugador se traduce gráficamente en la intensidad de luz que emana del personaje. De este modo, la vida del jugador influye directamente en la jugabilidad, facilitando visibilidad y desplazamiento. El nivel de vida decrece lentamente con el paso del tiempo. De esta manera, el jugador se verá obligado a recargar su nivel de energía, recogiendo cristales azules que están distribuidos a través del recorrido. También existen cristales rojos que añaden una vida al personaje. El tiempo para realizar el recorrido es ilimitado, aunque, a través del decrecimiento de energía, el jugador se ve obligado a actuar.

3. Cámara:

El juego se centra en una cámara dinámica, situada detrás del jugador (juego en tercera persona).

4. Música y efectos:

La música de fondo es de ritmo constante, con pequeñas alteraciones que quieren interrelacionarse con la jugabilidad; la música cambia en los diferentes niveles del juego. A esta música se superponen los efectos de sonido puntuales generados por la actuación del *player* (saltos, recogida de cristal, caída, etcétera).

5. Partículas:

A medida que el jugador avanza, intentando iluminar los diferentes espacios, encuentra un efecto estético —una especie de lluvia de partículas— que dificulta la percepción del espacio. Estas partículas conservan las formas inscritas dentro de la red negra de la textura del videojuego.

Mi intención es que este prototipo pueda funcionar como parte de mi obra, pero no tendría sentido si no lo hiciera en su contexto, como un videojuego más. Creo que hay que asumir el medio que se usa y adentrarse en él, o por lo menos tener muy en cuenta, en este caso, esos patrones mucho más cercanos a las masas.

Iñaki Gracenea

Hondarribia, 1972

I think that speaking about the Rambling Space project and all its ramifications can provide a glimpse of an important part of my biography in terms of the places, manners and affections that have been repeated throughout my artistic career. When you use your own work as a frame of reference in your work, it is complicated to select a beginning within a continuing process; in this case, I could mention as a precedent a wall painting that I made in the ISCP (International Studio & Curatorial Program) in New York.

When I was preparing the exhibition for the DV gallery (2005), I reconstructed part of the gallery space returning to this ISCP work, which led to the Package Room installation (Package Room catalogue, Distrito Cu4tro, 2005). The installation was produced in Arteleku, the centre where I worked from 1997 to 1999 and a place I continue to visit in search of infrastructure, information and reencounters. Joseba Agirre, Ion Andoni Urisabel and the silkscreen-print-

ing workshop directed by Nerea Zapirain all actively collaborated in making Package Room. Once the exhibition ended in San Sebastian, the piece was housed in another space where it suffered a mutation that even affected its name, since it became Rambling Space. This exhibition was held at the Distrito Cu4tro gallery.

In some way, all parts of this project and the changes it has experienced, including its successes and errors, pointed toward new possibilities of working in other formats and finally led to this latest project, the video game prototype I have presented for this grant. I produced the video game with the coordination of Susanne Wehmer in Barcelona, where the available resources, teamwork and mixture of different sectors have directed a project that is as complicated as its possibilities are attractive.

Rambling Space

During the various stages of the Rambling Space project (exhibitions in DV, 2005; Espacio Distrito Cu4tro) since its inception as a painting to the virtual nature of its new technology images and the actual construction of the installation itself, the use of different media and processes has successively contributed different visions. Finally, the possibility arose of encompassing all of them within the idea of a prototype for a video game, which would enable work on subjects such as visual perception, reflex ability and the constructive sense.

Main features

Rambling Space is a prototype of a 3D platform game for PCs. The game is for just one third-person player and lasts approximately five minutes.

The game's objective is to cover a space, avoiding various difficulties, in the least time possible.

Different rooms communicated by doors compose this space. Within them, the player encounters floating platforms (islands) that move constantly and he advances across them by jumping from one to the other.

Playability

Playability revolves around two characteristics, one referring to the visual aesthetic effect and the other to the coordination of movements when faced with the obstacles impeding the player's progress.

1. Visual Effect:

Both the platforms and the walls have the same texture, formed by a grid of black lines on a silver background. The movement of lights and reflections and the shifting of the same-textured platforms produce a visual pollution that makes it difficult to find the paths and the game becomes even harder.

2. Lighting:

The other important element in playability is lighting. There is a switch system within the space that controls how game lights are turned on and off. The use of these switches is essential for the player to advance. At first, the space is poorly illuminated with small points of light only, whereas the variable lights are turned off. Stepping on switches activates them and produces a short period of light. The lighting system acts on an aesthetic level and is part of playability. The player has to find out which button corresponds to which light source and discover the appropriate combination of switches to allow him to go forward.

Another factor in this system is the light given off by the video game character, a light that diminishes until disappearing as the character loses power. This light indicates the character's power level during the game.

Details

1. Controls:

The player controls how the character moves in space (jumps, displacements, picking up objects, pushing buttons). There are only exploratory elements, no battle elements.

2. Life:

The player's life is expressed graphically as the intensity of light given off by the character. In this way, the player's life directly influences playability, facilitating visibility and movement. The life level slowly decreases with the passage of time and therefore, the player is obliged to recharge power by picking up the blue crystals distributed throughout the game route. Red crystals also give life to the character. There is an unlimited time for completing this route, although because of the decrease in power, the player is forced to act.

3. Camera:

The game centres on a dynamic camera, placed behind the player (a third-person game).

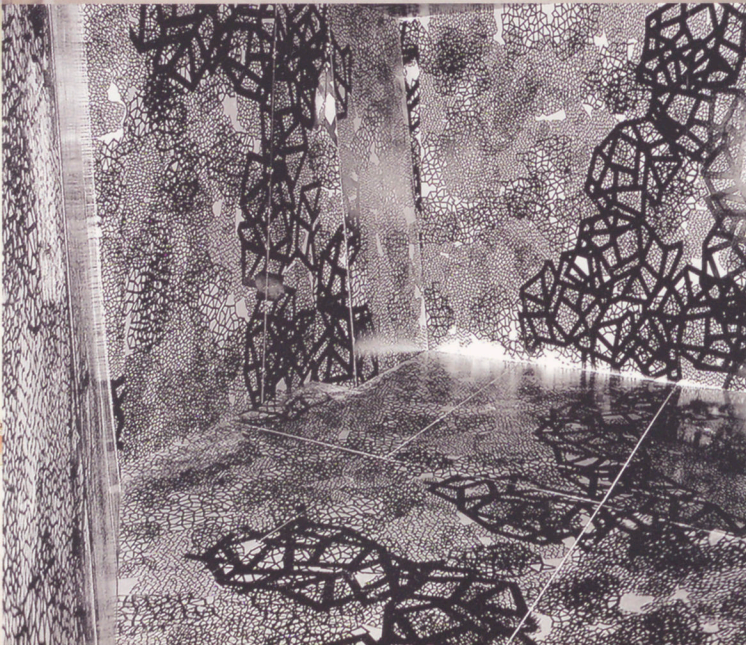
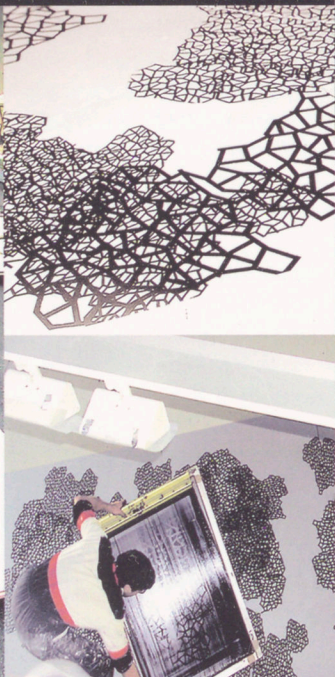
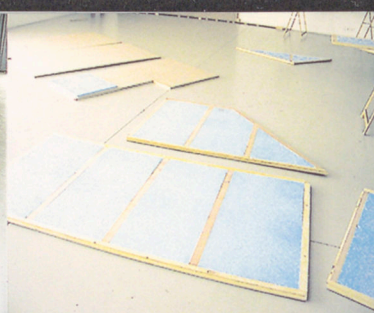
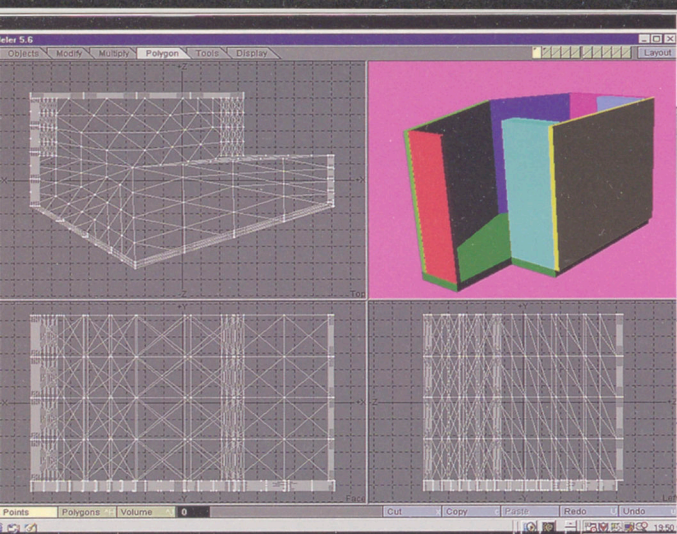
4. Music and Sound Effects:

The background music has a constant rhythm, with small changes designed to interrelate with playability. The music varies according to the game level. Isolated sound effects generated by the player's acts (jumps, picking up crystals, falls, etc.) are superimposed on this music.

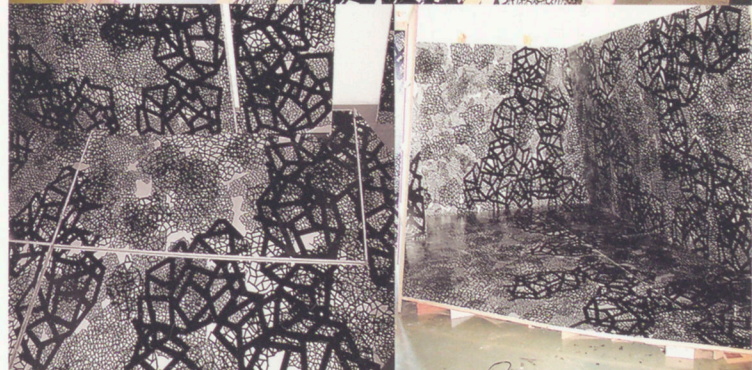
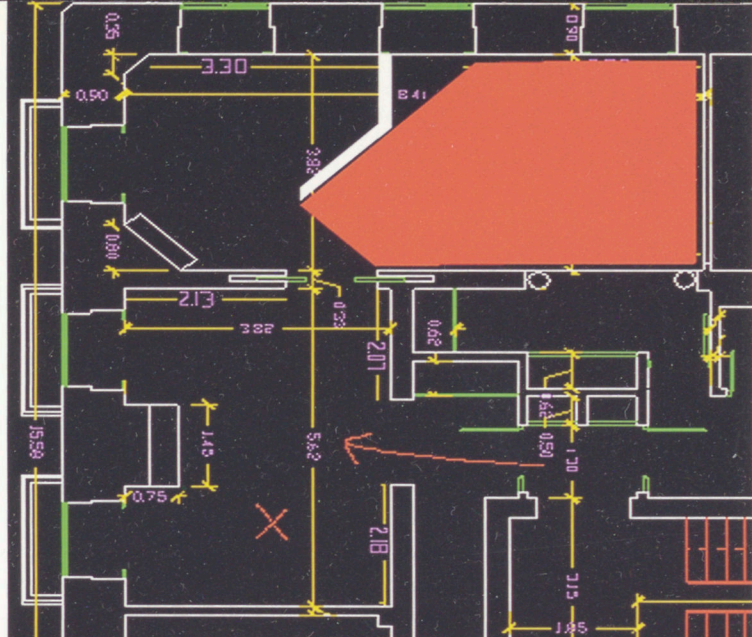
5. Particles:

As the player goes forward, trying to illuminate the spaces, he encounters an aesthetic effect—a sort of particle rain—that makes it difficult to perceive the space. These particles preserve the shapes inscribed within the black grid of the video game texture.

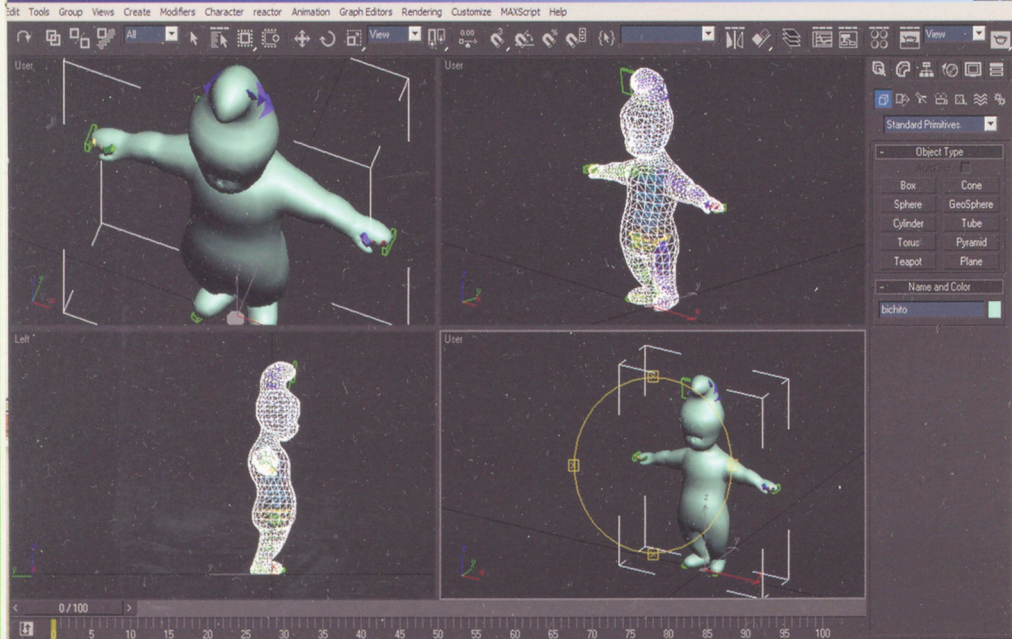
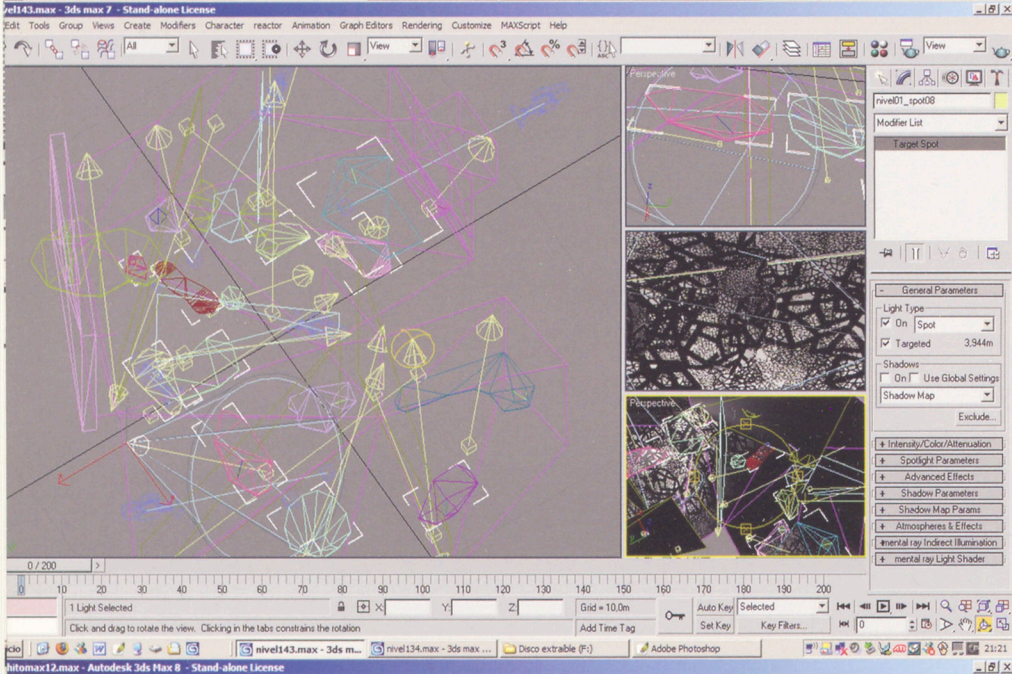
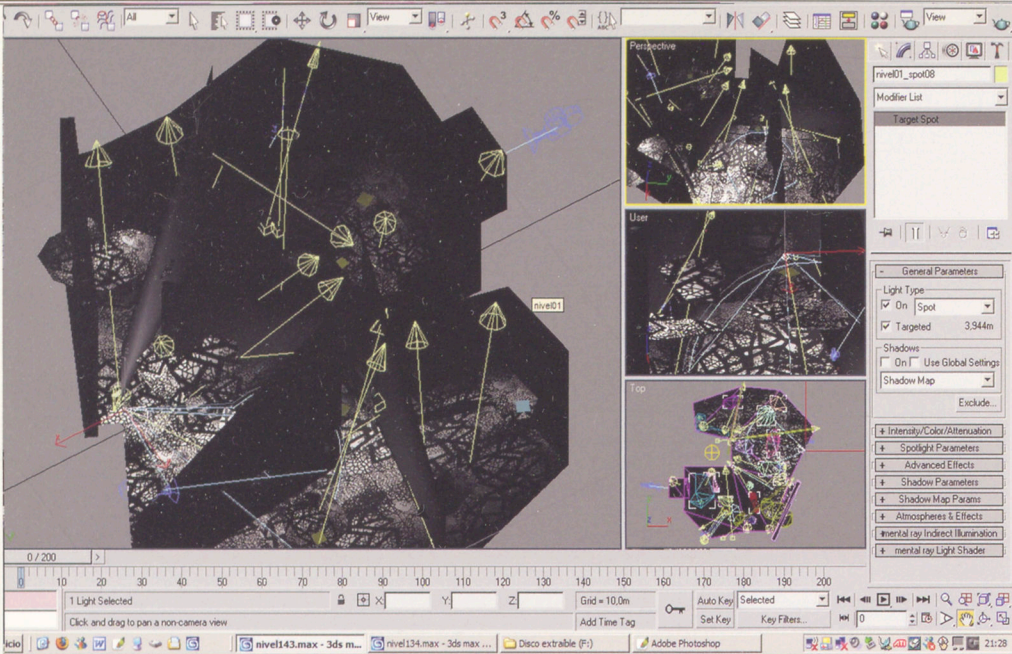
My intention is to have this prototype act as part of my work, however this would make no sense unless it does so in context, as just one more video game. I believe you have to fully accept the medium you are using and study it thoroughly or at least bear in mind, in this case, models that are much closer to the masses.



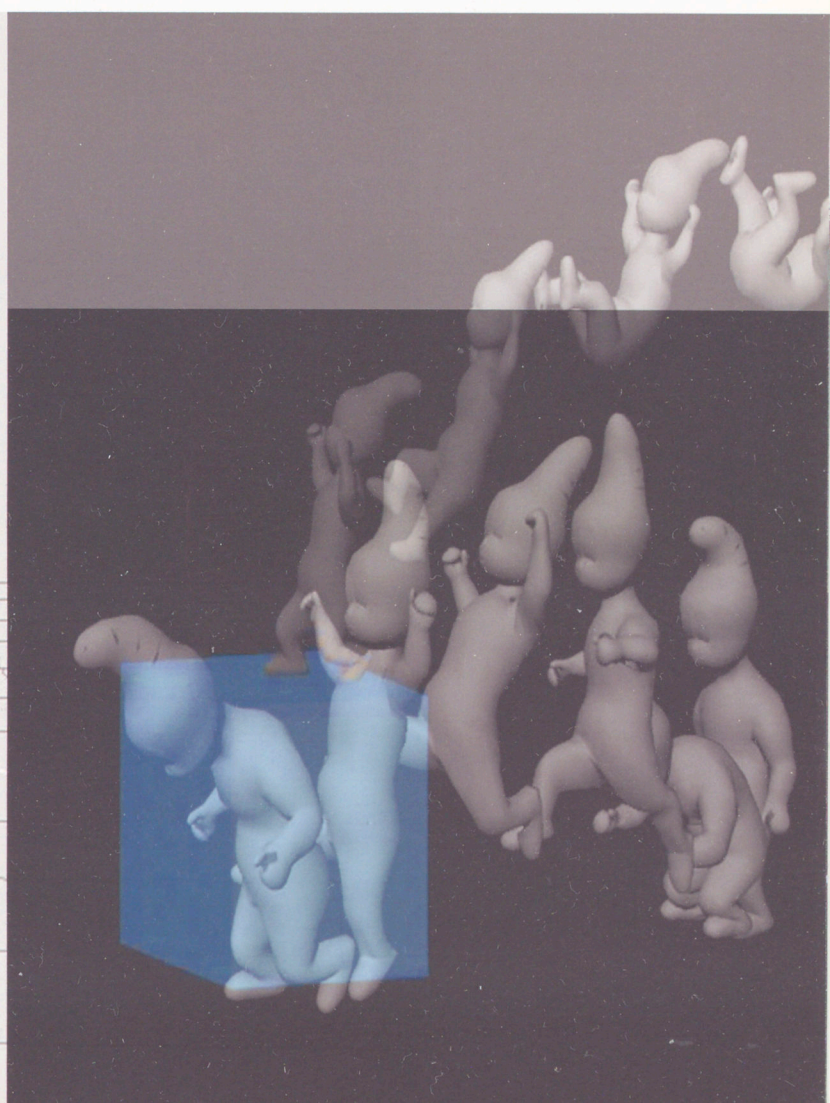
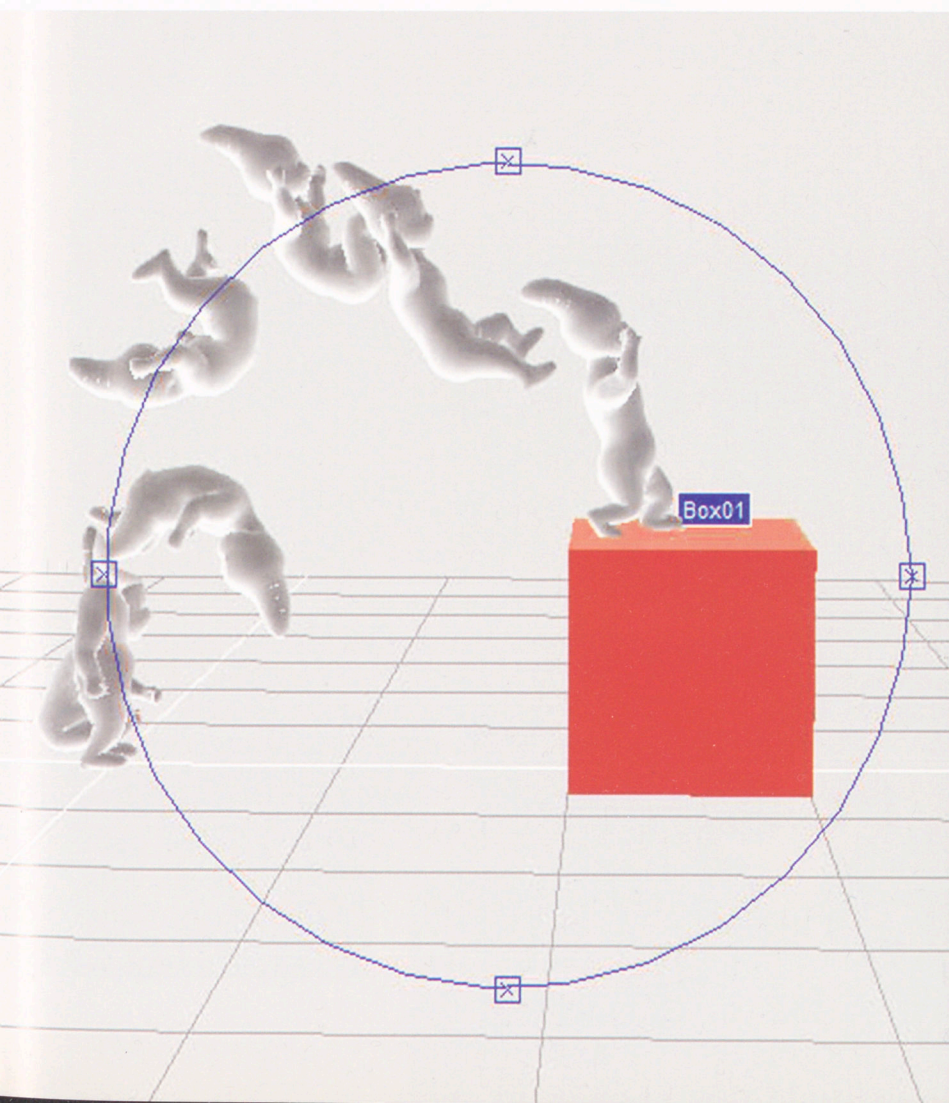
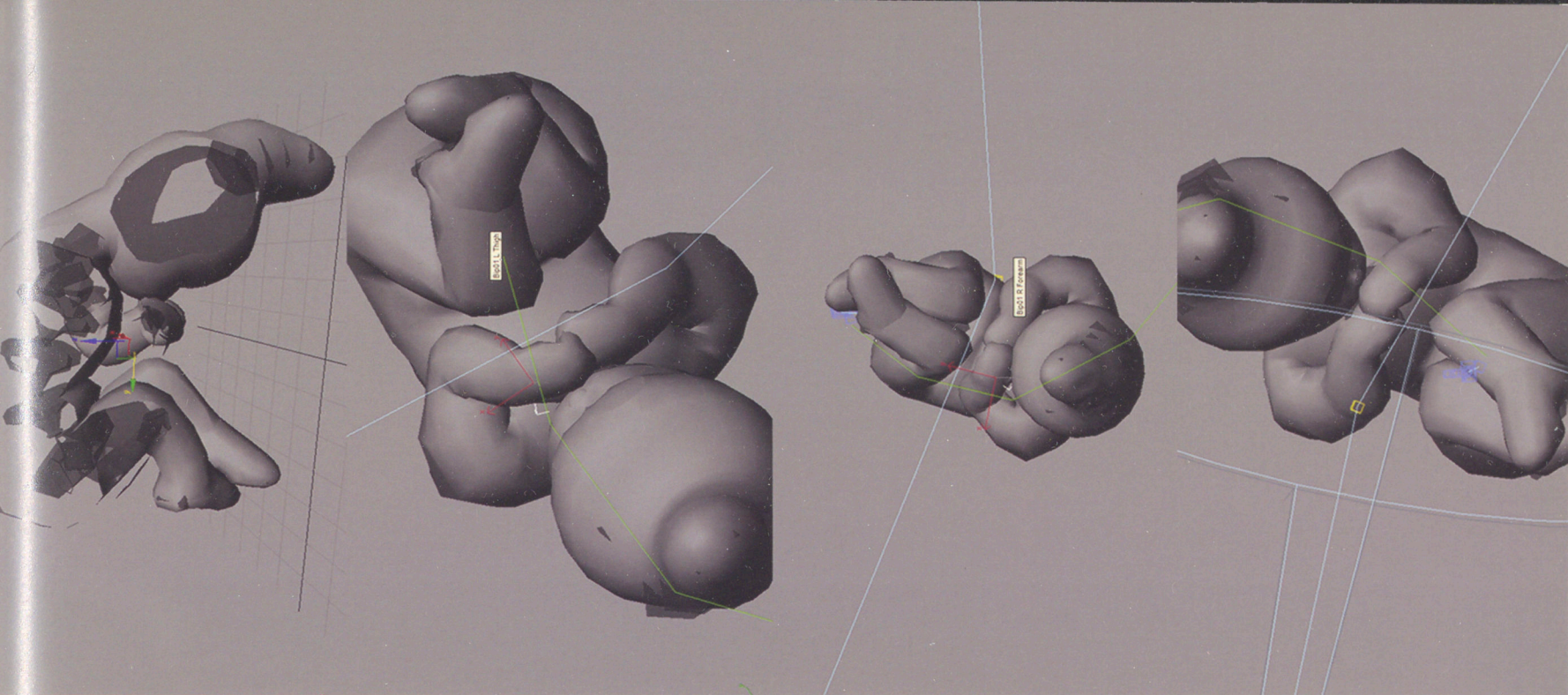
Package Room
DV 2005

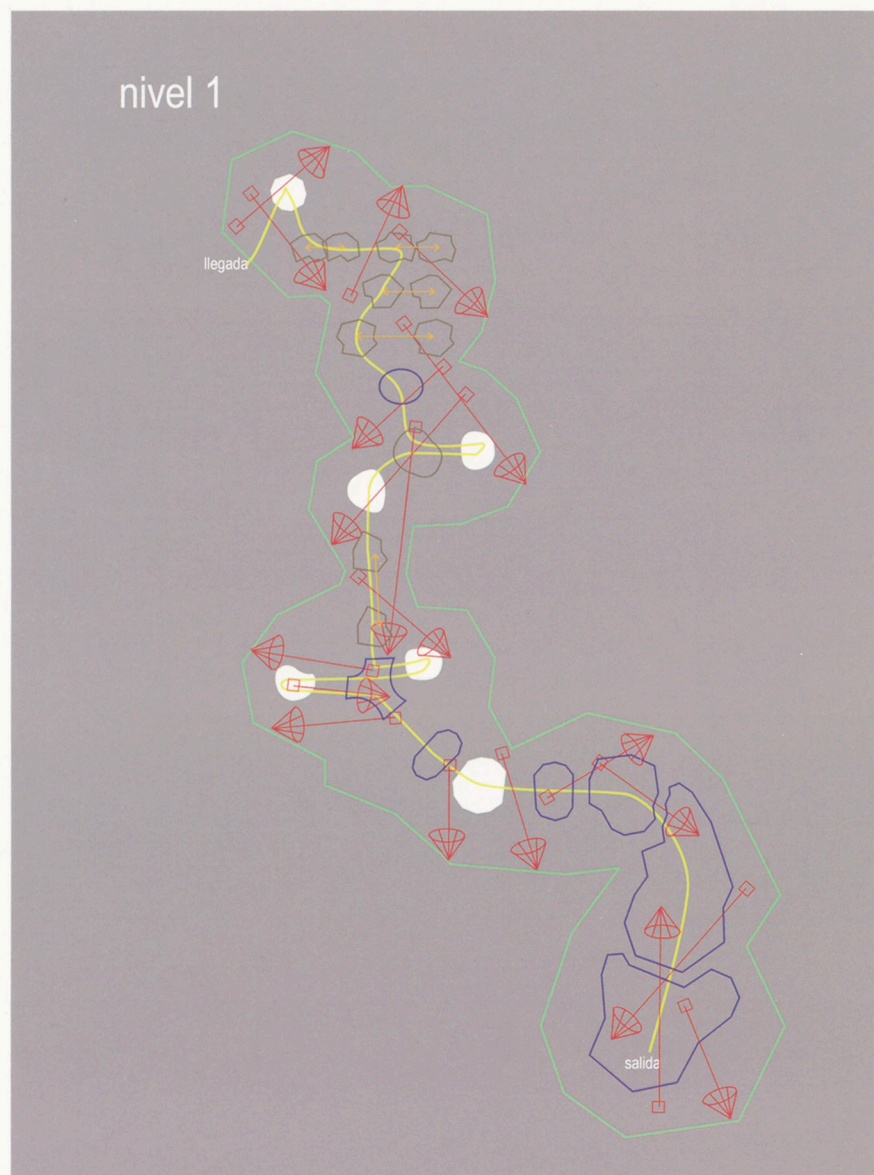


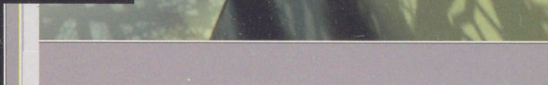
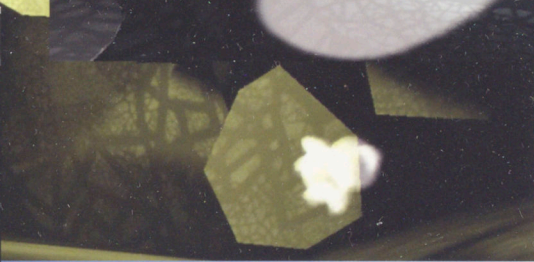
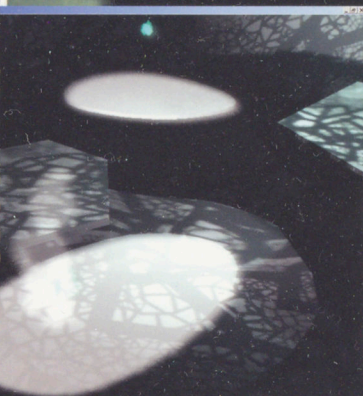
Rambling Space
Espacio Distrito Cu4tro



Capturas 3D
Escenario del nivel 2 en construcción
Personaje (estructura y animación)

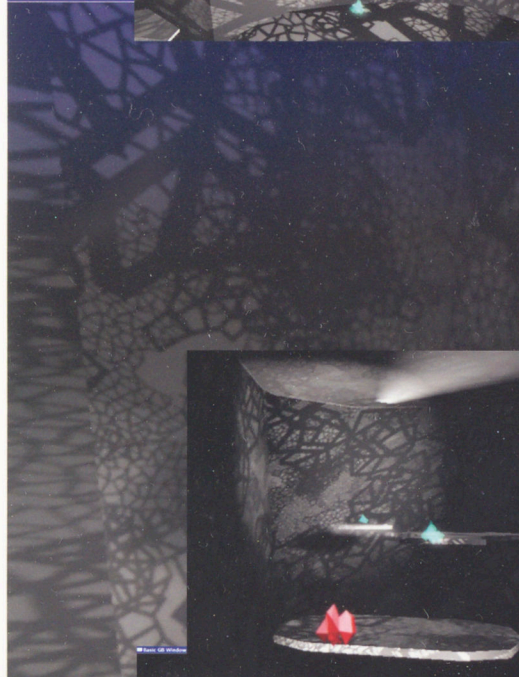




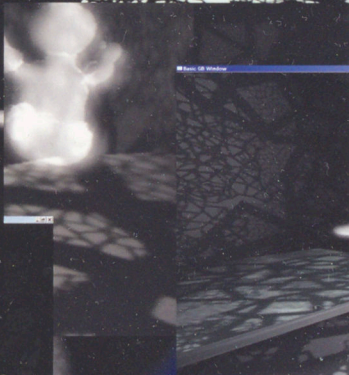
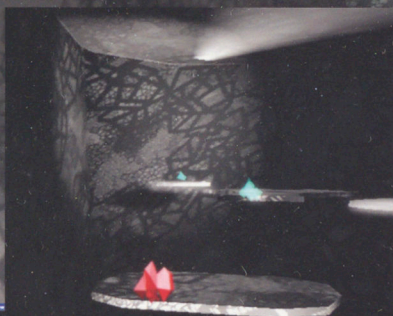
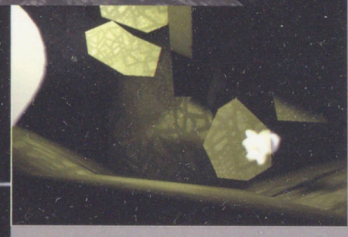


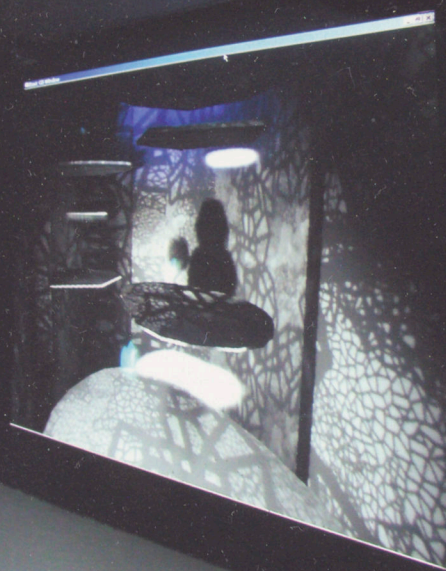
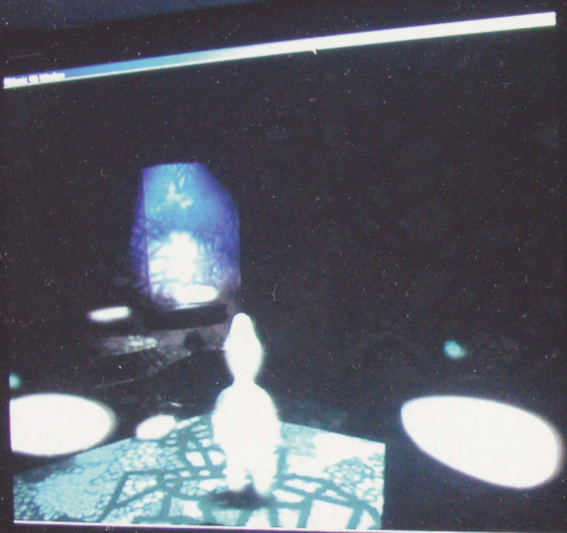
Basic GB Window

leix



Basic GB Window





RAMBLING SPACE RAMBLING SPACE RAMBLING SPACE



download at
www.gracenea.com

a project by:

inaki gracenea

coordination, 3d art, game design

susanne wehmer

engineers

sergi gonzalez bolea

eduard gonzalez bolea

animation

david fernandez belda

music

markos tantos arriaga

mikel pikabea

Miki Leal / J.M. Pereñíguez

B.B.C.(d)

Miki Leal / J.M. Pereñíguez

Sevilla, 1974 / Sevilla, 1977

Artistas residentes en Sevilla, Miki Leal y J.M. Pereñíguez cursaron estudios de Bellas Artes en la facultad de su ciudad y completaron su formación en diversos talleres y cursos, organizados por instituciones como el Centro Andaluz de Arte Contemporáneo o la Universidad Internacional de Andalucía.

Al margen de su respectivos trabajos individuales, centrados en la pintura y el dibujo, desde 2002 vienen colaborando en diversos proyectos –en calidad de artistas o de comisarios–, especialmente en espacios de la escena alternativa sevillana como Sala de eStar (la sala independiente con más solera de la ciudad), o el Showroom de The Richard Channin Foundation (recordada institución fundada por Fernando Clemente, Juan del Junco y el propio Miki Leal). Sus trabajos conjuntos han incidido, de forma irónica y lúdica, sobre los resortes formales y conceptuales mediante los cuales se exhibe, se critica o se promociona la producción artística en la era del “arte emergente”. Dichos proyectos incluyen, por ejemplo, *La parte chungu* (el arte joven sevillano a finales del siglo xx), una especie de parodia de las exposiciones-espectáculo tipo *Sensation*; *Los chicos del maíz*, sobre pose y hermetismo, ahondando en síntomas generacionales del arte joven sevillano, o *La nueva música*, con éxitos de hoy y de siempre. En el camino quedaron *Arde millenium* (versión fac-

simil de *Art at the Turn of the Millenium*, Benedikt Taschen Verlag, Colonia, 1999) o *La barba se limpia con champú* (activismo artístico para gente vulgar).

Desde principios de siglo, Miki Leal ha expuesto individualmente en numerosas ocasiones. Entre sus exposiciones destacan *Sin título*, galería Milagros Delicado, Cádiz, 2006; *El estudio del pintor*, galería Paolo María Deanesi, Rovereto, Italia, 2006; *El manantial, el nadador y la pintura*, galería Magda Bellotti, Madrid, 2005; *Canadalia*, galería Magda Bellotti, Madrid, y *Mikithology*, galería Cavecanem, Sevilla, ambas en 2003, o *Patrulla RCH 2001*, proyecto de The Richard Channin Foundation para la galería Cavecanem, Sevilla, 2001.

Por su parte, J.M. Pereñíguez ha realizado las siguientes exposiciones individuales: *La leyenda frágil*, galería Depósito 14, Madrid, 2005; *Brut Nature*, galería Birimbao, Sevilla, 2005; *Somos el fango* (con Rubén Guerrero), Sala de eStar, Sevilla, 2002, y *Let Us Compare Mythologies / Comparemos mitologías*, proyecto para el Showroom de The Richard Channin Foundation, Sevilla, 2001.

Los artistas desean expresar su agradecimiento a Laura Bernal por su inestimable colaboración e infinita paciencia.

B.B.C.(d)

El proyecto surgió a partir del material de promoción de orquestas y conjuntos de animación musical activos en el área de Sevilla. Se planteó como un acercamiento reflexivo a ese sector, tan denostado pero tan agradecido para un estudio de campo sobre el nivel medio de la experiencia estética.

La idea inicial pasaba por adoptar un enfoque más afín al documental que al vídeo de creación artística, aunque éramos conscientes de que la frontera entre ambos ya no es tan clara y de que esa ambigüedad permitía un amplio margen operativo. Pensamos, desde un primer momento, en ceder la voz a los protagonistas, como suele decirse. Las entrevistas serían, por tanto, el fundamento de la obra y nuestra posición tendría que aparecer de forma indirecta, por medio de la selección y el montaje. Dado que la parte visible de nuestro tema (el *show*) era bien conocida, nos centraríamos en la trastienda: preparación del espectáculo, criterios artísticos y recursos técnicos de los músicos, experiencia profesional, anécdotas, etcétera.

Nos interesaba particularmente contar de qué modo los nuevos soportes digitales y el desarrollo del *software* musical habían “democratizado” una actividad que antes exigía cierto despliegue material y humano. Esta pequeña revolución técnica habría producido cambios en la composición de las agrupaciones, aparición de nuevos perfiles profesionales —como el DJ de celebraciones—, la comprensible reducción de costes e, incluso, una drástica alteración tanto de las características del producto como de las expectativas de sus destinatarios. Sobre el sencillo eje “antes-después” se articularía una narrativa clara, pero no por ello menos crítica con las contradicciones de un relato en el que, aunque muchos elementos prefiguran cambios, se pueden rastrear fuertes inercias.

Nuestros protagonistas, profesionales del medio, eran un grupo pequeño pero representativo, cada uno con un estatus y una posición concreta respecto a ese eje que indica la evolución de su actividad. El retrato colectivo se completaría con sus puntos de vista respecto a las implicaciones estéticas de su trabajo, sus experiencias o su horizonte vital.

Tras reunir y analizar el contenido de las entrevistas y las imágenes obtenidas, se reconsideraron las ideas que barajábamos al principio del proceso. No era fácil, con lo que teníamos, armar esa gran narración que esperábamos. En ese momento, el centro de interés de la obra se desplazó del contenido del relato a su forma, a la manera en que nos había sido contado.

Advertimos que había ciertas pautas que se repetían en los relatos de nuestros interlocutores, aun cuando tratasen de asuntos distintos. Eran pautas muy abstractas, como la inclinación a ordenar las acciones y los hechos en secuencias coherentes que tienden a progresar; o la pretensión de establecer relaciones causales entre lo que se hace y lo que sucede, y de entender las relaciones con el medio y los demás en términos de mutua influencia; o la posibilidad de sintetizar un lapso prolongado mediante la explicación detallada de un suceso puntual. A partir de ahí, buscamos conceptos que permitieran asignar una forma visual a esas pautas que, en general, indican desarrollos temporales. Llegamos así a una estructura en cuatro secciones: *La secuencia*: las partes del relato que cuentan un proceso ordenado; *El bucle*: acerca de la relación entre público e intérprete, entendida como algo que se retroalimenta, pero sin dejar de señalar equívocos y contradicciones; *La rueda*: ciclos estables y rutinas que desmienten la posibilidad de progreso o cambio, y *La parábola*: tres anécdotas, contadas por cada uno de los personajes, que funcionan como enlace entre dos puntos.

Esta estructura se hace presente en el montaje mediante una rotulación exhaustiva que ordena, fragmenta, comenta o relaciona partes de discurso que difieren temáticamente. Las declaraciones de los protagonistas se confrontan a lo largo del metraje: se descubren las pautas narrativas comunes, se señalan discrepancias, incluso se ponen de manifiesto contradicciones entre dos momentos de un mismo testimonio. Posibles trucos o engaños son develados lacónicamente. Los fragmentos visuales que no pertenecen a las entrevistas —casi todos, proporcionados por los propios entrevistados— son mucho más que imágenes de recurso. Constituyen pequeños episodios, completos en sí mismos, que participan en ese juego de réplicas, constataciones o desmentidos.

El trabajo que presentamos documenta aspectos del mundo de la animación musical que nos parecían interesantes —hasta qué punto funciona la comunicación entre artista y audiencia, qué grado de conciencia estética empuñan unos y otros en esta relación tan ritualizada, qué papel juegan los nuevos medios en ese contexto—, pero lo hace mediante un artefacto narrativo complejo y fracturado. En este otro nivel se rebasa la parte anecdótica y se aspira a revelar algunos mecanismos recurrentes, implícitos en la descripción interesada de cualquier actividad humana.

Miki Leal / J.M. Pereñíguez

Seville, 1974 / Seville, 1977

Miki Leal and J.M. Pereñíguez, artists who live in Seville, studied Fine Art at their city's university and completed their training in various workshops and courses organised by institutions such as the Centro Andaluz de Arte Contemporáneo and the Universidad Internacional de Andalucía.

In addition to their individual works centred on painting and drawing, since 2002 they have been collaborating on several projects as artists or curators, particularly in spaces belonging to Seville's alternative scene, such as Sala de eStar (the city's most traditional independent gallery) and the Showroom of The Richard Channin Foundation (a memorable institution founded by Fernando Clemente, Juan del Junco and Miki Leal himself). Their joint works deal in an ironic, playful way with the formal and conceptual means used to display, criticise and promote artistic production in the age of "emerging art". These projects include, for example, La parte chungu (young Sevillian art at the end of the twentieth century), a kind of parody on exhibition-spectacles like Sensation; Los chicos del maíz, concerning poses and hermeticism, which explores the generational symptoms of young Sevillian art, and La nueva música, with best-sellers of today and always. These were preceded by Arde millenium (a facsimile version of Art at the Turn of the

Millenium, Benedikt Taschen Verlag, Cologne, 1999) and La barba se limpia con champú (artistic activism for ordinary people).

Since the beginning of this century, Miki Leal has often shown his works individually. Outstanding among his exhibitions are Sin título, Milagros Delicado gallery, Cadiz, 2006; El estudio del pintor, Paolo Maria Deanesi gallery, Rovereto, Italy, 2006; El manantial, el nadador y la pintura, Magda Bellotti gallery, Madrid, 2005; Canadalia, Magda Bellotti gallery, Madrid, and Mikithology, Cavecanem gallery, Seville, both in 2003; and Patrulla RCH 2001, a project by The Richard Channin Foundation for the Cavecanem gallery, Seville, 2001.

J.M. Pereñíguez has had the following solo exhibitions: La leyenda frágil, Depósito 14 gallery, Madrid, 2005; Brut Nature, Birimbao gallery, Seville, 2005; Somos el fango (with Rubén Guerrero), Sala de eStar, Seville, 2002, and Let Us Compare Mythologies / Comparemos mitologías, a project for The Richard Channin Foundation Showroom, Seville, 2001.

The artists wish to express their appreciation to Laura Bernal for her invaluable collaboration and infinite patience.

B.B.C.(d)

This project was inspired by advertisements for the bands and musical groups working in the Seville area. It was designed as a reflective approach to this sector, so often criticised and yet so appropriate for a field study on the average level of aesthetic experience.

The initial idea was to adopt a perspective closer to a documentary than to an artistic video, although we were conscious that the boundary between the two is no longer really clear and that this ambiguity afforded us a wider operating margin. From the start, as is usually said, we decided to let the protagonists have a voice. Interviews were going to compose the basis of our work and our own position would have to appear indirectly through selection and editing. Since the visible part of our subject (the show) was well known, we would focus on backstage events: preparation of the show, the musicians' artistic criteria and technical resources, professional experience, anecdotes, etc.

We were particularly interested in showing how the new digital supports and development of musical software had "democratised" an activity that had previously demanded a certain deployment of material and human resources. This small technical revolution would have produced changes in the composition of groups, the appearance of new professional profiles, such as the celebration DJ, an understandable cost reduction and even a drastic change both in the product's characteristics and in consumer expectations. We were going to build the narrative along a simple "before and after" axis that would be clear but not necessarily less critical of the contradictions of a story in which strong inertias could be traced even though many elements predicted changes.

Our lead players, all professionals in the medium, comprised a small but representative group, each with a status and a specific position in regard to the axis that indicated the evolution of their activity. The collective portrait was to be completed with their viewpoints on the aesthetic implications of their work, their experiences or their lifetime aspirations.

After collecting and analysing the content of the interviews and our images, we reconsidered the ideas we had handled at the beginning of this process. With the material at hand, it was not easy to build the great narrative we had foreseen. At that moment, the focus of our work shifted from the content of the story to its form and the way it had been told to us.

We noticed that certain patterns were repeated in the tales of those who spoke with us, even when dealing with different subjects. These were very abstract patterns, such as a tendency to order actions and facts in coherent progressive sequences, or the attempt to establish causal relationships between what was done and what happened and to understand relationships with the medium and others in terms of mutual influence, or the possibility of synthesising a prolonged lapse through the detailed explanation of a one-off event. Based on this, we looked for concepts that would enable us to assign a visual shape to these patterns that generally indicated temporal developments. Thus we arrived at a structure in four sections: La secuencia, the parts of the story that recount an orderly process; El bucle, which concerns the relationship between the audience and the performer, understood as a feedback situation that does not fail to point out misunderstandings and contradictions; La rueda, stable cycles and routines that deny any possibility of progress or change; and La parábola: three anecdotes told by each of the characters that act as a link between two points.

This structure appears in the project as an exhaustive signage that orders, fragments, comments on or relates those parts of the discourse that differ thematically. Declarations by the protagonists are compared throughout the duration of the film; common narrative patterns are pointed out, discrepancies are highlighted, and contradictions between two moments within the same testimony are even shown. Possible tricks or deceptions are laconically revealed. Visual fragments that do not belong to the interviews—most of them provided by those interviewed—are much more than resource images. They are small episodes, complete in themselves, that participate in this game of answers, revelations or denials.

The work we present documents aspects of the musical world that aroused our interest: how far communication between artist and audience can go, what degree of aesthetic awareness is shown by both sides of such a ritualised relationship, the role that new media play in this context, etc. This is done by means of a complex and fractured narrative device. On this other level, the anecdotal part is left behind and an attempt is made to reveal certain recurring mechanisms implicit in a biased description of any human activity.

I. La Secuencia

La Banda Sonora de Tu Vida

Continuidad
La Sesión Como Película

La Cinia

El proceso

Cambiando la pista /
Quitando la guía

La meta

El otro camino

La trayectoria

La instrucción (o el aprendizaje)

II. El bucle

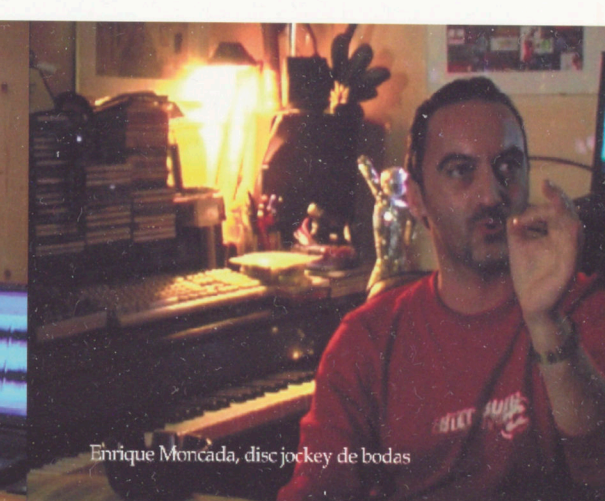
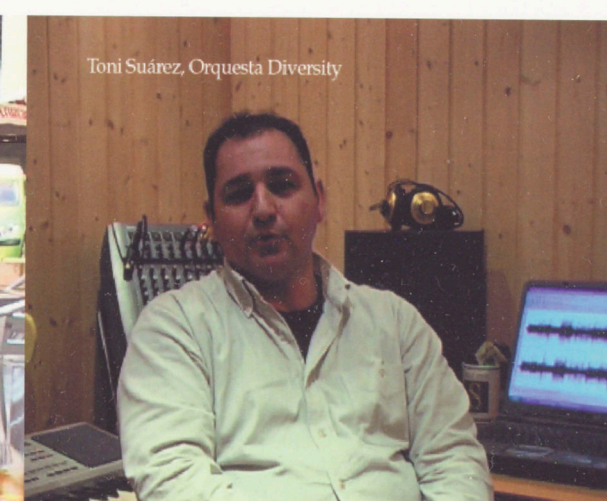
(En la parte de *El bucle* no hay rótulos)

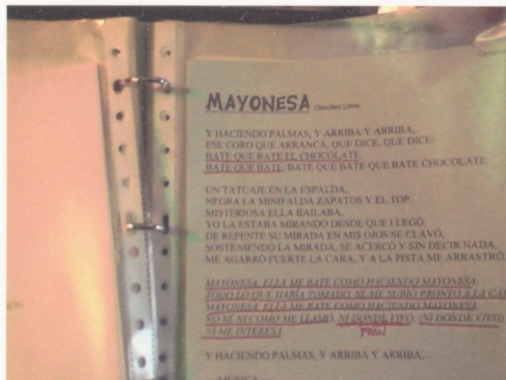
III. La Rueda

Atrapado en la pirámide

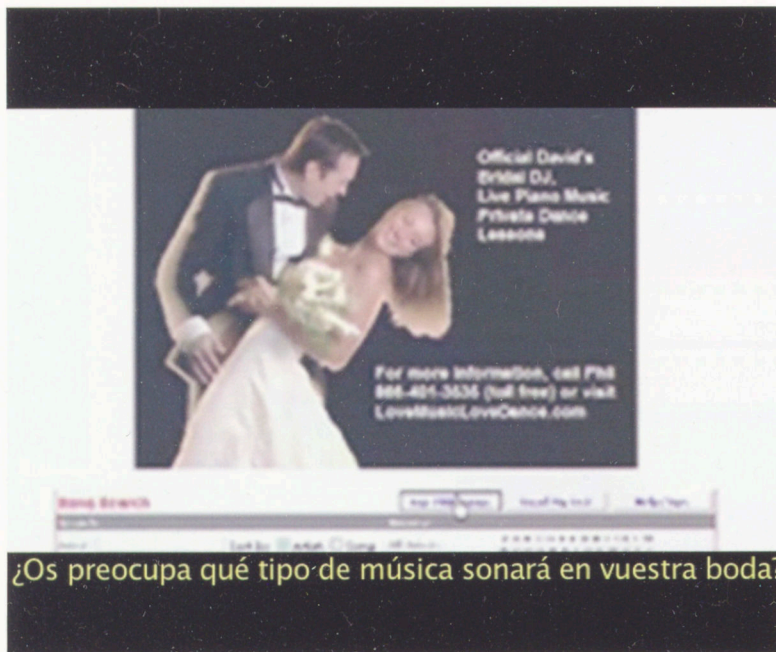
Regreso a Mini-Pachá

La parábola es otra parte del vídeo. Se compone de tres historias ejemplares contadas por nuestros protagonistas

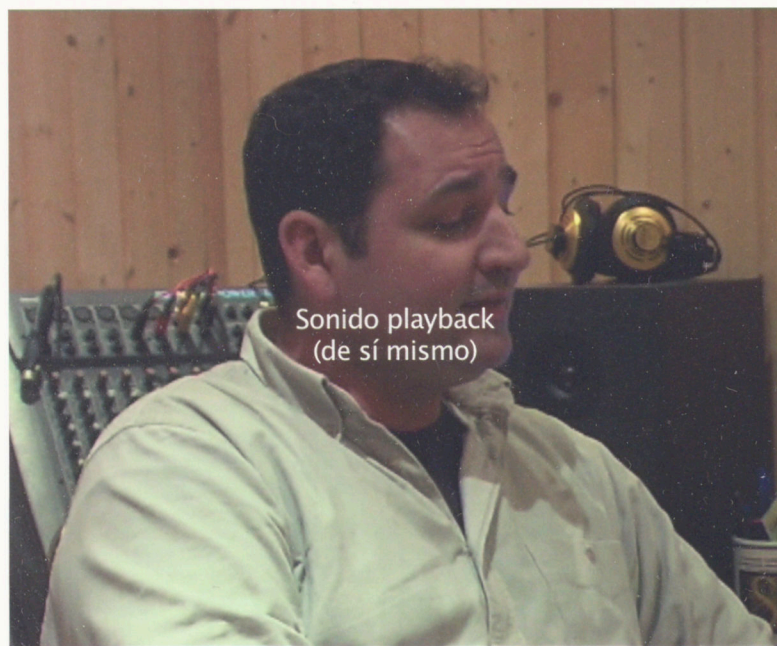












Sonido playback
(de sí mismo)



Toni Suárez, Orquesta Diversity



Enrique Moncada, disc jockey de bodas





Guillermo Martín Bermejo

No solamente por placer

Guillermo Martín Bermejo

Madrid, 1971

Guillermo Martín comenzó su formación artística en el estudio de pintura de Peña, en la Plaza Mayor de Madrid. Expuso por primera vez en la muestra colectiva *Crisis-cultura-crisis*, celebrada en el Círculo de Bellas Artes de Madrid en marzo de 1993, y su primera exposición individual tuvo lugar en la galería Catarsis de Madrid, en septiembre del mismo año.

Comienza el año 1994 con una exposición en el café Lisboa de Madrid y en octubre presenta otra muestra, promovida por la Red de Arte Joven de la Comunidad de Madrid, en el Mercado Puerta de Toledo. Con el Festival Haiku deja atrás Occidente para imbuirse de los poemas haikus orientales.

Marcha después a Valladolid, donde están sus orígenes, la ciudad de los abuelos. Y allí retornará tres veces, primero para llevar un mundo mediterráneo de color a la sala de Caja España, en diciembre de 1994; posteriormente, el frío invierno de la creación desnuda, con *Epílogo de los días contados*, en abril de 1995, y recientemente, antes de embarcarse en su nueva vida en Nueva York, presenta *Aventuras de un joven ausente* en la Fundación Segundo y Santiago Montes, en septiembre de 2006.

En octubre de 1998 inaugura con otro artista la galería de arte de Ángela Sacristán. En esta muestra se percibe la crisis en los cuadros de automutilaciones.

En los siguientes años, la inocencia artística de Guillermo se va liberando de la adolescencia primitiva y va llegando a la plenitud de su pintura. Pero será al comenzar este nuevo siglo cuando realmente se consolide como artista,

tanto en nuestro país como fuera, participando en ferias de arte como Arco, desde el año 2005, o Maco (Feria de Arte de México), desde 2004.

Como exposiciones individuales, en 2002 presenta en la librería-galería Panta Rhei *Pequeños ataques de ternura*, en la que ya se manifiestan todas las grandes inspiraciones de su obra. Volverá a Panta Rhei en 2004 con *El Principito histérico*.

En 2003 comienza a llevar su obra la galería Travesía Cuatro, donde exhibirá *La soledad de los supermercados*. En ese mismo año, también exhibe *Tú, yo y los demás* en la galería La Belleza Oculta, en Madrid.

El año 2005 ha sido, hasta el momento, el más internacional de Guillermo, con exposiciones individuales en Basilea, en la galería B&B (*Jardín intermedio*), o en México, en la galería Art & Idea (*Niños héroes*). También volvió a exponer en Travesía Cuatro, en Madrid (*Zombies, freaks, niños y otros juegos*).

Inició 2006 con el proyecto *Lost Boys Project*, intervención de *StreetArt*, en Basilea, y en verano mostró *Expectations* en la galería ArtBase, en Bruselas.

Además de individuales, también tiene un amplio recorrido por muestras colectivas y ha participado en 2005 en Valencia-Art Feria de Arte Contemporáneo y el Vitra Space de Madrid (*Conviviendo con arte*). Asimismo, ha puesto su contribución al Mantero Prize 2006 en Como (Italia) y ha obtenido una beca en el certamen Generación 2006 de Caja Madrid.

Gabriela Martín Bermejo

No solamente por placer

En este momento de mi vida y mi trabajo, puedo decir: he llegado; éste no es mi sitio definitivo, pero he llegado. He llegado a la simbiosis entre mis dos formas de vida: mi yo íntimo, que cada vez vive con más fuerza en el mundo que he creado para él, y mi yo del mundo real, que cada vez vive menos en el mundo real.

Cuando vi los otros proyectos seleccionados para las becas de Generación 2006, me entró pánico: ¿por qué a un artista como a mí se le da una beca que, en principio, premia la novedad técnica? Me sentía como un artesano en casa de un informático. Luego me di cuenta de que mis carencias eran parte del encanto de mi obra. Puedo decirlo todo con muy poco; con papel y lápiz puedo expresar todo lo que siento. Esa limpieza de técnica quizá es lo que me identifica entre otros artistas.

Los primeros dibujos para mi teatrillo estuvieron cercanos a los modelos de teatrillos barrocos o neoclásicos que había visto en Londres y Nueva York en pequeños museos o tiendas de antigüedades. Luego los fui limpiando, aproximándome a una caja duchampiana. Los adornos e incluso el rótulo del frontispicio desaparecieron. Hice pruebas con pequeñas cajas de madera de balsa cuyo resultado no me convenció, y descubrí un grave problema: la luz.

Para resolverlo, volví a los teatrillos clásicos, pero sus soluciones –velas o lucécitas eléctricas– eran muy pedestres. La exposición de Tobias Rehberger en el Palacio de Cristal me dio una pista: ¿por qué no utilizar metacrilato en lugar de madera? Recordé también unas maquetas del arquitecto Luis Enguita: pequeñas edificaciones de metacrilato de diferentes colores. Me gustaban las cajas de color de Rehberger y las maquetas de luz de Enguita, pero no iban con el carácter de mi trabajo. Tenía que ser más sencillo para que las figuras tuviesen el protagonismo debido, y me dispuse a eliminar el color de la pieza. Sería una “pantonera” de blancos; la luz filtrada por el metacrilato hielo sería lo único que aportara el debido tono: el del barro blanco de las figuras, el de la madera pintada de blanco acrílico de los edificios y el del papel de las máscaras. Todo el trabajo fue variando para conjugar todas mis tendencias, tanto artísticas y filosóficas como personales.

Lo primero que encargué fueron las dos piezas del escenario; hice un pequeño dibujo y lo mandé a Resopal. El dinero se iba acabando; entre las piezas de metacrilato y todo el material para el interior, me quedaba poco margen para imprevistos.

En París pude ver la exposición sobre Godard *Voyage(s) en Utopie*. Contemplar las maquetas a escala de proyectos que, por problemas diversos, quedaron

en miniatura me reconcilió conmigo mismo y con mis dificultades técnicas y económicas. Esta exposición planteaba un símbolo muy cercano a la idea de mi pieza: la interacción entre la realidad y la imaginación en un mundo imposible.

Mi incapacidad para moldear figuras realistas me condujo a los trabajos de Franz West o Manfred Pernice, que me aportaron el toque expresionista que necesitaba. Yo quería sustituir personajes reales por imaginarios, pero estos personajes se independizaron de mí; sus máscaras casi venecianas les dieron la vida necesaria para volar.

Mi visita al Museo Nacional de Mónaco y su admirable colección de muñecos antiguos y autómatas me inspiró a la hora de situar a los personajes e idear el movimiento de la figura central. La miniaturización ha sido siempre una obsesión enfocada a la infancia: los muñecos como personajes creados para que el niño sea el rey de esa extraña corte. Así he manejado muchas veces a mis personajes y, lo que es peor, a mis amigos y amantes. Pero ahora estoy en sus manos, ellos han vencido y soy yo el que está en su mundo.

No quería que los edificios fuesen como en mi pieza *Ensayo general* –preludio, junto a *Sin miedo*, de *No solamente por placer*–, sino hacer un *skyline*, aunque a la manera de los musicales de Busby Berkeley. Todo era como volver a la infancia, a mi rara y preciosista infancia viendo películas que nadie veía.

Mucha gente me ha preguntado el porqué del título de esta pieza. En el primer texto sobre ella hablo del personaje de Bergman Alexander, que, en la primera escena de la película, está jugando con un teatrillo de juguete en cuyo frontispicio aparece la inquietante inscripción *Ei blot til lyst*, “No solamente por placer”.

El arte, hoy en día, sólo puede ser autobiográfico. El llamado arte social o político cae en doctrinas y tópicos, cuando es bien sabido que la realidad miente. En cambio, la obra que surge del individuo es la que verdaderamente habla de problemas sociales y políticos, porque es una experiencia de primera mano y se convierte, así, en expresión radical sobre cualquier tema.

Como dice el artista David Shrigley: “Make art not friends”. Quizá sea eso lo que he estado haciendo toda mi vida. Por ello todos se acaban cansando de que dé prioridad a mi mundo y a mi arte antes que a ellos. No entienden es que son parte importante de mi obra; los transplanto del mundo real al mundo imaginario y allí son reyes, dioses, bellos para siempre.

Guillermo Martín Bermejo

Madrid, 1971

Guillermo Martín began his artistic training at the Peña painting studio in Madrid's Plaza Mayor. He first showed his works in the group exhibition *Crisis-cultura-crisis*, held in March 1993 at the *Círculo de Bellas Artes* in Madrid. His first solo exhibition took place in Madrid's *Catarsis* gallery in September of the same year.

The year 1994 began with an exhibition at the *Café Lisboa*, also in Madrid, and in October he presented another show, promoted by the *Comunidad de Madrid's Red de Arte Joven*, at the *Puerta de Toledo Market*. With the *Haiku Festival* he left the West behind to become imbued with oriental haiku poems.

Next, Guillermo went to Valladolid, the city of his grandparents and his origins. He was to return three times, first to carry a colourful Mediterranean world to the *Caja España* hall in December 1994, followed in April 1995 by the cold winter of pure creation in his *Epílogo de los días contados*. And recently, before embarking on his new life in New York, he presented *Aventuras de un joven ausente* at the *Fundación Segundo y Santiago Montes* in September 2006.

In October 1998, he and another artist inaugurated the *Ángela Sacristán* art gallery. In this exhibition, the crisis was seen in the self-mutilation paintings.

In the following years, Guillermo's artistic innocence progressively freed itself of primitive adolescence and he began to enter into the plenitude of his painting. He did not obtain full recognition as an artist, both in Spain and elsewhere, until the onset of the new century and his participation in art fairs

such as *Arco*, beginning in 2005, and *Maco* (the Mexican Contemporary Art Fair), beginning in 2004.

His solo exhibitions include *Pequeños ataques de ternura*, which was presented at the *Panta Rhei* bookshop-gallery in 2002 and already showed all the main inspirations for his work. He returned in 2004 with *El Principito histórico*.

The *Travesía Cuatro* gallery started to carry his work in 2003 and he displayed *La soledad de los supermercados* there. That same year, he also exhibited *Tú, yo y los demás* at the *La Belleza Oculta* gallery in Madrid.

To date, 2005 has been Guillermo's most international year, with solo exhibitions in Basel at the *B&B* gallery (*Jardín intermedio*) and in Mexico at the *Art & Idea* gallery (*Niños héroes*). He also held another exhibition at *Travesía Cuatro* in Madrid (*Zombies, freaks, niños y otros juegos*).

He began 2006 with the *Lost Boys Project* exhibition at the *Public Intervention* gallery in Basel, and during the summer he showed *Expectations* at the *Art Base* gallery in Brussels.

Besides these solo exhibitions, his work has also been included in many group shows and was shown in 2005 at the *Valencia-Art Contemporary Art Fair* and at *Vitra Space* in Madrid (*Conviviendo con arte*). He contributed to the 2006 *Mantero Prize* in Como (Italy) and was awarded a grant in *Caja Madrid's Generación 2006* contest.

(Gabriela Martín Bermejo)

No solamente por placer

At this moment in my life and work, I can finally say that I have arrived; this is not my definitive place, but I have arrived. I have reached a symbiosis between my two ways of life: my inner self, which lives with increasing strength in the world I have created for it, and my real world self, which lives less and less in the real world.

When I saw the other projects selected for the Generación 2006 grants, I panicked. Why would they give a grant that theoretically rewards technical innovation to an artist like me? I felt like an artisan in the home of a computer expert. Later, I realised that my lacks were part of my work's charm. I can say it all using very little; I can express everything I feel with paper and pencil. This simplicity of technique may be what singles me out among other artists.

The first drawings for my miniature theatre resembled the models of baroque or neoclassical theatres that I had seen in small museums or antique shops in London and New York. Then I started stripping them, coming closer to a Duchamp box. The ornaments and even the sign on the façade disappeared. I experimented with small balsa wood boxes, but the results did not satisfy me, and I discovered a serious problem: the light.

I turned again to classical toy theatres to solve this, but their use of either candles or tiny electric lights seemed too conventional. The Tobias Rehberger exhibition at the Palacio de Cristal gave me an idea. Why not use methacrylate instead of wood? I also recalled some scale models by Luis Enguita, the architect: small methacrylate buildings in various colours. I liked Rehberger's coloured boxes and Enguita's light models, but they did not fit the nature of my work. It had to be something simpler so that the figures would be given the necessary prominence, and I decided to eliminate colour from the piece. It would now be a sort of "Pantone guide" of whites; light filtered through the ice-coloured methacrylate would be the only source of the required tone: that found in the figures' white clay, the wood painted with white acrylic in the buildings and the paper in the masks. The entire work kept varying to combine all my artistic, philosophical and personal tendencies.

First I commissioned the two pieces forming the stage; I made a small sketch and sent it to Rosopal. Money was running out; between the methacrylate pieces and the material for the interior, I was left with little leeway for unforeseen expenses.

I was able to see Voyage(s) en Utopie, the exhibition on Godard, in Paris. Contemplating the scale models of projects that had remained in miniature

for various reasons reconciled me with myself and with my technical and financial difficulties. This exhibition symbolised something very close to my idea for the piece: the interaction between reality and imagination in an impossible world.

My inability to mould realistic figures led me to the works of Franz West and Manfred Pernice, which gave, me the expressionist touch I needed. I wanted to replace real characters with imaginary ones, but they became independent of me; their quasi-Venetian masks gave them the life they needed to take flight.

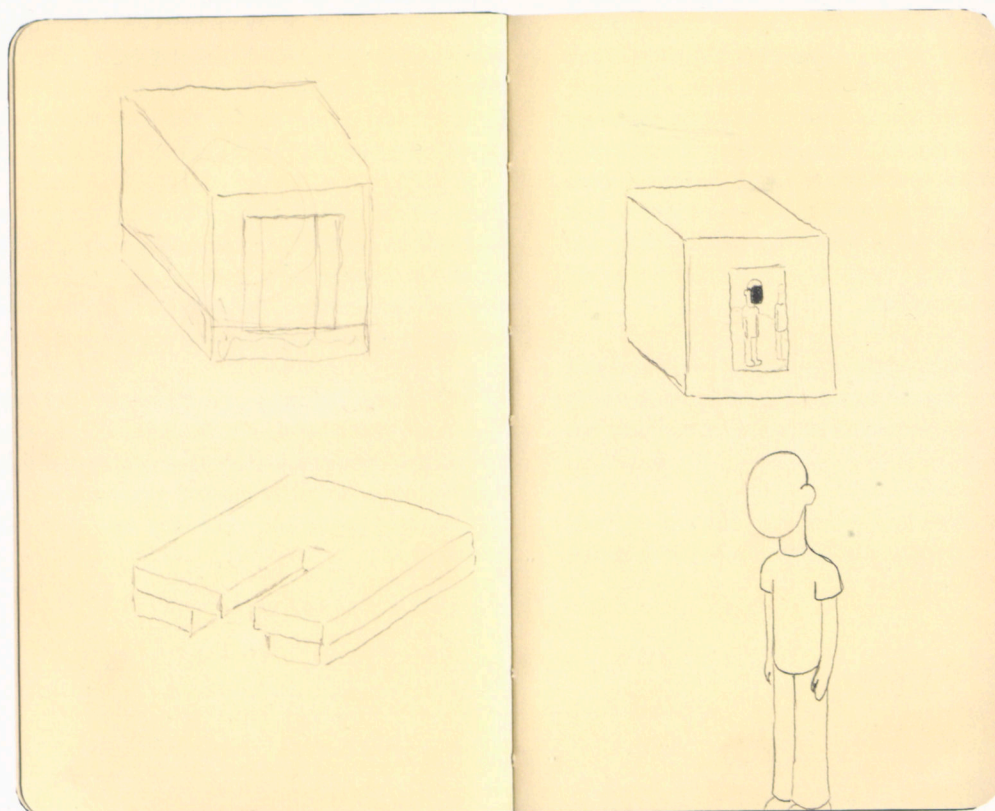
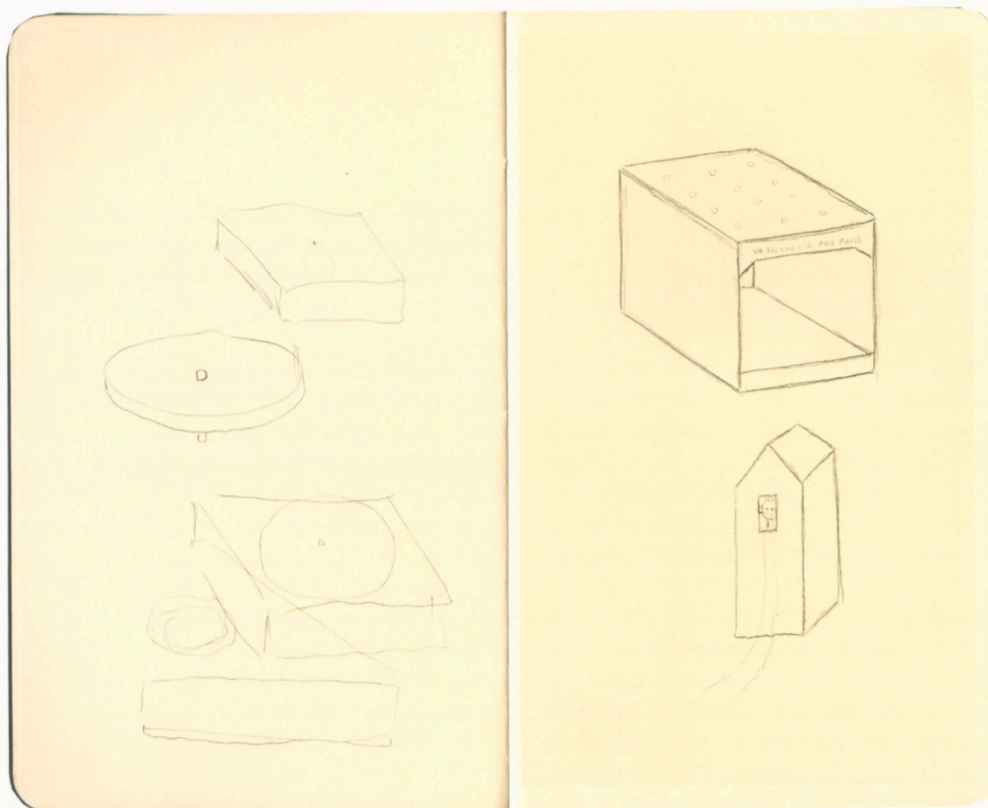
My visit to the National Museum of Monaco and its admirable collection of antique dolls and mechanical toys inspired me when it came time to situate the characters and plan the central figure's movement. Miniaturisation has always been an obsession focused on childhood: dolls as characters created so that children can reign over their strange courts. That is how I have often managed my characters and, what is worse, my friends and lovers. But now I am in their hands; they have won and I am the one who is in their world.

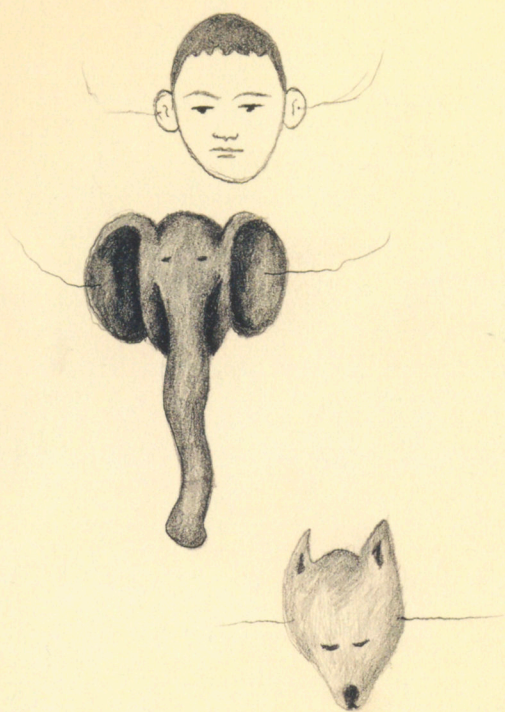
I didn't want the buildings to resemble those in my Ensayo general, which together with Sin miedo was a prelude for No solamente por placer; instead, I wanted to make a skyline like those in the Busby Berkeley musicals. Everything seemed like a return to childhood, to my odd, preciosista childhood spent seeing films that no one else watched.

Many people have asked me the reason for this piece's title. I wrote about this in my initial text and spoke of Bergman's character Alexander. In the film's first scene, he is playing with a toy theatre with the following disturbing legend on its façade: Ei blot til lyst, "Not solely for pleasure".

Today, art can only be autobiographical. What is termed social or political art falls back on doctrines and commonplaces, when it is well known that reality can lie. On the other hand, work coming from the individual truly speaks of social and political problems, because it is a first-hand experience and therefore becomes a radical expression on any subject.

As artist David Stringley says: "Make art not friends". This may be what I have been doing all my life. Because of this, everyone eventually tires of the fact that my world and art have priority over them. They don't understand that they are an important part of my work; I transplant them from the real to the imaginary world and there they are kings, queens and gods, beautiful forever.





- Organizar la memoria por capítulos temáticos.
Dinero.
- Las ideas, la estructura, el dibujo, los
cuerpos. La incapacidad de poder resolver todos
los problemas: los, movimiento.
- La autobiografía, viajes, recuerdos. "Mi casa
es mi casa, vive en ella, y ella vive en mí"
la estrategia del corral.
- Ensayo General. la pieza.
- Marionetas:
- la pérdida y el reencuentro.
- lo que importa en la vida es la capacidad
que tenemos de distorsionarla.
- Desmintiendo a Henry.
- Dennis Cooper.
- la soledad y el arte.
- Robert Mullen y el otro. "El gran juego"
- To Kill a Mockingbird explora la bondad en la Infancia
mientras que "The Catcher in the Rye" explora la maldad.





Zombies, freaks, boys and
other toys
Instalación
Medidas variables
Galería Travesía Cuatro
Madrid, 2005



Zombies, freaks, boys and
other toys (detalle)
Instalación
Medidas variables
Galería Travesía Cuatro
Madrid, 2005



Expectations (detalle)
Instalación
Medidas variables
Galería ArtBase
Bruselas, 2006



No solamente por placer
Gmb06
Metacrilato, barro blanco,
papel y madera pintada
61 x 61 x 61 cm



Alexandra Navratil

Zúrich, Suiza, 1978

Alexandra Navratil nace en Zúrich, Suiza, en 1978. Actualmente vive y trabaja entre Barcelona y Londres. Se licenció en Bellas Artes en el Central Saint Martins College of Art and Design (BA), en Londres, y actualmente está realizando un Máster en Bellas Artes (MFA) en el Goldsmiths College de la misma ciudad.

Como residente en Hangar, Barcelona, realizó proyectos como *P_O_2_QUEDA LA MARCA*, en Tarrasa, y participó en exposiciones colectivas como *En lugar del cuerpo*, en Caixa Galicia, La Coruña; en el CaixaForum, Barcelona; *En sus 13*, en la galería ADN, Barcelona; *Meeting*, en la galería Lutz und Thalmann, Zúrich, y *Videomix*, en La Casa Encendida, Madrid.

Por otro lado, destaca su participación en exposiciones colectivas como *Trial Balloons / Globos sonda* (MUSAC, León) y las becas que le han sido concedidas por el MUSAC (2004), el Banco UBS en Suiza (2005) y el cantón de Zúrich (2006).

En sus proyectos, centrados, sobre todo, en el vídeo y la instalación, sigue una línea de investigación que reflexiona sobre nociones del bienestar, el confort y los elementos que construyen ese estado de felicidad: los interiores, los paisajes, la salud, los ideales de belleza, los objetos y los espacios deseados –deseos creados a través de la manipulación de la publicidad y del consumismo, pero también por la tradición de los ideales románticos y burgueses de una vida ideal–. Otro objeto de su interés es el papel del cuerpo humano en el contexto de una arquitectura progresista o contemplativa, y su reacción ante este vacío; un vacío construido con múltiples capas de memorias e ideas y conceptos, tan densos que todo contenido se anula.

En este contexto aparece la idea del capital social, de las conexiones y los vínculos entre los usuarios de estas infraestructuras, el conformismo, los uniformes y el deseo de reflejarse en los demás. Un narcisismo impersonal, un yo reflejado en el contexto social, en el entorno, en los rituales y gestos sincronizados de cada día.

Your Face Consumes My Dreams

// deseo sin apropiación // Rocco y sus hermanos // Malevitch // Y entonces se dio la vuelta rápidamente y echó a correr hacia la casa. Volví a Varoms por la vía del ferrocarril pensando: "Si pasa un tren ahora, no me importa nada que me arrolle" // Thomas Mann // Alla ricerca di Tazio // El deseo está basado en la pérdida // Antonioni // Tonio Kröger // El espíritu es ávido de lo no espiritual // El pequeño señor Friedmann // La afirmación de la vida // Los individuos están cansados de ser individuos // El otro encontrado en el centro de nuestra soledad // Meleager // Añoranza, envidia melancólica y un pocito de desprecio // Opaco // El hijo // Gerhard Richter // Robert Ryman // un sentimiento plástico aplicado al lienzo puede ser continuado por el espacio // Alain Delon // comprender los objetos por su apariencia // Manet // cuadro-objeto // La muerte contiene la promesa de la liberación de la individualidad, cuya formación hubiera sido impensable sin la muerte // Chéjov // Dos cuerpos separados por algo que

se ignora. Dos cuerpos atraídos por algo que se ignora. Gestos, palabras, miradas que no paran de medir la distancia que les separa y, al mismo tiempo, el poder del secreto que les acerca. Es lo que tenemos que intentar medir con nuestra cámara // Narcisismo impersonal // La imagen de una cara que sonríe, de una cara que tiene miedo, una cara cautivada, etc. La unicidad de cada cara no consigue más que vencer los estereotipos // Una cara es una abstracción // contenido es forma // Quien piensa lo más profundo ama lo más vivo // Behrens // Visconti // Mies van der Rohe // ni siquiera se dieron cuenta, incluso cuando creían que el plano había terminado // Las formas platónicas no son creadas, son indestructibles, eternamente encima de la corrupción // Teorema // la improbabilidad de la individualidad //

[Fragmentos de textos de varias fuentes]

Your Face Consumes My Dreams
2006
Video HD
6'20"
1/5

3D y animación: Christian
Vollenweider
Fotografía: Max Zinnecker

Alexandra Navratil

Zurich, Switzerland, 1978

Alexandra Navratil was born in Zurich, Switzerland in 1978. She currently lives and works between Barcelona and London. She graduated in Fine Art from the Central Saint Martins College of Art and Design (BA), in London and is now studying a Master's degree in Fine Art (MFA) at Goldsmiths College, also in London.

As a resident in Hangar, Barcelona, she made projects like P_O_2_QUEDA LA MARCA in Tarrassa, and participated in group exhibitions such as En lugar del cuerpo in Caixa Galicia, La Coruña; in CaixaForum, Barcelona; En sus 13, at the ADN gallery, Barcelona; Meeting, at the Lutz und Thalmann gallery, Zurich, and Videomix, at La Casa Encendida, Madrid.

Her participation in group exhibitions such as Trial Balloons / Globos sonda (MUSAC, Leon) should also be highlighted as well as the grants she was awarded by MUSAC (2004), the UBS Bank in Switzerland (2005) and the canton of Zurich (2006).

In her projects, which focus particularly on videos and installations, she follows a line of research that reflects on notions of well-being, comfort and the elements composing this happy state: interiors, landscapes, health, ideals of beauty, longed-for objects and spaces—desires created not only through manipulation by advertising and consumerism, but also due to the traditionally romantic and bourgeois ideals of the perfect life. Another point of interest for her is the role that the human body plays in the context of a progressive or contemplative architecture and its reaction to this void; a void built of numerous layers of memories, ideas and concepts, so dense that all content is destroyed.

The idea of social capital appears in this context, the connections and ties between the users of these infrastructures, conformity, uniforms and the desire to reflect oneself in others. It is an impersonal narcissism, the inner self reflected in the social context, in the environment and in the synchronised rituals and gestures of every day.

Your Face Consumes My Dreams

// desire without appropriation // Rocco and His Brothers // Malevich // And then she turned around quickly and started to run toward the house. I returned to Varoms along the railway track thinking, "If a train comes now, I don't care if it runs me over." // Thomas Mann // Alla ricerca di Tadzio // Desire is based on loss // Antonioni // Tonio Kröger // The spirit is avid for the non-spiritual // Little Herr Friedmann // The affirmation of life // Individuals are tired of being individuals // The other found in the centre of our loneliness // Meleager // Longing, melancholy envy and a touch of scorn // Opaque // The son // Gerhard Richter // Robert Ryman // a plastic feeling rendered on canvas can be carried over into space // Alain Delon // understand objects by their appearance // Manet // picture-object // Death carries the promise of a liberation of individuality, whose formation would have been unthinkable without death // Chekhov // Two bodies separated by something unknown. Two

bodies attracted by something unknown. Gestures, words, glances that never stop measuring the distance separating them and at the same time, the power of the secret that brings them together. That is what we have to try to measure with our camera // Impersonal narcissism // The image of a smiling face, a fearful face, a captivated face, etc. The uniqueness of each face can do nothing more than overcome stereotypes // A face is an abstraction // content is form // Those who think most profoundly love what is most alive // Behrens // Visconti // Mies van der Rohe // they didn't even realise it, even when they thought the shot had ended // Platonic forms are not created, they are indestructible and eternally above corruption // Teorema // the improbability of individuality //

[Textual fragments from various sources]

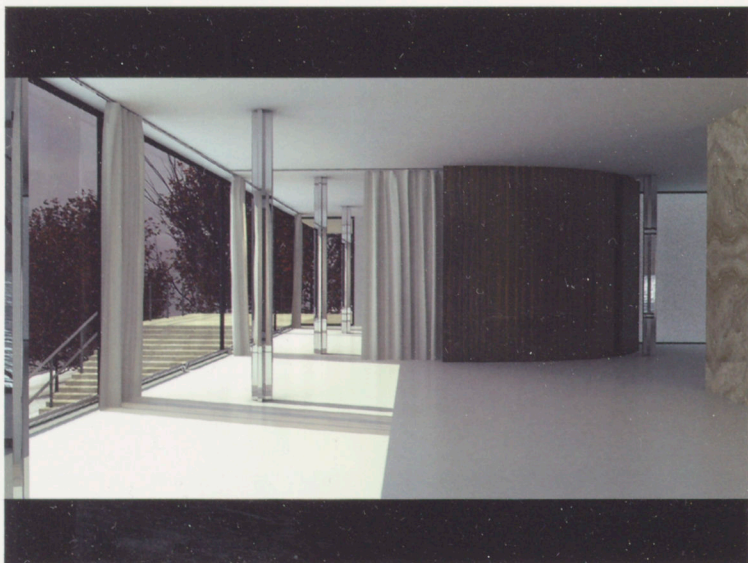
Your Face Consumes My Dreams
2006
HD Video
6'20"
1/5

3D and animation: Christian
Vollenweider
Photography: Max Zinnecker















José Álvaro Perdices

IRREVERSIBLEMENTE

beautiful

José Álvaro Perdices

Madrid, 1971

El comienzo de un trauma... en una imagen... una maternidad compartida en 1974... erecciones que no se entienden.

En ese mismo año se produce el primer encierro bajo llaves y cerrojo en un cuarto oscuro (trastero), lleno de cajas y esquinitas... En el techo cuelga un cordero despellejado; aunque vagamente se percibe, el olor aún permanece en mi memoria.

El año 1974 supone también el comienzo de las primeras actividades naumánicas, con una clara predisposición externa hacia Henry Moore Bound to Fall (Back View), que será una constante hasta principios de los años ochenta y que más tarde reaparecerá en el exilio de finales de los noventa y principios del año 2000.

Dos años más tarde, en la primavera de 1976, aparecen los primeros síntomas de comportamiento abyecto. Serán piedras fundacionales para los trabajos realizados en la segunda mitad de los noventa. Estamos hablando de claras invocaciones a la tradición oral y otras prácticas de autocomplacencia.

La década de los ochenta es un periodo de distanciamiento encubierto con el ser que se extiende hasta 1988, momento en el que se producen los primeros flirteos con los grandes heterogestos de los machos, amén D.J., R.B., B.N., C.A. y D.F., entre otros, siendo el primero de ellos con quien perdurará una relación on/off hasta el presente. Es una etapa en la que podemos hablar de seducción, amor tergiversado y venganza encubierta.

La connivencia con B.N. sigue aún "presente", especialmente en este momento *IRREVERSIBLEMENTE beautiful*, donde su presencia está al lado, en el medio, por dentro y abierto en canal.

Entre 1988 y 1993 se desarrolla un arduo proceso de deformación profesional, ingestión y consecuente vómito. En un 99% de los casos se empieza a reconocer lo que no se debe hacer –valga de muestra el episodio de gritos, agresividad e histeria sufrido por M. Sierra con *Modelo de rodillas*, chorreando en bolígrafo azul Bic, 1992.

1993 es el año de la ingenua partida sin saber a dónde ni por qué. Comienza entonces el gran periodo de la pérdida de la culpa, de la abertura, y ya por primera vez podemos decir que Tanto Monta Monta, monta, monta... sigue montando.

Fascinado por la rebeldía exótica de los comportamientos y las fábulas populares del *ketchup* y la *mayonnaise* de los Estados Unidos, e incluso palpando las intimididades de sus profetas... –quiero decir, incluso dándoles de comer, claro está, Perdices con chocolate o Endivias con cabrales más otros lubricantes–, se hace imposible adaptar tales estrategias... no importa lo cerca que estén... Retornando simultáneamente..., casi como en una reacción de resistencia de lo que el cuerpo nunca probó, a los modelos del patio de mi casa.

Aunque esta afirmación no es del todo verdadera en cuanto que esos modelos y traumas siguen siendo los sujetos de..... en fin, *Lost in Translation*.

IRREVERSIBLEMENTE beautiful

IRREVERSIBLEMENTE beautiful (2006) es un proyecto de videoinstalación que explora el comportamiento de tres actores y una audiencia en el espacio semicavernoso del sótano de una casa en Los Ángeles.

Se pidió a tres actores diferentes que realizaran una actuación en este sótano siguiendo un mismo guión, en el que tan sólo aparece el nombre del actor repetido continuamente con diferentes anotaciones que van desde la afirmación a la negación, desde cacofonías y abstracciones del nombre por una excesiva repetición al silencio, desde el entusiasmo a la frustración o el lloro, alternando diferentes tonos de voz.

Puntualmente se señalan diferentes acciones físicas que el actor realiza mientras grita continuamente su nombre, tales como hacer un agujero en la tierra, romper una bombilla encendida con un hacha, arrojar tierra o piedras de manera enfurecida contra la pared, esconderse entre las vigas de madera, tratar de escapar por unas pequeñas ventanas de luz, etcétera.

Los personajes comienzan, de este modo, a repetir constantemente el mismo nombre, dudan, se callan, cambian de ritmos, se meten en la burbuja de verse a sí mismos y no reconocerse del todo. Los gritos van cambiando, se suceden momentos y narrativas que evocan situaciones o experiencias pasadas. Los gritos llegan a ser desesperantes algunas veces; otras, casi imperceptibles. Momentos de silencio y búsqueda mientras el tono aumenta queriendo llegar a un lugar imposible. *No exit.*

El personaje se pierde físicamente y mentalmente en este deambular absurdo, llegando a entrar en un proceso parecido al trance, con síntomas de

desubicación física y mental. Después de 17 minutos de abstracciones y balbuceos constantes, la angustia, el miedo, las lágrimas, la negación o el caos han creado una situación límite en la que el ser existe fuera de lo terrenal.

La *performance* de cada actor se grabó individualmente y a diferentes horas del día. Los actores nunca se conocieron.

En una sesión posterior (dos meses más tarde) se pidió a los actores que realizaran la misma *performance* que ya habían realizado, siguiendo el mismo guión que ya habían utilizado. Esta vez, las tres actuaciones ocurrirían a la vez y los actores compartirían el mismo espacio, junto con una audiencia de veinte personas que fueron invitadas a estar presentes. La audiencia desconocía el espacio del sótano, a los actores y lo que iba a acontecer. En esta segunda sesión se realizaron dos grabaciones simultáneas. Una de ellas se enfocó en los tres actores y la otra en la audiencia como sujeto de la imagen.

Una sexta filmación se realizó sobre un agujero en la tierra del sótano hecho por uno de los actores. La filmación se hizo con cámara fija y durante dos minutos de cada hora del día, con lo que la imagen va cambiando de luz con cada intervalo.

Los seis canales (proyecciones) diferentes se articulan en un espacio previamente diseñado, que contiene una arquitectura interna de paredes y pasillos donde se proyectan las imágenes a escalas diferentes, siguiendo instrucciones específicas. En cualquier caso, esta videoinstalación tiene un margen de adaptación para acomodarse a una arquitectura específica.

José Álvaro Perdices

Madrid, 1971

The beginning of a trauma... in an image... a shared maternity in 1974... incomprehensible erections.

That was the same year of the first confinement under lock and key in a dark storage room filled with boxes and small corners... A skinned lamb hung from the ceiling; the odour still stays in my memory although I detect it only vaguely.

The year 1974 was also the beginning of the first Naumanist activities, with a clear external predisposition for Henry Moore Bound to Fall (Back View). This was to be a constant factor until the beginning of the eighties, and would reappear later on during the exile at the end of the nineties and beginning of the year 2000.

Two years later, in the spring of 1976, the first symptoms of abject behaviour appeared. They were to be the keystones for works made in the second half of the nineties. We are speaking of clear invocations of the oral tradition and other self-pleasing practices.

The eighties represented a period of a concealed separation from one's own being that lasted until 1988, the moment in which the first flirtations with the large hetero gestures of machos took place, thanks to D.J., R.B., B.N., C.A. and D.F., among others. An on-again/off-again relationship has continued with the first up to the present time. This is a stage in which we can talk of

seduction, distorted love and hidden vengeance. The connivance with B.N. still exists, particularly in this IRREVERSIBLEMENTE beautiful moment, when B.N.'s his presence is beside, in the midst, within and wide open.

The years between 1988 and 1993 saw the development of an arduous process of professional deformation, consumption and consequent vomiting. In 99% of the cases, one began to recognise what shouldn't be done; take, for example, the episode of shouts, aggressiveness and hysteria that M. Sierra suffered with Modelo de rodillas, dripping in blue BIC ballpoint, 1992.

Nineteen ninety-three is the year of a naive departure without knowing where to or why. The great period of loss of guilt and opening up began, and for the first time we could say that Tanto Monta Monta, monta, monta... continues to mount.

Fascinated by the exotic rebellion of conducts and the popular American fables about ketchup and mayonnaise, and even touching the intimate parts of their prophets--that is to say of course, even feeding them partridges with chocolate or endives with Cabrales cheese plus other lubricants, it becomes impossible to adapt such strategies... no matter how close they are... Returning simultaneously... almost like a reaction of resistance to what the body never tried, to hometown models.

Although this statement isn't totally true, because those models and traumas continue being the subjects of..... oh well, Lost in Translation.

IRREVERSIBLEMENTE beautiful

IRREVERSIBLEMENTE beautiful (2006) is a video installation project that explores the behaviour of three actors and an audience in the semi-cavernous space of the cellar in a Los Angeles home.

Three different actors were asked to carry out a performance in this cellar following the same script, which only contained the name of the actor repeated continuously with various annotations ranging from affirmation to negation, from cacophonies and abstractions of the name due to excessive repetition to silence, from enthusiasm to frustration or tears, alternating different tones of voice.

From time to time, and while continuously shouting his/her name, the performer was instructed to carry out various physical actions, such as making a hole in the ground, breaking a lighted bulb with an axe, throwing dirt or stones furiously against the wall, hiding in the wooden beams, trying to escape through some small lighted windows, etc.

This way, the characters began to constantly repeat the same name, hesitating, becoming silent, changing rhythms and entering the bubble of seeing but not completely recognizing themselves. The shouts changed, moments and narratives occurred that evoked past situations and experiences. Sometimes the shouts became infuriating and at other times they were practically imperceptible. Moments of silence and seeking while the tone rose attempting to reach an impossible place. No exit.

The character was physically and mentally lost within this absurd wandering and entered a process similar to a trance, showing symptoms of physical

and mental disorientation. After 17 minutes of constant abstractions and stammering, the anguish, fear, tears, denial or chaos created an extreme situation in which the individual existed outside earthly reality.

Each actor's performance was recorded individually and at different times of the day. The actors never met each other.

At a later session (two months later) the actors were asked to repeat the same performance, following the same script they had used before. This time, all three performances took place at the same time and the actors shared the same space, together with an audience of twenty invited guests. This audience knew nothing about the cellar space, the actors or what was going to happen. In this second session, two simultaneous recordings were made. One focused on the three actors and the audience was the subject of the image in the other.

A sixth filming was made above a hole in the cellar dirt dug by one of the actors. It was made with a fixed camera for two minutes every hour of the day and therefore the light changes in the image at each interval.

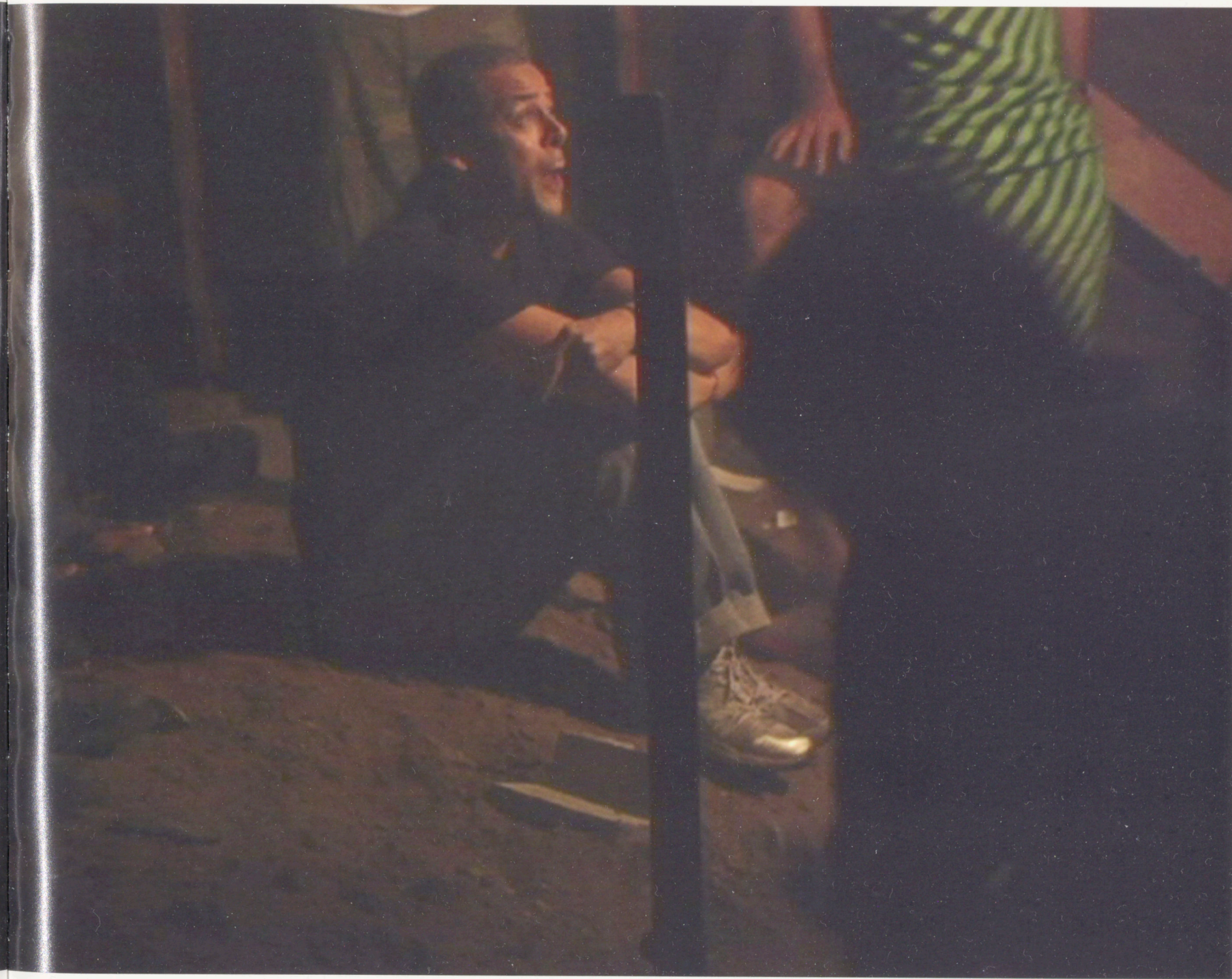
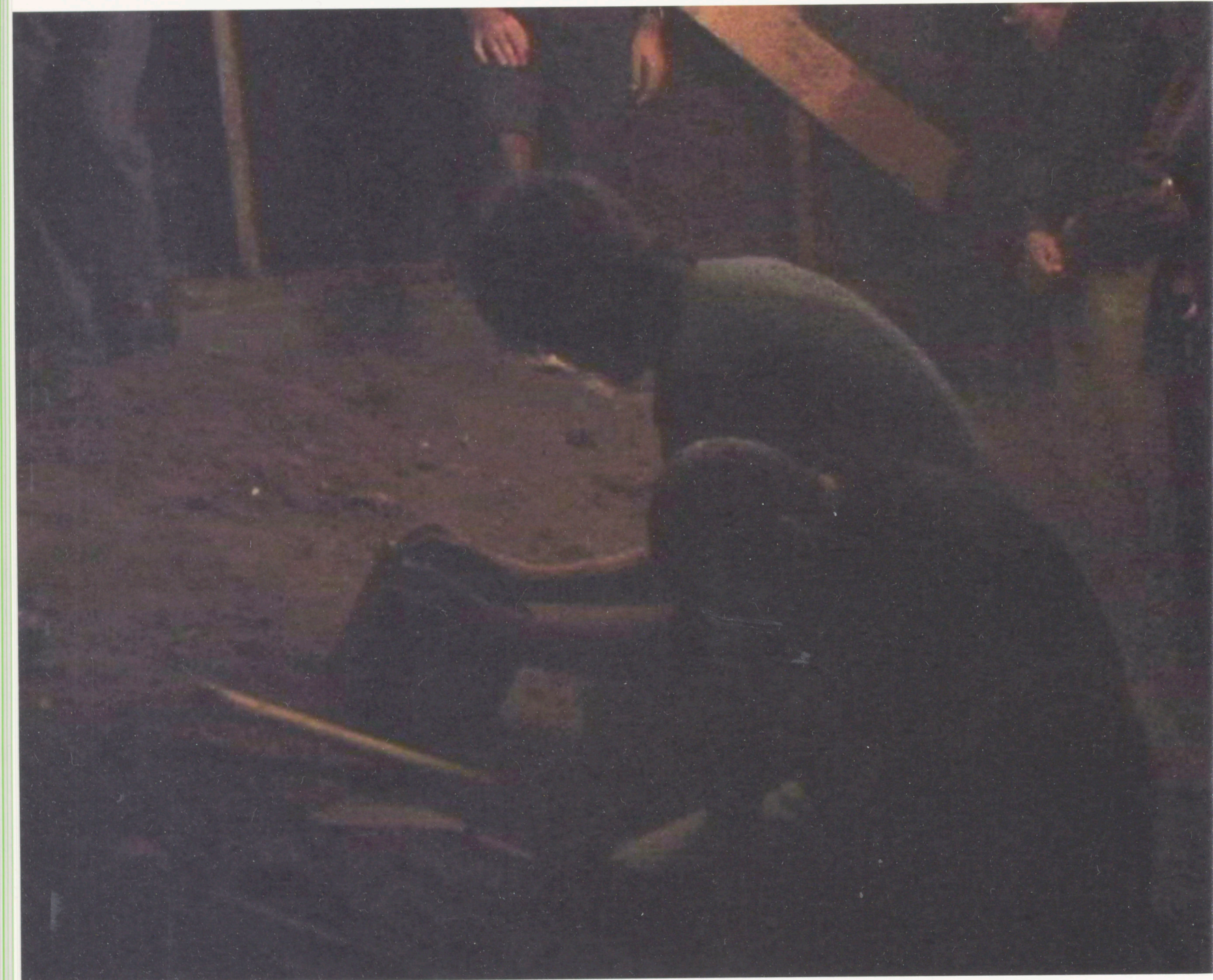
The six different channels (projections) are brought together in a space designed previously that contains an interior architecture of walls and hallways where the images are projected in various scales following specific instructions. In any case, this video installation has a margin for adaptation that enables it to fit into a particular architecture.

*IRREVERSIBLEMENTE beautiful
2006*

*Video installation:
6 separate channels and
architectural elements
17' / Variable dimensions
1/5*













Eduardo Sourrouille

Somos uno, tú y yo

Eduardo Sourrouille

Basauri, Vizcaya, 1970

Entre 1970 y 1985, en Basauri con Edur y Aita y Nuria y los Gemelos y Andoni y Estibaliz y Revilla y Mikel y Nieves; en 1985, Jorge Horno, con Jon Horno, luego Londres; entre 1987 y 1988, Bilbao y Fe; en 1987, la Cría Molly, con Félix Daniel, con Julio, con la Hana, con Raquel; en 1988, Facultad, Ana, Alison, Carlos, Ignacio, Iván, Mamen, Carmen, Óscar; en 1989, Rosi, José Ignacio, Marijo, Toño; en 1992, Bristol, luego Paul y Clare; de 1993 a 1999, Heman; en 1993, Roma, así que Tomoko; en 1994, San Sebastián con Joselu, también Marta, también Ángel, también Itziar y Josema; en 1995, los Katys, con su Ra Princess, con Katy, con Atikus, con Monts; en 1996, Barcelona, José Luis, Josu, Gabriel, Asier; en 1997... Luchy-Luchinga, Araceli, Jone Miren; en 1998, el momento de Cris, así que

nena-nena, mientras Koke, después Retes, Lástris, Gaüeca, Arakis, Íñigo; en 1999, Mr. Li, allí Luis, y Nueva York y Valencia y Roma y Las Navas y Oporto y Hans, aquí Solo, y Víctor y Ain y Fran y Lourdes y Luis y Manu y Mixel y Cristina y Heman; en 2000, Óscar, Unai; en 2001, Hondarribia, cuando Juan Bautista, y Marcos, París, Rat, Sonsoles, Toyoko; en 2001, Berlín, con su Nikolaus, luego Kühlewind, Bogotá; entre 2002 y 2003, Troli; en 2002, Antonius, Markus, Thomas, Tina, Berlín, Jesko; en 2003, Summer Lover, Autumn Lover, Winter Lover, Spring Lover; en 2004, Epi&Blas, Alessandro, los Ra, Leti, Eduardo, Víctor; en 2005, Jaimito y Jota y Bombom y Joan y César, por supuesto Chelssie y Toyoka; en 2006, José, París con Coquin, Iankus, Jotilla; en 2007, Tú.

Somos uno, tú y yo

"Lo que más me intriga de mi relación con Eduardo es que entre nosotros nunca queda claro quién es el *gentleman* y quién el panoli. Este continuo intercambio de roles se produce de un modo tan natural e inconsciente que comienzo a preguntarme si un panoli y un *gentleman* no serán, en esencia, la misma cosa, y si Eduardo, sabiéndolo, lo mantiene en secreto para perpetuar la emoción del juego." Ianko López Ortiz de Artiñano

"Cómplices dispuestos para el amor." Raquel Emperador

"Droga fuertemente adictiva, tan difícil de abandonar como de compartir... malditos celos..." Ainhoa Basterrica

"Eres loco, pero estaré siempre a tu lado." Carlos Rui-Wamba

"...planteamientos, risas, León, confidencias, arte, artista, evasión, farándula, es, norte, este, miradas, lejos y cerca, luna de miel, prefiero, cicerones, *flash*... Todo en bueno, todo y más. Love." José Luis de Andrés

"Tengo todas las razones, son muchísimos momentos, tantos los recuerdos... Y lo más importante, el presente: gracias por seguir formando parte de mi vida. *I love you, always and forever.*" Estibaliz Cartón

"Nosotros somos... cómo te diría yo... más de cantar, más de bailar, más de beber... vamos, más de peluquería." Francisco Ugarte

"Gatica, 5 de agosto de 1999 / Querido Eduardo: / Tengo 32 años y soy feliz, el tiempo pasado está conmigo, la experiencia y mis amigos me acompañan, ¿qué más puedo pedir? Cada día todo es mejor; a pesar de que alguien falte, seguimos queriéndonos, seguimos flotando en el mundo mostrando nuestro tarareo para todos los demás, y es que es importante darse cuenta de que la potencia de nuestro canto solamente es real cuando el entorno es nacarado. 1.000 besos y recuerda que estoy ahí." Miguel Ángel Gaüeca

"Me encanta y me resulta fácil quererte, acompañarte, seguirte, escucharte y ayudarte, aunque a veces me pegues un grito o me claves un tacón en el pie." Firmado: n.º 2

"Unforgettable in every way. And forever more, that's how you'll stay. That's why, darling, it's incredible. That someone so unforgettable. Thinks that I am unforgettable too." Elssie Ansareo

"Ironía, ternura, fidelidad, canallería, empatía, ingenio, cercanía, sensibilidad... no, eso no, lo siguiente. Sólo su ternura supera su ternura." Ignacio Mayoral

"Eduardo es capaz de subirse a un columpio con un tutú y unas zapatillas de ballet del 45 y permanecer elegante. Su comportamiento me reconcilia siempre con conceptos como clase, distinción y discreción." Manu Arregui

"Solo." José Luis Vicario

"Abrazame mamá con tus largos brazos." El melancólico

"Todo y nada. Como se hace siempre con los amigos." José María Borrás

"El tutú me esconde y arropa. Juego contigo y juegas conmigo. Pero nadie lo ve. El yoyó es más violento: me lanzas, me recoges, me paseas y te persigo con pequeños saltitos nerviosos. Tu yoyó y mi tutú. Primer boceto. El recuerdo: apareciste en la lontananza. Macho erguido, enjuto. La verde alfombra te traía a mi encuentro. Lánguidamente me entregué a tus brazos. Boceto 3." Miriam Ocáriz

"Yo la *alta torre* (Bécquer), tú la escalaste; GRACIAS. He ganado yo." María José López de Aranaz

"Aunque con miedo, por fin, mi hermano y yo nos tiramos del sofá." Cristina Claver Palacios

"Yo no, tú sí y yo más." Cristina Palacios Paredes

"Mon coquin." Franck Daigneau

"En Luchy Peleteros, con Sorkunde y Emakunde, por un *siquiera* un *siacaso*, aunque como botas Jone Miren, que te digo una cosa como la otra, Maricela, y no digo *máxxx*. (Frases de sangre y rosas)." Íñigo Sourrouille



Self-portrait with a lonely friend
2006
Fotografia
90 x 80 cm



Self-portrait with a melancholy friend
2006
Fotografia
90 x 80 cm



Self-portrait with a proud friend
2006
Fotografía
90 x 80 cm

La Cría
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm

Fran
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm

Iankus
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm



Cristina 3
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm

Self-portrait with a blind friend
2006
Fotografía
90 x 80 cm

Koke
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm

Coquin
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm



Ain Baxter
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm

Cristina 1
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm

Self-portrait with a secure friend
2006
Fotografía
90 x 80 cm

Unai Sourrouille
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm



Viki-Vikingo
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm



Self-portrait with a secure friend
2006
Fotografía
90 x 80 cm



Chelssie
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm



Jota Jotilla
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía



Self-portrait with a silky friend
2006
Fotografia
90 x 80 cm



Epi&Blas
De la carpeta *Personas que visitaron mi casa*
2006
Fotografía
70 x 70 cm

El jurado de Becas de Arte Generación 2006 estuvo compuesto por **Juan Manuel Bonet**, comisario de exposiciones y crítico de arte; **Fernando Castro Flórez**, comisario de exposiciones, crítico de arte y profesor de Estética y Teoría de las Artes en la Universidad Autónoma de Madrid; **José Miguel G. Cortés**, comisario de exposiciones; **Carmen Giménez**, comisaria de exposiciones, y **José Lebrero Stals**, director del Centro Andaluz de Arte Contemporáneo de Sevilla.

*The members of the Generation 2006 Art Grants jury were **Juan Manuel Bonet**, exhibition curator and art critic; **Fernando Castro Flores**, exhibition curator, art critic and professor of Aesthetics and Theory of the Arts at Madrid's Universidad Autónoma; **José Miguel G. Cortés**, exhibition curator; **Carmen Giménez**, exhibition curator and **José Lebrero Stals**, director of the Centro Andaluz de Arte Contemporáneo in Seville.*

Becas de Arte **CAJA MADRID**

Con la séptima edición del programa **Generaciones. Premios y Becas de Arte CAJA MADRID**, Obra Social Caja Madrid sigue fiel a su compromiso con los artistas más jóvenes de nuestro país. Los ocho proyectos seleccionados en la modalidad de Becas han sido desarrollados durante el pasado año y se muestran en ARCO 2007. Los artistas becados son: Christian Bagnat, Fernando García, Iñaki Gracenea, Miki Leal / J.M. Pereñíguez, Guillermo Martín Bermejo, Alexandra Navratil, José Álvaro Perdices y Eduardo Sourrouille.

La exposición **Generación 2006. Premios y Becas de Arte CAJA MADRID** ha sido mostrada en Madrid, Santander, Barcelona, Valencia y Sevilla. Las sedes de las tres últimas ciudades han acogido también los proyectos becados en la edición anterior del programa.

La exposición también puede ser visitada en www.obrasocialcajamadrid.es

*With the seventh edition of **Generaciones, CAJA MADRID Art Awards and Grants**, Obra Social **CAJA MADRID** remains faithful to its commitment with Spain's young artists. The eight projects selected for grants were carried out during the last year and are shown in ARCO 2007. The following artists received grants: Christian Bagnat, Fernando García, Iñaki Gracenea, Miki Leal / J.M. Pereñíguez, Guillermo Martín Bermejo, Alexandra Navratil, José Álvaro Perdices and Eduardo Sourrouille.*

*The **Generación 2006. CAJA MADRID Art Grants** exhibition has been shown in Madrid, Santander, Barcelona, Valencia and Seville.*

The venues in the last three cities also displayed the grant projects from the programme's previous edition.

This exhibition can also be visited at www.obrasocialcajamadrid.es



GENERACIÓN
20n7

PREMIOS
Y BECAS DE ARTE
CAJA MADRID

