

Generación 2017

Index

Presentación / Presentation José Guirao	7—9
Por arte de magia / Magically Ignacio Cabrero	9
Rosana Antolí: F= P.e / I Sabel Gabaldón (Texto / Text)	36
David Crespo: El Juego de la Hiena Imma Prieto (Texto / Text)	48
June Crespo: S/H Fuerzas Rosa Lleó (Texto / Text)	62
Fito Conesa: Non Unísono Rosa Ferré (Texto / Text)	78
Diego Delas: 20000 toneladas de mármol Richard Wentworth / Diego Delas (Texto / Text)	88
Carlos Fernández–Pello: Marco de referencia. O Tres modelos para apreciar el discurso como forma Clara Alemany (Texto / Text)	102
Marian Garrido: Souvenirs of future nostalgia Ken Goffman (R. U. Sirius) (Texto / Text)	118
Blanca Gracia: Acmé en dos variaciones Alba Colomo (Texto / Text)	134
Ruben Grilo: Noone, Allness Melanie Bühler (Texto / Text)	148
Lorenzo Sandoval: Shadowwriting (Talbot/Babbage) Julia Morandeira Arrizabalaga (Texto / Text)	160

La Fundación Montemadrid presenta la decimosexta edición de la convocatoria Generaciones, proyecto que a lo largo de estos años se ha posicionado como uno de los certámenes de referencia en el panorama artístico español. Desde el inicio de su andadura, en el año 2000, este concurso responde a las necesidades de la creación actual y selecciona un total de diez proyectos artísticos, finalizados o en proceso, dotados cada uno con idéntica cantidad económica.

Entre los más de seiscientos creadores que este año se han presentado a la convocatoria Generación 2017, éstos son los diez artistas y proyectos que han resultado seleccionados: Rosana Antolí (Alcoy, 1981) *F= P.e / 1*; David Crespo (León, 1984) *El Juego de la Hiena*; June Crespo (Pamplona, 1982) *S/H Fuerzas Felices*; Fito Conesa (Cartagena, 1980) *Non Unísono*; Diego Delas (Aranda de Duero, 1983) *20000 toneladas de mármol*; Carlos Fernández-Pello (Madrid, 1985) *Marco de referencia. O tres modelos para apreciar el discurso como forma*; Marian Garrido (Avilés, 1984) *Souvenirs of Future Nostalgia*; Blanca Gracia (Madrid, 1989) *Acmé*; Ruben Grilo (Lugo, 1981); *Noone, Allness*; y Lorenzo Sandoval (Madrid, 1980) *Shadowwriting (Talbot/Baggage)*.

A través del empleo de diversos soportes y técnicas —pintura, dibujo, fotografía, video o instalación—, buena parte de estos artistas coinciden en señalar en sus respectivos proyectos conceptos que aluden al juego, lo tecnológico, la desaparición o el sonido desde diferentes perspectivas pero todas ellas planteadas desde la más absoluta contemporaneidad lo que evidencia la apuesta por la creación más actual.

Quiero agradecer muy especialmente la participación de todos los creadores que han presentado sus proyectos en esta convocatoria, también el trabajo de los profesionales que han colaborado en la preselección: Selina Blasco, Susana de Blas y Sergio Rubira. Vaya asimismo nuestro reconocimiento al rigor con que los miembros del jurado han realizado la difícil tarea de elegir los 10 proyectos seleccionados finalmente: Tolo Cañellas, comisario independiente, Maribel López, Directora comercial y Programas Comisariados de ARCOMadrid y Laurence Sillars, Chief Curator en BALTIC Centre for Contemporary Art.

José Guirao Cabrera
Director General de la Fundación Montemadrid

Fundación Montemadrid presents the sixteenth edition of Generaciones, a project that has earned a reputation over the years as one of the most prestigious contests on the Spanish art scene. Launched in 2000 with the aim of addressing the needs of contemporary artistic creation, this event awards a cash prize to ten projects, either completed or in progress.

More than six hundred creators presented entries for Generation 2017, from which the following ten artists and projects were selected: Rosana Antolí (Alcoy, Alicante, 1981), with *F= Pe / I*; Fito Conesa (Cartagena, Murcia, 1980), with *Non Unísono* [Not in Unison]; David Crespo (León, 1984), with *El Juego de la Hiena* [The Hyena Game]; June Crespo (Pamplona, Navarre, 1982), with *S/H Fuerzas Felices*; Diego Delas (Aranda de Duero, Burgos, 1983), with *20000 toneladas de mármol* [20,000 Tons of Marble]; Carlos Fernández-Pello (Madrid, 1985), with *Tres modelos para la apreciación del discurso como forma* [Three Models for the Appreciation of the Discourse as Form]; Marian Garrido (Avilés, Asturias, 1984), with *Souvenirs of Future Nostalgia*; Blanca Gracia (Madrid, 1989), with *Acmé en dos variaciones* [Acme in Two Variations]; Rubén Grilo (Lugo, 1981), with *Noone, Allness*; and Lorenzo Sandoval (Madrid, 1980), with *Shadowwriting (Talbot/Babbage)*.

Using various supports and media—painting, drawing, photography, video and installation—the awarded artists explore concepts that reference play, technology, disappearance and the possibilities of sound language from different perspectives, always addressing their projects from a thoroughly contemporary standpoint that evidences the firm commitment of this contest in the promotion of cutting edge creation.

I would like to thank all the creators who presented projects for this edition of Generaciones and the professionals who helped with the preliminary selection: Selina Blasco, Susana de Blas and Sergio Rubira. I am equally indebted to the jury members for their diligence in performing the difficult task of narrowing the shortlist down to the ten winning projects: Tolo Cañellas, freelance curator; Maribel López, Commercial Manager and Head of Curated Programmes at ARCOMadrid; and Laurence Sillars, Chief Curator at the BALTIC Centre for Contemporary Art.

José Guirao Cabrera
Director General of Fundación Montemadrid

Por arte de magia.
De la alquimia
a la ciencia, a través
del juego

As if by Magic:
From Alchemy to
Science,
through Play

Ignacio Cabrero

La palabra magia proviene del latín, y su significado está relacionado con el conjunto de creencias y prácticas basadas en la idea de que existen poderes ocultos en la naturaleza, los cuales se deben conciliar o conjurar para conseguir un beneficio, o quizás también para inducir una desgracia. El arte, que siempre ha recurrido a la naturaleza como fuente de conocimiento, ha tratado de descubrir esos poderes ocultos y conectar con ellos a través de técnicas como la pintura. Para hablar de un ejemplo cercano podríamos recurrir a Antonio López y su búsqueda de lo imposible, de lo inalcanzable, cuando trata de atrapar la luz y el tiempo en la imagen de un membrillo antes de que madure completamente y caiga del árbol.

A lo largo de la historia, el arte ha sido considerado en muchas ocasiones un lenguaje espiritual, relacionado con una dimensión “divina” del hombre, que, en el anhelo del conocimiento, de la aprehensión de sí mismo y del mundo que le rodea, se embarca en la búsqueda de la perfección, de la inmortalidad, de la permanencia en la historia; objetivos compartidos por la práctica de la alquimia.

Ignacio Cabrero

The word “magic” derives from Latin and its meaning is related to beliefs and practices based on the idea that nature contains hidden forces that must be reconciled or invoked in order to bring about a benefit, or perhaps to induce a misfortune. Art, which has always turned to nature as a source of knowledge, has attempted to discover those hidden forces and to connect with them through techniques such as painting—we find a perfect example of this in Antonio López’s quest for the impossible, for the unattainable, as he strives to capture light and time in the image of a quince just before it ripens and falls off the tree.

Throughout history, art has often been regarded as a spiritual language, related to a “divine” dimension of the human beings who, in their thirst for knowledge and understanding of themselves and the world around them, embark on the pursuit of perfection, of immortality and a secure place in history; all aims shared by the practice of alchemy.

However, the way in which artists have searched beyond things of this world has evolved through the ages. Traditional artists



Alberto Durero / Albrecht Dürer *Melancolía I* / *Melancholia I*, 1514. Grabado / Engraving. Licencia Creative Commons / Creative Commons licence

La manera en la que los artistas han tratado de buscar más allá de este mundo ha ido evolucionando a lo largo de los siglos. El artista tradicional ha sabido combinar originalmente su experiencia con los materiales y con las emociones para crear formas, convirtiéndose en alquimista que mezcla elementos de la naturaleza y los pasa por el tamiz de su espíritu para crear así su obra. No se puede obviar la alianza entre la alquimia y el arte, así como el poder del lenguaje simbólico que tienen en común. Mircea Eliade, gran investigador del simbolismo mágico-religioso, encuentra precisamente el fundamento de la atracción que ejerce el universo de la alquimia en la fuerza que proyecta sobre el imaginario.

Por su parte, Gaston Bachelard incide en otro aspecto de la alquimia: "la alquimia es una cultura íntima. Es en la intimidad del sujeto, en la experiencia *psicológicamente concreta* donde ella encuentra la primera lección mágica. Comprender de pronto que la naturaleza obra mágicamente es aplicar al mundo la experiencia íntima"¹. Una experiencia íntima que es asimismo compartida por el artista en su proceso creativo, de ahí que la alquimia necesitara del arte: por su cualidad esotérica, su medio de comunicación siempre fue la "imagen simbólica".

Pensemos en esas imágenes creadas por los artistas del siglo XII: grabados, dibujos, pinturas, esculturas, bajorrelieves, vidrieras en catedrales...; en el holandés Alberto Durero, grabador y pintor de numerosas obras con simbología esotérica como *Melancolía*, de 1514, con su famoso cuadrado mágico². Y además de los

were skilled at combining their experience with materials and emotions in a highly original manner that allowed them to create new forms—in this manner they were like alchemists, mixing elements of nature and forcing them through the sieve of their spirit in order to create something new. The alliance between alchemy and art, and the power of the symbolic language they share, are undeniable. Mircea Eliade, who conducted extensive research into magical and religious symbolism, concluded that the attraction of alchemy essentially lay in the force it projected over the collective imagination.

Meanwhile, Gaston Bachelard focuses on another aspect of alchemy: "Alchemy's culture is inward. Its first lesson in magic is found deep within the subject, in experience that is *psychologically concrete*. When alchemists go on to understand nature as operating magically, this is because their own innermost experience is being applied to the world."¹ This innermost experience is also shared by artists in their creative process and explains why alchemy needs art: due to its esoteric quality, its means of communication has always been the "symbolic image".

Let us consider the images created by the artists of the twelfth century: engravings, drawings, paintings, sculptures, bas-reliefs, stained-glass windows in cathedrals and the like. And, in addition to the anonymous medieval artists whose work is particularly present in Gothic cathedrals, there is a long list of Renaissance painters skilled in alchemy, including the Flemish artist Jan van Eyck, who discovered the perfect formula for oil

(1) Gastón Bachelard, *La formación del espíritu científico. Contribución a un psicoanálisis del conocimiento objetivo* (ed., trad. José Babini), México D. F., Siglo XXI, 2004, capítulo II, p. 63.

(1) Gaston Bachelard, *The Formation of the Scientific Mind: A Contribution to a Psychoanalysis of Objective Knowledge* (Manchester: Clinamen, 2002), p. 59.

artistas anónimos medievales, cuya obra está especialmente presente en las catedrales góticas, a partir del Renacimiento se puede mencionar una larga lista de pintores adeptos a la alquimia, entre ellos el flamenco Jan Van Eyck, descubridor, gracias a la alquimia, de la fórmula más perfecta del óleo; el Bosco, Leonardo da Vinci y Rafael, o artistas del Renacimiento italiano como Andrea Mantegna y Giuseppe Arcimboldo.

El manierismo también estuvo muy relacionado con lo oculto, en especial los artistas de la escuela de Fontainebleau en el siglo XVI; e igualmente el Romanticismo se nutre de la simbología alquímica del gótico, formando esa corriente estética que incluye el llamado “arte fantástico”, donde la alquimia surge contra toda voluntad. Pensemos, por ejemplo, en el artista inglés William Blake, también poeta místico. Posteriormente nace el simbolismo, totalmente volcado en lo interno, lo subjetivo, emocional y religioso. Y con la fundación en 1848 de la “hermandad” de los prerrafaelitas, última manifestación del Romanticismo, llega la combinación del arte plástico y la literatura

painting through alchemy, Hieronymus Bosch, Leonardo da Vinci, Raphael, Andrea Mantegna and Guiseppe Arcimboldo. Or let us consider Albrecht Dürer, the German printmaker and painter who created numerous works with esoteric symbolism, like *Melancholia* (1514), with its famous magic square.²

Mannerism was also closely tied to the occult, as manifested most notably

in the work of the artists of the School of Fontainebleau in the sixteenth century, while the alchemic symbolism of gothic art fed Romanticism, giving rise to the aesthetic trend included in “fantastic art”, where alchemy arose completely involuntarily—take for instance the English artist, poet and mystic William Blake. Subsequently, symbolism emerged, rooted entirely in

the internal, subjective, emotional and religious experience, and with the foundation in 1848 of the Pre-Raphaelite Brotherhood—the final manifestation of Romanticism—came the combination of the plastic arts and literature in a



William Blake *El fantasma de la pulga / The Ghost of a Flea* c. 1819–1820. Témpera y oro sobre caoba / Tempera and gold on mahogany. Licencia Creative Commons / Creative Commons licence

(2) Este cuadrado mágico está considerado el primero de las artes europeas. Es un cuadrado de orden cuatro en el que siempre se obtiene la constante mágica (34) en las filas, columnas y diagonales principales, así como en las cuatro submatrices de orden 2 en las que puede dividirse el cuadrado, sumando los números de las esquinas, los cuatro números centrales, los dos números centrales de las filas (o columnas) primera y última, etc. Curiosamente, las dos cifras centrales de la última fila, 1514, son el año de ejecución de la obra.

(2) This magic square is regarded as the first of its kind in European art. It is a fourth-order square in which the magic constant (34) is always obtained in the main rows, columns and diagonals, as well as in the four second-order sub-matrices into which the square can be divided, by adding the numbers at the corners, the four middle numbers, the two middle numbers of the first and last rows (or columns), etc. Interestingly, the two middle figures on the last row, 1514, are the year the work was painted.

tura en un lenguaje simbólico e idealista que se puede considerar precursor del surrealismo.

Efectivamente, ya en el siglo xx, el surrealismo es quizás el movimiento heredero de ese lenguaje simbólico relacionado con la alquimia. El surgimiento del mundo de los sueños desde el enfoque del psicoanálisis y la psicología de Jung, y sus investigaciones sobre “psicología y alquimia” permite a los artistas otra manera de “escapar” a lo establecido. No olvidemos que los surrealistas tenían devoción por pintores como el Bosco, o que leyeron textos de alquimistas como Nicolas Flamel. Pero también se podría decir que esta influencia de la alquimia en el pensamiento y la filosofía de los surrealistas abrió el espacio del juego y el absurdo, como vía de escape frente a la realidad.

La distracción, el juego, la búsqueda de ese momento mágico donde abandonarse y dejar aparecer una verdad conectada con el universo es algo recurrente en el proceso artístico. Se trata de ese preciso instante de conexión con lo oculto que, a través del arte, la magia e incluso la alquimia, se trata de alcanzar. La historia del arte está llena de ejemplos de esa búsqueda de otros mundos.

El componente de rebeldía que caracteriza en buena medida todo el arte del siglo xx está relacionado con el estímulo del juego creador basado en la libertad y la espontaneidad, tratado por Freud y Jung como “impulso de juego” e “instinto de juego”, respectivamente. A ello se une también el anhelo de escapar hacia otros mundos, ya sea a través de la magia y la ciencia, o mediante ciertas maneras relacionadas con el esoterismo. Jung se sintió fascinado desde muy joven por el mundo de los mitos y símbolos universales, por la espiritualidad, los sueños y la alquimia. Llegó a escribir

symbolic, idealistic language regarded to be the forerunner of surrealism.

Twentieth-century surrealism was possibly the movement that best inherited that symbolic language related to alchemy. The advent of the world of dreams viewed from the perspective of psychoanalysis and Jungian psychology, coupled with Jung’s studies of “psychology and alchemy”, provided surrealist artists with a new way of “escaping” the established order. The surrealists greatly admired painters like Hieronymus Bosch and read texts by alchemists such as Nicolas Flamel. On the other hand, alchemy’s influence on the thinking and philosophy of the surrealist movement clearly paved the way to the absurd and games as a means of escaping from reality.

Distraction, play and the quest for that magical moment of abandon that allows us to glimpse a truth connected to the universe is a recurring phenomenon in the artistic process. It constitutes that precise instant of connection with the occult sought through art, magic and even alchemy. Art history contains countless examples of that quest for other worlds.

The rebellious quality that defines practically all of twentieth-century art is related to the stimulus provided by creative play based on freedom and spontaneity—what Freud and Jung respectively called the “play urge” and the “play instinct”. But it is also connected with the desire to escape to other worlds, either through magic and science or through certain paths related to esotericism. Jung was fascinated from an early age with the world of universal myths and symbols, with spirituality, dreams and alchemy. In 1958 he even wrote a book on the UFO phenomenon whose original title (*Ein moderner Mythos: Von Dingen, die am Himmel gesehen werden* [A Modern Myth



Octavilla basiliense, incluida en Carl Gustav Jung, *Ein moderner Mythos: Von Dingen, die am Himmel gesehen werden* [Un mito moderno. De cosas que se ven en el cielo], 1958. [La octavilla fue elaborada por Samuel Coccius, «estudioso de las Sagradas Escrituras y de las artes liberales, súbdito de Basilea», representado un fenómeno acaecido en dicha ciudad el día 7 agosto de 1566] *Basel Broadsheet*, included in Carl Gustav Jung, *Ein moderner Mythos: Von Dingen, die am Himmel gesehen werden* [Flying Saucers: A Modern Myth of Things Seen in the Skies], 1958. [The broadsheet was printed by Samuel Coccius, “scholar of the Holy Scriptures and the liberal arts, citizen of Basel”, and described a phenomenon that occurred in that city on 7 August 1566.]

Creative Commons
Creative Commons licence

en 1958 un libro sobre el fenómeno ovni; traducido inicialmente al castellano con el título *Sobre cosas que se ven en el cielo*, su título original recogía esa noción de “mito”: *Ein moderner Mythos: Von Dingen, die am Himmel gesehen werden* (Un mito moderno. De cosas que se ven en el cielo).

El cubismo también “jugó”, en su intento de alcanzar la unidad material, simultaneando el presente y el pasado. Dentro del arte abstracto, que surge a partir de una nueva concepción del mundo y el tiempo basada en los avances científicos y tecnológicos, la velocidad, los viajes espaciales..., encontramos a Kandinski, Klee o Mondrian, que, con sus relaciones gestálticas, sus alfabetos visuales y su geometría simbólica, llegan a plantear un juego con lo cósmico. Pensemos, por ejemplo, en ese proceso matemático que, como un verdadero mago, establece Mondrian a través de sus coordenadas ortogonales, buscando, a través de la simplificación de opuestos universales, el camino a la “Unidad”.

Así, a lo largo del siglo pasado, los artistas y los distintos movimientos se relacionan con la magia del juego y el concepto lúdico aplicado al arte como una

of Things Seen in the Skies]) conveyed the notion of the “myth”.

Cubism was another movement that recurred to “play”, as seen in its attempt to achieve material unity fusing the present with the past. In abstract art, which emerged out of a new conception of the world and time based on scientific and technological advances—such as speed and space travel—we find Kandinsky, Klee and Mondrian, whose Gestalt relationships, visual alphabets and symbolic geometry even appear to play with the cosmic. For instance, take the mathematical process that Mondrian, like a veritable magician, establishes through his orthogonal coordinates, seeking the path to “unity” by simplifying universal opposites.

Throughout the last century artists and different movements explored the magic of play and playfulness applied to art as a way of escaping from rationality, and by doing so contributed to contemporary creation. Contemporary art removed from reason creates new situations and ways of thinking that re-establish the value of ancient wisdom about the world. It is therefore hardly surprising that

manera de escapar de lo racional, haciendo de esta acción una aportación a la creación contemporánea. El arte contemporáneo, totalmente distanciado de la razón, crea nuevas situaciones y maneras de pensar que revalorizan las antiguas sabidurías del mundo, por lo que no es de extrañar el interés de los artistas por las ciencias ocultas, las prácticas alternativas, el juego, la magia y la ciencia para encontrar otros mundos más allá del nuestro.

No podemos olvidar el anhelo de escapar de la realidad inherente a la época en que se siente inminente el estallido de Segunda Guerra Mundial. Ejemplo de ello es una de las mayores exposiciones universales que se han realizado, la celebrada en 1939 en Nueva York, cuyo lema era “El mundo del futuro” y por la que pasaron más de cuarenta y cuatro millones de visitantes deseosos de visualizar otros mundos alejados de su presente y futuro inmediato.

• • •

Los artistas de Generación 2017 no son ajenos a este universo de lo lúdico, al juego y a la magia que entraña, con proyectos que plantean desde una aproximación al proceso de la alquimia hasta la incorporación de parámetros de la ciencia más actual. Subyace en ellos la idea de “fugarse” de lo real para encontrar otros mundos, instantes donde la razón deja de existir y se accede a ese lugar que nos invita a observar distraídos y embelesados, como mirando a las musarañas. Como esos niños y jóvenes representados por Chardin, absortos en juegos o aficiones —*El niño de la peonza* o *Una niña jugando al volante*—; figuras que parecen no estar, o estar en ninguna parte, en el aire, como esa peonza congelada o las cartas con las que un niño hace castillos; castillos en el aire. El aire

contemporary artists should be interested in the occult sciences, alternative practices, play, magic and science as a gateway to other worlds beyond our own.

Let us not forget the desire to escape reality that was inherent to the period when the outbreak of the Second World War was patently imminent. An example of this was one of the greatest world’s fairs ever held: the 1939 World’s Fair in New York. With the motto “Building the World of Tomorrow”, the event attracted more than forty-four million visitors who were keen on visualising other worlds beyond the present and immediate future.

• • •

The artists present in Generación 2017 are not oblivious to this ludic world or to the magic and play that it entails. Their projects range from an introduction to the process of alchemy to the inclusion of parameters related to cutting-edge science. Underlying these projects is the idea of “fleeing” from reality in search of other worlds, of instants where reason ceases to exist as we reach that place that invites us to simply observe, absorbed and spellbound, as if lost in a daydream. Like the children and youths that are represented by Chardin engrossed in their games or hobbies—such as the *Boy with a Spinning Top* and the *Girl with Racket and Shuttlecock*—individuals that appear to be absent, in another realm, floating, like the spinning top frozen in space or the cards that a boy uses to build castles. Castles in the air; that air in which the particles of emotion float, giving rise to the magical moment.

Rosana Antolí (Alcoy, Alicante, 1981) has been exploring aspects of the human condition since her first series of paintings



Rosana Antolí
*Everything is circular
 until is not / Everything
 is circular until it is
 not*, 2016. Fotograma
 del vídeo/ Video still

Cortesía de la artista
 Courtesy of the artist

en el que flota el polvo de la emoción, momento mágico.

Ya en sus primeras series de pinturas y dibujos, Rosana Antolí (Alcoy, Alicante, 1981) trataba aspectos de la condición humana a través de imágenes figurativas de situaciones de juego, transgresión o escapismo. Actualmente, además de con el dibujo, el vídeo y la instalación, trabaja con acciones y movimientos coreográficos, buscando ese instante donde la imposibilidad se convierte en protagonista, un instante plasmado en coreografías donde todo se aprende y se desaprende. Acción, repetición y vuelta a empezar.

En el proyecto $F = P.e / 1$, partiendo del péndulo, literalmente, como cuerpo que oscila con respecto a un eje físico, la artista propone un *display* donde diferentes esculturas pendulares son distribuidas en el espacio colgadas del techo. Cada péndulo tiene la misma longitud de cuerda, pero del extremo de cada uno de ellos pende un material diferente, una serie de masas en suspensión que corresponden a objetos cotidianos.

La repetición, la oscilación o el *loop* son recursos creativos que Rosana Antolí utiliza frecuentemente; su objetivo es crear una

and drawings, creating figurative images of situations of play, transgression or escapism. Her current work combines drawing, video and installation with choreographic actions and movements, searching for that instant where impossibility becomes the protagonist, an instant captured in choreographies where everything is learned and unlearned through action, repetition and a return to the beginning.

In her project $F = P.e / 1$, based on the pendulum of a mass that swings in relation to a physical axis, the artist proposes a display in which different pendular sculptures hanging from the ceiling are distributed around the space. Each pendulum has the same length of string, but in each case the material hanging at the end is different, so we see a series of suspended masses that correspond to ordinary objects.

Repetition, oscillation and loops are creative devices which Antolí frequently recurs to. Her aim is to create a situation that lends itself to the making of a choreography of ordinary elements interacting with movements provoked by

situación que propicie una coreografía de elementos cotidianos en interacción con movimientos provocados por *performers* o por el propio público. En sus proyectos, los *performers*, el sonido y el público forman parte del movimiento de la pieza, ya sea de manera constante o esporádica.

Esta pieza en concreto es un conjunto de escultura y *performance*; una suerte de coreografía de nuestra cotidianidad ligada a una escultura en movimiento compuesta de fuerzas, repetición, pausas y baile. En esta amalgama de cuerpos y *performance*, el final es el principio y el principio es el final. La oscilación, el baile espasmódico, los gestos y los objetos se entrelazan para desembocar en una reflexión sobre nuestro desasosiego existencial.

Según cuenta él mismo, a Fito Conesa (Cartagena, Murcia, 1980) le hipnotizan los esquemas que rigen cualquier tipo de disciplina y componen o generan orden, ya sea por intentar entenderlos o por contravenirlos. Por eso, a pesar de no tener una gran formación musical, le interesa el lenguaje de la música, al que confía cierto margen de error, resultándole así una disciplina que le invita a prescindir de los límites: "La capacidad iconográfica de un tritono ("diabulus" en música) o lo frágil y barroco de una viola organística crean por sí solos un discurso cinematográfico".

En su proyecto *Non Unísono* trata de representar un estado intermedio en el que nada está fijado, un estado en metamorfosis imposible de estructurar, a través una obra musical interpretada por un coro de cámara compuesto por hombres que, al hallarse en plena adolescencia, con su consiguiente desarrollo vocal (hormonal), han sido "invitados" a abandonar temporalmente la coral a la que pertenecían.

La pieza a ejecutar es una composición sin palabras identificables en la que voca-

performers or by the audience itself. In her projects, performers, sound and the audience are an integral part of the piece's movement, either constantly or at least sporadically.

This particular piece combines sculpture and performance to create a choreography of our everyday existence linked to a moving sculpture composed of forces, repetition, pauses and dance. In this fusion of objects and performance, the end is the beginning and the beginning is the end. Oscillation and spasmodic dance intermingle with gestures and objects, thus prompting a reflection on our existential angst.

As he personally confesses, Fito Conesa (Cartagena, Murcia, 1980) is mesmerised by plans that govern any type of discipline and create or generate order, either in order to understand them or to defy them. This explains why, in spite of his modest musical training, he is so interested in the language of music, to which he ascribes a certain margin of error and which he views as a discipline that invites him to ignore its boundaries. In his own words: "The iconographic capacity of a tritone (diabulus in musica) or the fragility and baroque quality of the viola organista create a filmic discourse on their own."

In his project *Non Unísono* [Not in Unison] Conesa tries to represent an interim state in which nothing is fixed, a state of flux that is impossible to regulate. His vehicle is a musical piece performed by a male chamber choir whose members, having reached puberty, have been "invited" to temporarily leave the choir they belonged to because of the vocal (hormonal) changes they are experiencing.

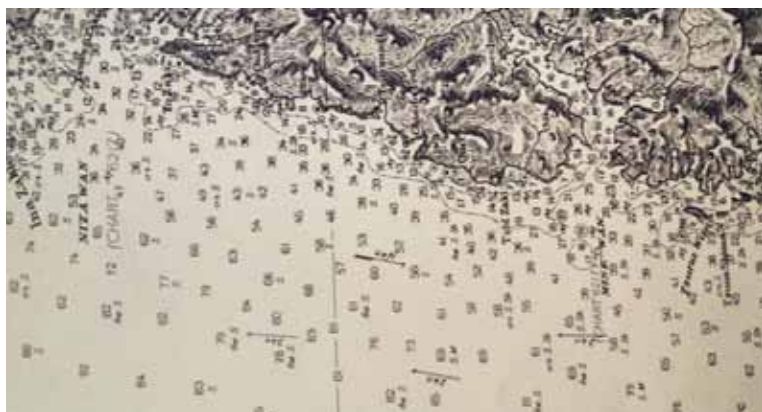
The piece in question is a composition without any recognisable words in which the utterances and sounds demand extreme concentration from the choir of changing

blos y sonidos requieren una concentración extrema por parte de un coro de voces en formación. Una coral de excluidos, frágil, tensa, que produce un sonido no clasificable —para muchos, absurdo—, como un mantra fuera del circuito tonal establecido. Este cruzar la frontera de lo establecido en cuanto al sonido nos remite a los seminarios en forma de *performances* de la voz impartidos por Lacan, quien se refería a la voz como un lugar vacío que representa ese límite de lo que se puede expresar o pensar.

En palabras del propio Conesa: “El cuerpo y el lenguaje tienen en común la voz, pero la voz no es ni cuerpo ni lenguaje. Es como un mediador entre dos mundos. La voz tiene algo de ilusión, de alucinación”. Así, Rosa Ferré, en su conversación con el artista incluida en el presente volumen, encuentra una relación de su trabajo con la aspiración del poeta Jlébnikov de revelar las leyes del tiempo: “las ecuaciones cósmicas que gobiernan los sucesos naturales e históricos”. Si Jlébnikov quería encontrar esa clave del reloj de la humanidad para poder predecir el futuro, Fito

voices, a fragile, tense group that produces an unclassifiable—many would say, absurd—sound, in the manner of a mantra sang outside the established tonal range. This crossing of the established boundaries in terms of sound recalls the voice performance seminars imparted by Lacan, who referred to the voice as an empty space that represents the limit of that which is thinkable or expressible.

As Conesa says, “body and language have the voice in common, but the voice is neither body nor language. It’s a mediator between two worlds. There is something about the voice that belongs to the realm of illusion or hallucinations”. In a conversation with the artist included in this publication, Rosa Ferré identifies a parallel between Conesa’s work and the aspiration of the poet Khlebnikov, who strived to reveal the laws of time, or “the cosmic equations that govern natural and historical events”. While Khlebnikov wanted to find the key to the clock of humanity in order to predict the future, Conesa creates historical patterns and then turns them into music scores with



Fito Conesa
Fantasia y fuga para Tsushima, 2016
Dibujo / Drawing

Cortesía de la artista
Courtesy of the artist



David Crespo
Terrain d'Action, 2015
Instalación, performance
Installation, performance
Palais de Tokyo, París

Cortesía de Matadero Madrid
Courtesy of Matadero Madrid

Conesa parece crear en sus últimas piezas patrones históricos y convertirlos en partituras musicales, partituras con poderes reveladores relacionados con su propia biografía³.

El interés de David Crespo (León, 1984) por temas presentes en el día a día, desde una óptica que atraviesa disciplinas y conceptos, hace que muchos de sus trabajos giren también alrededor de cuestiones ligadas a lo lúdico, punto de partida desde el cual pretende generar alteraciones de la realidad, reformulando las reglas y las estructuras que la sostienen, para desarrollar nuevos conceptos y también como forma de hacer política.

El artista construye instalaciones o recrea físicamente escenarios con la fina-

revelatory powers related to his own life experiences.³

David Crespo (León, 1984) is interested in themes that are present in our everyday existence, which he explores from a perspective that cuts across several disciplines and concepts. Consequently, many of his works revolve around issues related to playfulness, which he uses as a springboard to generate alterations of reality, reformulating the laws and structures that support reality in order to develop new concepts, which he uses as an alternative path to engage in politics.

Crespo builds installations or physically reconstructs scenarios either to reinvent the environment in question or to cast a critical eye over it, prioritising

(3) Como en el mapa de la isla de Tsushima intervenido por el artista. El 27 de mayo de 1905 se libró en la isla japonesa de Tsushima, durante veinticuatro horas, una batalla decisiva en la guerra ruso-japonesa. Fito Conesa nació precisamente un 27 de mayo, y esta coincidencia, subrayada por la presencia incongruente en su hogar familiar del mapa de dicha isla, hicieron que desarrollara durante su infancia una particular obsesión por este lugar, obsesión que cultivó metódicamente, “paranoico-criticamente”, hasta aprender de memoria los detalles de la batalla y de sus protagonistas.

(3) That is the case of the map of Tsushima Island manipulated by Conesa. During the Russo-Japanese War, a decisive, day-long battle was fought on this Japanese island on 27 May 1905, precisely the same day of the year that Conesa was born—a coincidence further underlined by the incongruous presence in his family home of a map of the island. As a consequence, Conesa developed an obsession with Tsushima as a child that he later went on to cultivate methodically “in a paranoid, critical way”, to the point of learning by heart every detail he could find about the battle and its protagonists.

lidad de reinventar el entorno o lanzar una mirada crítica sobre él, dando prioridad a la experiencia al abordar temas relacionados con el empoderamiento social sobre el territorio para otorgar así visibilidad a situaciones vulnerables o de violencia en diferentes contextos. Su instalación *El Juego de la Hiena* se presenta como un conjunto de piezas que tratan la idea de recorrido, los riesgos que surgen a lo largo de este (como el peligro de captura), el objetivo intermedio (llegar a un pozo), el retorno al punto de origen o la posibilidad de no poder hacerlo.

El proyecto está basado en un juego de mesa primitivo conocido como “Li’b El Merabif”, que refleja la realidad de los *baggara*, tribus o clanes del África subsahariana. Perteneciente a la familia de los juegos “Tâb”, cuya característica común —según explica el artista— es la mecánica basada en carreras con capturas, el pasatiempo constituye una especie de narración de algunas de las actividades cotidianas características de la vida nómada de esta población. Entre otras alegorías, el recorrido en el tablero viene a representar el largo y peligroso viaje de las madres hacia el pozo en busca de agua, para después volver a la aldea, guardando la precaución de no caer en las fauces del mamífero carnívoro, representado en el tablero por una ficha.

Partiendo de esta base, el proyecto se apropia del juego para dar forma metafórica a los recorridos que, desde distintos puntos del centro y el norte de África, son realizados por personas que intentan llegar a Europa mediante el acceso por dos de sus principales puertas: Ceuta y Melilla, ciudades que funcionan como pozos sociales, donde las mafias y el gobierno se convierten en las hienas del tablero.

La práctica artística de June Crespo (Pamplona, 1982) se caracteriza por un uso experimental de la reproducción de objetos

topics related to social empowerment over territory in order to expose situations of vulnerability or violence in different contexts. His installation *El Juego de la Hiena* [The Hyena Game] is presented as a series of pieces that explore the idea of the journey, including the risks that arise during the course of it (such as the danger of being captured), the interim goal (reaching a well) and the return to the point of departure, as well as the possibility of not being able to complete the journey.

The project is based on a primitive board game called Li’b El Merabif [The Hyena Game], which reflects the reality of the Baggara tribes of Sub-Saharan Africa. The game belongs to the family of *tâb* games, which, as Crespo explains, share a pattern based on the concept of a race with the possibility of being captured. The pastime consists in “narrating” some of the typical everyday activities in the life of the members of these nomadic tribes. Among other allegories, the journey across the board can represent the long and dangerous expedition the mothers make to the well in search of water and their return to the village taking care not to fall into the jaws of a carnivorous mammal, represented on the board by one of the tokens.

Based on this premise, the project appropriates the game to create a metaphor of the journey that people make from different parts of central and northern Africa in their attempt to reach Europe through two of its main ports, Ceuta and Melilla, two cities that operate as social wells and where the government and the trafficking mafias become the hyenas on the board.

The artistic practice of June Crespo (Pamplona, 1982) is characterised by the experimental reproduction of objects

e imágenes, que trabaja en el ámbito de la escultura desde diferentes perspectivas, produciendo objetos que se sitúan en los márgenes del *assemblage* y el *collage*. De manera transversal, extrae objetos e imágenes del sistema de producción y consumo al que pertenecen, liberando así su potencial de asociación. Su trabajo surge, de esta manera, de un gesto afectivo y asociativo sobre materiales que recopila o ella misma fabrica sin un fin preconcebido. Acciones como reunir, plegar o amontonar son a menudo el punto de partida para sus *assemblages* y esculturas.

En su proyecto *Soft/Hard* (II) [Blando/Duro (II)] explora determinados procesos y líneas de interés que ha desarrollado en los últimos dos años, tales como el traslado de sensaciones y posiciones físicas, y la búsqueda de un encuentro cuerpo a cuerpo con la escultura. La serie de objetos que presenta, aunque creados manualmente, de alguna forma han sido sometidos a cierta lógica industrial a través de parámetros como repetición, ritmo y alineamiento.

Paisajes mentales y experiencias físicas se vierten en una amalgama de cemento, textil, cerámica y resina; volúmenes sólidos, pliegues y capas. Piezas cilíndricas de cerámica que remiten a canalizaciones antiguas, conductos de los que salir o en los que entrar, huecos por donde circulan los fluidos corporales o lo que el cuerpo ingiere y expulsa. El resultado, como escultura tótem cargada de misterio, presenta simultáneamente efectos físicos y afectos psíquicos de atracción y rechazo.

En un decidido intento de reflotar porciones de una historia oculta y, mediante sus proyectos, incorporarla al imaginario del presente, Diego Delas (Aranda de Duero, Burgos, 1983) produce instalaciones que indagan los procesos con los que se construyen los saberes particulares y la memoria

and images, which she explores through sculpture and different perspectives, producing objects that blur the boundaries between assemblage and collage. Adopting a cross-cutting approach, the artist removes objects and images from the production and consumer system to which they belong, thus releasing them from their association potential. Accordingly, Crespo’s work emerges from an emotional and associative gesture towards materials that she either collects or makes herself without any preconceived purpose. Actions like grouping, folding and stacking are often the starting point for her assemblages and sculptures.

In her project *S/H* (*Fuerzas Felices*) [S/H (Happy Forces)], Crespo explores specific processes and lines of interest that she has pursued over the last two years, such as the translation of physical sensations and positions, and the quest for a body-to-body encounter with sculpture. The series of objects she presents have been created manually and yet have somehow also been subjected to a certain industrial logic through parameters such as repetition, rhythm and alignment.

Mental landscapes and physical experiences are poured into an amalgam of cement, textile, pottery and resin, forming solid volumes, folds and layers. We are thus faced with cylindrical pieces of pottery that recall ancient pipes, conduits to either exit or enter, hollows through which body fluids flow or the substances which the body ingests and expels. The resulting sculpture is a mysterious totem that simultaneously presents physical effects and psychological reactions of attraction and repulsion.

In a deliberate attempt to revive portions of a hidden history and to incorporate that history into the collective

subjetiva. Trabaja desde el fragmento, desde la parte hacia el todo. En sus propias palabras: “Quisiera poco a poco ir tejiendo un microcosmos, repleto de minúsculas, pequeñas analogías que configuran tótems, mojones o marcadores de un tiempo y un espacio”.

El proyecto que presenta toma como punto de partida el castillo mandado edificar por William Randolph Hearst en San Simeón (California), que aparece con el nombre de Xanadú en la película inspirada en el magnate realizada por Orson Welles, *Ciudadano Kane*; un castillo construido con veinte mil toneladas de materiales en buena parte procedentes de distintos palacios de los cuatro extremos del mundo. En paralelo al castillo californiano, Rancho Piedra Blanca, igualmente de Hearst, se concibió de la misma manera. Era a través de los reportes de su agente en España, el arquitecto y exmiembro de la Hispanic Society Arthur Byne, como el magnate de las comunicaciones recopilaba y reordenaba fragmentos de arquitecturas del viejo mundo, en especial de Castilla y Andalucía. Así, Hearst compraba, desmantelaba y transportaba hasta

imagination of the present, Diego Delas (Aranda del Duero, Burgos, 1983) produces installations that examine the processes through which private wisdom and subjective memory are constructed. He begins his task with fragments, which he adds piece by piece to give shape to the whole. In his own words: “My aim is to gradually weave a microcosm full of tiny, miniature analogies that form totems, cairns or markers in time and space.”

The starting point for the project presented in this exhibition is the castle that William Randolph Hearst had built in San Simeon, California, which many know as “Xanadu”, as it was named in *Citizen Kane*, the Orson Welles film inspired by the tycoon. The castle was built using 20,000 tons of material, mostly taken from palaces scattered around the globe. The ranch Piedra Blanca, also owned by Hearst, was conceived in the same manner as the castle in California. Following the reports of his agent in Spain, the architect and former member of the Hispanic Society Arthur Byne, the media tycoon collected and

California abadías, conventos y antiguos palacios renacentistas.

En *20000 toneladas de mármol*, Delas recurre a personajes, lugares y objetos — reales y ficticios— que, aunque ahora se encuentran diseminados —o han desaparecido, o nunca existieron realmente—, mantienen una conexión entre sí y conforman cierto patrimonio de un lugar: un periplo desde, entre otros lugares, la meseta castellana hasta California. Con la propuesta de un segundo viaje en el tiempo, el artista rescata toda la potencia narrativa y ornamental del arte del pasado —medieval, renacentista...— y la trae al presente incluyéndola en una gran instalación que es mobiliario y cofre a la vez. La instalación persigue alinear esos fragmentos que pudieron haberse perdido antes de inventariar: arquitectura, mobiliario y textiles en un pastiche como el de Piedra Blanca.

Así, como si de un mago se tratara, Delas, en lugar de un castillo, construye un muro en su calidad de arquitectura primitiva; un muro que usa al mismo tiempo a modo de expositor, haciendo reaparecer esas réplicas dudosas y versiones alteradas de objetos desaparecidos. Estos, en enumeración finita, devienen un decorado cuya ornamentación remite a la otra cara del archivo: labor y patrimonio inmaterial. La instalación funciona como un bosquejo, un sketch donde poner en formación versiones erradas en el tiempo de aquellas otras desaparecidas.

El trabajo de Carlos Fernández-Pello (Madrid, 1985) gira en torno a la imaginación como sistema de conocimiento y a las formas de asimilación de la crítica por parte de la institución. Siguiendo las palabras del propio artista, “la condición del arte contemporáneo es la de remar contra la estética precisamente porque guarda con ella una relación íntima”. En ese sentido, las imágenes no son la codificación de un sentimiento o de una idea a interpretar,

reorganised fragments from architectural buildings in the “old world”, particularly in Castile and Andalusia, where Hearst bought abbeys, convents and old Renaissance palaces and then dismantle them and shipped them to California.

In *20000 toneladas de mármol* [20,000 Tons of Marble], Delas brings together prominent figures, places and objects, both real and fictitious, which although now scattered—or they might have never actually existed—are connected in some way as part of the heritage of a specific place or occurrence, such as an expedition from the plateau of Castile to California. Proposing a second journey in time, the artist rescues all the narrative and ornamental power of the art of the past—medieval, Renaissance, etc.—and inserts it into the present as a large installation that serves simultaneously as furniture and treasure chest. The installation aims to align fragments that could have been lost before they were inventoried—architecture, furniture and textiles—in a pastiche such as that of Piedra Blanca.

Like a magician, Delas builds not a castle but a wall, in its capacity as the primeval architecture. A wall that he also uses as a display stand on which to exhibit dubious replicas and altered versions of objects now lost. As part of a finite list, these objects become a type of stage set whose ornamentation recalls the other side of archiving: painstaking work and intangible heritage. The installation thus operates as a sketch in which to line up erroneous versions from the days of those lost objects.

The work of Carlos Fernández-Pello (Madrid, 1985) revolves around imagination as a system of knowledge and the ways in which the establishment assimilates criticism. As he puts it, “the



Orson Welles
Ciudadano Kane
Citizen Kane, 1941
Fotograma con la
recreación del castillo de
William Randolph Hearst
Still showing the castle
rebuilt by William
Randolph Hearst



Carlos Fernández-Pello,
[en colaboración con Marijke Appelman
in association with Marijke Appelman]
I trust your powers, 2011
Cortesía de la artista / Courtesy of the artist

aunque juegan a parecerlo; por el contrario, “la imagen del arte sigue siendo la elocuencia de lo indecible”.

Marco de referencia. O tres modelos para apreciar el discurso como forma constituye una reflexión sobre el uso del marco teórico en la práctica artística y su devenir como motivo ornamental. El proyecto parte de la máxima de William Morris de que “toda decoración es fútil... mientras no recuerde a algo que vaya más allá de sí misma”. El fundador del movimiento Arts and Crafts reclamaba, así, un lugar para lo bello en el ámbito cotidiano, y con ello otorgaba a la belleza un nuevo sentido que era accesible a cualquiera y mediante el cual lo decorativo era asumible dentro de los ideales socialistas con los que él mismo se identificaba.

La propuesta de Fernández-Pello parte del rediseño de tres de los papeles de pared realizados por Morris, que son después aplicados sobre tres bancos de sala. Usando sus patrones a modo de plantilla, y conservando tan solo la disposición original de los elementos, el artista realiza su propia combinación de motivos, sustituyendo las flores, las frutas o los animales por motivos actuales que hacen referencia, a su vez, a tres de marcos

condition of art swims against the tide of aesthetics precisely because of the close relationship it bears to those aesthetics”. In this respect, images are not encoded feelings or ideas to be interpreted, even though they play at seeming to be. On the contrary, “the image of art is still the eloquent expression of the inexpressible”.

Marco de referencia. O tres modelos para la apreciación del discurso como forma [Three Models for the Appreciation of Discourse as Form] constitutes a reflection on the use of the theoretical framework in artistic practice and its evolution into ornamental motif. The project is based on William Morris’ maxim that “any decoration is futile... when it does not remind us of something beyond itself”. In so saying, the founder of the Arts and Crafts movement claimed a space for beauty in the everyday, conferring a new meaning on beauty as something accessible to everyone, which meant that decoration could be assimilated into the socialist ideals with which he identified.

In his proposal, Fernández-Pello redesigns three of the wallpapers created by Morris and applies them to three benches.

teóricos omnipresentes en la producción contemporánea: internet, el discurso de género y el poscolonialismo.

Establece, así, un proceso autosuficiente en el que la función de los tres bancos de la obra es el motivo ornamental que las enmarca, que las cubre, pensando en esa posibilidad del adorno en cuanto una forma de alteridad hoy. El juego planteado es, de esta manera, presentar el ornamento como estructura y el discurso como decoración. Pues, como bien dice Clara Alemany (Julián Cruz) en el texto que sobre el artista ha escrito para este catálogo, Fernández-Pello sabe “que los ‘juegos de sociedad’ son tan peligrosos como necesarios”.

A través de medios digitales y sonoros, Marian Garrido (Avilés, Asturias, 1984) indaga los vínculos entre lo mágico y la ciencia como vía de acceso a saberes ya olvidados y a las dimensiones simbólicas del relato construido a través de la historia; su interés se enfoca asimismo en la tecnología como herramienta responsable del desgaste estético que modifica nuestra interacción con la cultura.

En su proyecto *Souvenirs of future nostalgia* [Recuerdos de la nostalgia futura],

Using his patterns as templates, and maintaining only the original arrangement of the elements, the artist creates his own combination of motifs, replacing the flowers, fruits and animals with modern-day motifs that simultaneously reference three theoretical frameworks that are ubiquitous in contemporary production: the Internet, the gender discourse and post-colonialism.

Fernández-Pello establishes a self-sustaining process in which the function of the three benches in the work is the ornamental motif that frames and covers them, thus reflecting on the contemporary possibilities of ornament as a form of otherness. The playfulness here therefore resides in presenting ornament as a structure and discourse as decoration, for, as Clara Alemany (Julián Cruz) states in the essay on Fernández-Pello written for this catalogue, the artist knows “that ‘parlour games’ are dangerous but necessary”.

Using digital and sound media, Marian Garrido (Avilés, Asturias, 1984) explores the connections between magic and science as a way of accessing long-forgotten forms of



Marian Garrido
The medium is the médium, 2013
Fotograma del vídeo
Video still
Cortesía de la artista
Courtesy of the artist

la artista pretende vincular magia y tecnología para “recuperar un saber posiblemente ya perdido y evocarlo a través de variadas ilusiones ópticas como la estereografía o la anamorfosis para intentar flanquear la barrera dimensional”. A la hora de formalizar su trabajo, se inspira, como si de una nueva pócima se tratara, en el pigmento Púrpura Han, creado hace más de 2500 años en China y recuperado en 1992, cuando los químicos fueron finalmente capaces de identificar su composición y descubrir su capacidad de hacer colapsar las tres dimensiones bajo las condiciones adecuadas.

A este elemento se suma otra fuente de inspiración: las predicciones que alguien que se hacía llamar John Titor vertió en el año 2000 mediante mensajes en foros de internet asegurando que se trataba de un crononauta.

Partiendo de estos ingredientes y de su interés por los errores de la mecánica cuántica, la artista presenta su proyecto como si se tratase de un *wunderkammer*⁴ del año 3000, donde cada artefacto nos cuenta una historia instalada en el futuro cercano y derivada de un conflicto o hecho histórico relevante que encapsula lo probable del futuro o que podría estar dándose en un universo paralelo. Se trata, por tanto, de plantear la experiencia de un salto dimensional, con todas sus consecuencias.

Blanca Gracia (Madrid, 1989) reflexiona sobre nuestro presente político y social desde una posición global, convencida del carácter cíclico de nuestra historia. Descontextualiza imágenes actuales y del pasado, y, dándoles un nuevo sentido,

(4) Los *Kunst und Wunderkammern* (Cuartos de Maravillas; en Francia: *Cabinets de curiosités*; en Inglaterra: *Wonder Chambers*) empezaron a proliferar en torno al siglo XVI como resultado de la curiosidad humanista, los adelantos tecnológicos en cuestiones como la óptica y la ingeniería, un reavivamiento del interés en textos antiguos dedicados a lo maravilloso y la exploración global que expuso a Europa a lo que parecía un extraño mundo nuevo.

wisdom and the symbolic dimensions of the narrative constructed through history. Garrido also focuses on technology as the tool that is responsible for the aesthetic fatigue that is altering our interaction with culture.

In her project *Souvenirs of Future Nostalgia*, the artist tries to link magic with technology in order to “retrieve a wisdom that has now possibly been lost and evoke it through assorted optical illusions, such as stereography or anamorphosis, in order to try and cross the dimensional barrier”. In formalising her work, Garrido is inspired by something that she treats almost as if it were a new potion or concoction: Han purple, the pigment created over 2,500 years ago in China and recreated in 1992, when chemists were finally able to identify its composition and discover its capacity to provoke the implosion of three-dimensionality under certain conditions.

But Garrido has another source of inspiration for her work: the predictions that someone who goes by the name of John Titor made in the year 2000, when he posted messages in online forums claiming to be a time traveller.

Based on these ingredients and her interest in the errors of quantum mechanics, the artist presents her project as if it were a *Wunderkammer*⁴ set in the year 3000, where each artefact tells a story that unfolds in the near future and stems from an important historical conflict or event that encapsulates the probable future or what might be happening in a parallel universe. Garrido

(4) *Kunst und Wunderkammern* (Wonder Chambers in England, Cuartos de Maravillas in Spain, or *Cabinets de curiosités* in France) began to proliferate in the sixteenth century as a result of humanist curiosity, technological advances in fields such as optics and engineering, a renewed interest in ancient texts on wonders of the world, and the global exploration that exposed Europe to what appeared to be a strange new world.



Pietro y Ambrogio Lorenzetti
Pietro and Ambrogio Lorenzetti
Alegoría del buen y el mal gobierno
Allegory of Good and Bad Government
s. XIV. Pintura mural realizada en el
Palazzo Pubblico de Siena [fragmento]
Mural painting at the Palazzo
Pubblico, Siena [fragment]

las introduce en una naturaleza mágica e inventada que recuerda a “lo exótico” de la pintura de Gauguin, al acto de fe de lo “real maravilloso” de Carpentier o a la “vegetación pensante” de Tarkovsky.

En *Acme*, su primer cortometraje, combina imagen real y animada mostrando imágenes filmadas a modo de las *munners' plays*, representaciones populares propias del medievo en territorios británicos que tenían como fin llevar un mensaje moralizador a la población. Los actores, siguiendo la tradición de este tipo de obras, son *amateurs*, pues la calidad de la interpretación no es lo importante, sino el simbolismo que les confiere el vestuario que portan y que les transforma en figuras deificadas, maestros de ceremonias o seres antropomórficos.

Dicho vestuario está confeccionado a mano, con referencias al movimiento de los Kibbo Kift (Inglaterra, 1920), quienes utilizaban sus atuendos como herramienta política y para reafirmar su posicionamiento filosófico. La trama de esta historia se desarrolla sobre paisajes trucados que evocan lugares lejanos y fondos falsos que nos remiten a escenarios teatrales improvisados. El mural *Alegoría del buen y el mal gobierno*, de los

therefore posits her work as a dimensional leap, with all its consequences.

Blanca Gracia (Madrid, 1989) reflects on political and social present times from a global perspective. Convinced of the cyclical nature of history, she decontextualizes images of both the past and the present, giving them a new meaning by inserting them into a magical, invented nature that recalls “the exoticism” of Gauguin’s paintings, Carpentier’s act of faith in the “marvellous real”, and Tarkovsky’s “intelligent plants”.

In *Acme* en dos variaciones [*Acme in Two Variations*], Gracia’s first short film, she combines real images with animation, showing scenes that are filmed in the manner of *munners' plays*, the British medieval folk plays intended to convey a moralising message to the population. In keeping with the tradition of these performances, Gracia resorts to amateur actors, as the quality of the performance has no importance—what matters is the symbolism conferred on them by the costumes they wear, which transform them into deities, masters of ceremonies or anthropomorphic creatures.

hermanos Lorenzetti, sirve de hilo conductor de este vídeo cuyo personaje principal está basado en Midas, quien encarna de manera simplista al buen gobernante y al tirano, la lucha entre el bien y el mal.

Una pequeña variación en la cadena de acontecimientos da lugar a dos finales radicalmente diferentes que hacen que Midas pueda ser o bien el héroe o bien el antagonista de esta historia, de forma que la película presenta, en función de ambos desenlaces, dos versiones diferentes dentro del mismo proyecto.

Rubén Grilo (Lugo, 1981) trabaja con prototipos de producción industrial para, de una manera crítica, reflexionar sobre la autoría en el arte y sobre los procesos de producción. Crea obras inspiradas en la industria y la cibernética, que expone de manera no convencional, alejándose de las propuestas expositivas formalmente establecidas. Grilo nos lleva a repensar el resultado del hecho artístico desde una nueva visión. Partiendo de las premisas de la producción industrial y aplicando los principios del proceso creativo, investiga conceptos y productos, y los convierte en obras de arte. Así, construcciones abstractas de placas metálicas o sencillos moldes para chocolate sostienen procesos de reflexión sobre la temporalidad y la autenticidad.

En el proyecto *Noone, Allness*, Grilo parte de la idea del cuerpo humano como impresora; la matriz son los patrones dibujados sobre las yemas de los dedos; la tinta, las secreciones sebáceas, el sudor y otras

The costumes worn by the actors are made by hand and reference the English Kibbo Kift movement of the 1920s, whose members used their garments to reaffirm their philosophical stance and as political tools. The plot in this story unfolds in rigged landscapes that evoke distant places and false backdrops that recall improvised stages. *The mural Allegory of Good and Bad Government*, by the Lorenzetti brothers, provides the narrative thread for the video, in which the lead character

is based on Midas, a simple personification of the good governor and the tyrant, of the struggle between good and evil.

However, a slight variation in the chain of events gives rise to two radically different endings, where Midas can either be the hero or the antagonist of the story. The film therefore presents two different versions of the same project according to the two denouements.

Rubén Grilo (Lugo, 1981) works with industrially manufactured prototypes to critique both authorship in art and production processes. He creates works inspired by industry and cybernetics, which he then shows in an unconventional manner, shunning formally established exhibition conventions. Thus, Grilo invites us to rethink the results of artistic practice, viewing them from a different perspective. Based on the premises of industrial production but applying the principles of the creative process, he



Lorenzo Sandoval *Homer and Menander*, 2015. Imagen digital manipulada / Manipulated digital image
Cortesía de la artista / Courtesy of the artist

substancias corporales. Si bien el dibujo único que cada uno tenemos como huella dactilar es impreso y copiado sobre múltiples superficies durante toda nuestra vida, el artista recrea esta impronta mediante la fabricación de una serie de moldes que le han permitido marcar con huellas dactilares “ficticias” el espacio expositivo.

Se trata, pues, de huellas dactilares artificiales, generadas íntegramente por ordenador; imágenes vectoriales extrudidas sobre tampones de silicona que, impregnadas con un líquido graso, han dejado su marca, prácticamente invisible, en paredes, molduras, mesas, objetos, etc. Como en un juego de detectives, el espectador podrá encontrar algunas pistas e incluso en ocasiones hacerlas visibles. Las huellas dactilares que todos dejamos a nuestro paso, evocando una presencia única, han sido reemplazadas aquí por huellas completamente fabricadas que —presumiblemente— no pertenecen a nadie.

El proyecto *Shadowwriting (Talbot/Babbage)* [Escritura de sombra (Talbot/Babbage)] es la continuación de la serie *Deep Surface*, donde Lorenzo Sandoval (Madrid, 1980) investigaba sobre la dificultad de mantener referentes sólidos en la actualidad. En su planteamiento, vincula la falta de certezas a la producción masiva de imágenes, que hace que los límites entre unas y otras se diluyan, creando así una secuencia continua: “la moldeabilidad de las imágenes cuando entran en los circuitos de circulación adquieren un carácter ‘gelificado’, donde las superficies de las mismas tienen bordes elásticos”.

Sandoval presenta una genealogía que conecta los inicios de la fotografía y la distribución de imágenes con la computación temprana y los procesos de industrialización, tomando como punto de

explores concepts and products and turns them into works of art. For example, abstract constructions of metal plates or simple moulds for chocolate bars serve to support his reflections on temporality and authenticity.

In the project *Noone, Allness*, Grilo examines the idea of the human body as a printer: the matrix is formed by the patterns on the fingertips, and the ink by sebaceous secretions, sweat and other bodily substances. Focusing on the only pattern we possess as individuals—our fingerprint—which is transferred to and copied on multiple surfaces during the course of our lives, the artist makes a series of moulds that allow him to mark the exhibition space with “fictitious” fingerprints.

Generated entirely by computers, these artificial fingerprints are vector images extruded on to silicone pads that, impregnated with a greasy liquid, leave their practically invisible mark on walls, mouldings, tables, objects, etc. As in a detective game, spectators can discover clues and sometimes even make the prints visible. The fingerprints we all leave behind, forming a personal trail that evokes a unique presence, are replaced here by fabricated prints that presumably don’t belong to anyone.

The project *Shadowwriting (Talbot/Babbage)* is the continuation of the *Deep Surface* series, in which Lorenzo Sandoval (Madrid, 1980) explored the difficulty of maintaining solid references in today’s world. The way Sandoval sees it, our present lack of certainty is connected to the massive production of images, which have the effect of blurring boundaries, creating a continuous chain of events: “When images enter the distribution circuits they become

partida la relación de amistad entre Fox Talbot y Babbage⁵, y su relación con la producción industrial. La correspondencia entre precariedad, industrialización y distribución de imágenes es el foco central del proyecto, desde el que el artista indaga la omnipresencia de la computación y las imágenes, y cómo esto modula formas culturales.

La formalización de este planteamiento le lleva a dotar de un sentido metafórico a ese efecto mágico que produce un fallo de percepción, el efecto moaré, error de resolución que se presenta en patrones producidos industrialmente: tejidos, planchas de metal, impresión de imágenes o diferentes tipos de pantallas.

• • •

Los vínculos del juego y la magia con el arte de nuestros días tienen, pues, raíces en la historia del arte y, más recientemente, en los protagonistas de las vanguardias históricas, que, en su búsqueda de lo nuevo y desde su espíritu trasgresor que quiere liberar al hombre del encorsetamiento de lo convencional, lo institucionalizado, el arte “serio”, se interesan por otros mundos y recuperan para la práctica artística el concepto de juego, sirviéndose de él para expresar su oposición a la cultura institucionalizada, para una búsqueda de la creatividad y de nuevas formas de expresión, incluyendo al espectador dentro de ese planteamiento

(5) William Henry Fox Talbot fue uno de los pioneros en el campo de la fotografía e inventor del calotipo, primer procedimiento que genera una imagen en negativo para ser positivada después en multiplicidad de ocasiones. Charles Babbage fue —junto a Ada Lovelace— uno de los inventores de los sistemas de computación inspirados por el “Jacquard Loom” (telar de Jacquard), el sistema de tarjetas perforadas que ayudó al desarrollo de la producción industrial de tejidos.

mouldable, they acquire a gel-like quality in which their edges become elastic.”

In *Shadowwriting* Sandoval presents a genealogy that connects the origins of photography and the distribution of images with early computing and industrialisation processes. His starting point is the friendship between Henry Fox Talbot and Charles Babbage,⁵ and their relationship with industrial production. The correspondence between uncertainty, industrialisation and the distribution of images is the central focus of the project, from which the artist examines the ubiquitous presence of computing and images, and how this modulates cultural forms.

The formalisation of this approach leads Sandoval to attribute a metaphorical meaning to the magical effect produced by moiré, an error of perception that appears in industrially produced patterns on fabrics, metal sheets, printed images and electronic screens.

• • •

The links between play and magic and the art that is produced today are therefore rooted in the history of art. We can find them in the quest of the historical avant-garde movements for something new, in their transgressive mind-set, bent on freeing humanity from the strictures of the conventional, institutionalised, “serious” art, encouraging artists to explore other worlds and retrieve the concept of play

(5) William Henry Fox Talbot was one of the pioneers of the field of photography and the inventor of the calotype, the first process that generated a negative image that could then be repeatedly developed into a positive image. Charles Babbage was one of the inventors—together with Ada Lovelace—of computing systems inspired by the Jacquard loom, the system of punched cards that paved the way to the industrial production of fabrics.

lúdico. Así, el arte contemporáneo asume plenamente esa manera “juguetona” de transgredir lo establecido, enfoque al que no son ajenos, como hemos visto, los artistas presentes en esta edición de Generación 2017.

Trabajando siempre desde la emoción y el deseo, Rosana Antolí intenta concebir y entender la realidad de forma diferente, alejándose del lenguaje racional de la palabra y dejando que el cuerpo y el gesto actúen, incluso en un acercamiento a lo absurdo. Un elemento este que, junto al humor y el juego, es primordial en el discurso creativo de la artista en su búsqueda de conexión con ese momento mágico en el que nada parece tener un sentido establecido.

A través de su relación personal con el lenguaje de la música, y recurriendo a acontecimientos históricos mezclados con su propia biografía, Fito Conesa juega a encontrar esa clave cósmica capaz de revelar secretas relaciones universales. En su investigación de la voz y la semántica de los sonidos, podría decirse que, en última instancia, persigue hallar una conexión matemática con el universo a través de ese lenguaje emocional más allá de las palabras.

El punto de partida de muchos de los trabajos de David Crespo es lo lúdico, que le permite crear alteraciones de la realidad y modificar las reglas del juego poniendo en cuestión las normas establecidas —inciendiando en ocasiones en el ámbito de la política—. La experimentación, la participación colectiva, el *happening* o la colisión de sentido que surge de la ironía son las estrategias con las que va definiendo las formas de sus proyectos.

Como en un juego sin reglas, June Crespo mueve innumerables veces las cosas de sitio y posición, activándolas así mediante diferentes combinaciones, para verlas de una nueva forma que surge inesperadamente de

for artistic practice, using it to express their opposition to institutionalised culture, to seek creativity and new forms of expression that included spectators in their ludic approach. Contemporary art fully embraces this “playful” manner of transgression, of breaking with established modes, and, as we have seen, the artists featured in Generación 2017 are no exception to this approach.

Working with emotions and desire, Rosana Antolí tries to conceive and understand reality in a different manner, shunning the rational language of the word in favour of the body and its gestures, even to the point of verging on the absurd. Coupled with humour and play, this element is key to the artist’s creative discourse and her quest for that magical moment when nothing seems to have an established meaning.

Through his personal relationship with the language of music, and mixing historical events with personal ones, Fito Conesa plays at finding the cosmic clue that will reveal hidden, universal principles. His investigations into voice and the semantics of sounds suggest that his ultimate aim is to discover a mathematical connection with the universe through an emotional language that transcends words.

The starting point for many of David Crespo’s works is playfulness, a device that enables him to create alterations of reality and modify the rules of the game, questioning established standards and occasionally critiquing political issues. Experimentation, collective participation, happenings and the colliding meanings that arise from irony are the strategies he uses to define the forms of his projects.

As if she were playing a game with no rules, June Crespo constantly moves objects from one place and position to

esos encuentros pasajeros. En sintonía con el *objet trouvé* de los surrealistas y la manera de hacer del *bricoleur* de Lévi-Strauss⁶, su regla del juego viene a ser arreglárselas “con lo que tenga”, mientras recoge y conserva los elementos que potencialmente se incorporarán a sus trabajos bajo un principio formulable como “de algo habrán de servir”.

Diego Delas, según él mismo declara, trabaja para no olvidar. Quizás por ello le interesa el ámbito del lenguaje, las palabras y la magia que giran en torno a los procesos de creación de conocimiento, y se interroga sobre la manera en que se construye —y se destruye— la memoria subjetiva. Trabaja también desde la “distracción”, que le lleva a ese estado en el que se puede perder, jugando a abandonar el camino de lo conocido en el intento de abrir nuevas vías de aprendizaje.

Para Carlos Fernández-Pello, la función de la obra de arte es la de interrumpir la aplicación práctica del discurso, suspendiéndolo en la imaginación, y no la de facilitar, como herramienta o engranaje de mediación, su comprensión programática. Busca mostrar aquello que se oculta tras el lenguaje discursivo, una suerte de incomunicación, tratando de expresar el mundo desde un punto de vista más emotivo e irónico mediante el absurdo y el humor.

A Marian Garrido le interesa el juego, la magia y el misterio que están presentes en muchos aspectos culturales, y que se evidencian de forma particular en lo contracultural, en esos cambios sociales o avances del pensamiento que se deben a ciertos personajes considerados, en su día, locos o desviados de la senda establecida, y que, sin embargo, posibilitaron un cambio de dimensión en nuestra manera de percibir el mundo.

another, using different combinations to view them in the novel way that unexpectedly emerges from those fleeting juxtapositions. In harmony with the surrealists’ *objets trouvés* and Lévi-Strauss’ concept of the *bricoleur*,⁶ her practice essentially boils down to making do “with whatever I have at hand”, while collecting and storing elements that she might one day incorporate into her works in accordance with the principle that someday “they’ll be useful for something”.

Diego Delas confesses that he works in order not to forget. That perhaps explains why he is interested in the language, words, superstition and magic that revolve around the processes through which knowledge is created, as well as his explorations of the way in which subjective memory is constructed and destroyed. Delas works with “distraction”, which transports him to a state in which he can lose himself, playing at abandoning the path to the known in an attempt to open up new ways of learning.

For Carlos Fernández-Pello, the function of an artwork is to interrupt the practical application of the discourse by suspending it in the imagination, rather than serving as a tool or mechanism of mediation that calls for programmatic interpretation. Fernández-Pello sets out to reveal what is hidden behind the language of the discourse, a type of non-communication, and to express the world from an emotional and ironic point of view through absurdity and humour.

Marian Garrido is interested in the playfulness, magic and mystery that are present in many cultural features, particularly in those manifested in the

Mediante la pintura, el dibujo o la animación, Blanca Gracia traslada lo cotidiano a espacios imaginados donde confluyen personajes insurrectos en busca de un estado de naturaleza, utopías truncadas, rituales que sobreviven al transcurso de la historia o modelos presentes en constante cambio. Son intentos de fuga de nuestra realidad social y política que desembocan en mundos mágicos que empiezan y terminan en el mismo lugar.

Rubén Grilo incorpora a sus obras esas paradojas que provoca la técnica y la producción en masa, especialmente enfocadas a los símbolos de la individualidad, como firmas, huellas dactilares, cartas y errores. Se cuestiona los objetos, produce moldes y gestos humanos, o pone a la venta productos cuya función resulta ser un imposible, planteando lúdicamente el cuestionamiento de la noción de autoría y la labor del artista.

El interés de Lorenzo Sandoval por releer con ojos críticos los modelos narrativos hegemónicos que fagocitan las tentativas contraculturales, le lleva a plantear, con proyectos de formalización transversal, las formas de conceptualización y producción de los símbolos que articulan esos discursos, con el fin de enriquecer y hacer más eficaces las prácticas de resistencia y las alternativas discursivas inmediatas. Ahí se instala su análisis de los efectos que la imagen generada por los procesos industriales tiene en la configuración de la cultura.

En nuestra sociedad posmoderna, cualquiera de nosotros puede ser artista, utilizando la ironía y la ambigüedad necesarias, o simplemente estando dispuesto a entrar en ese juego de la transformación de las cosas, acciones o actitudes en arte que nos convierte de alguna forma en magos. Pues, como decía Joseph Beuys, “cada hombre

counter-culture and in the social changes or enlightened thinking of figures who in their day were regarded as mad or mistaken, yet who paved the way to a radical change in the way we view the world.

Through painting, drawing and animation, Blanca Gracia transfers the everyday to imaginary spaces where nonconformists come together in search of a particular state of nature, of truncated utopias and rituals that have survived through the ages or of present models in constant flux. These attempts to escape our social and political reality lead to magical worlds that begin and end in the same place.

Rubén Grilo incorporates into his works the paradoxes that arise out of mass production techniques by focussing on symbols of individuality such as signatures, fingerprints, letters or mistakes. He questions objects, produces moulds and human gestures, or creates products with impossible functions, playfully challenging the notion of authorship and the role of the artist.

Lorenzo Sandoval’s interest in casting a critical eye over the hegemonic narrative models that devour counter-cultural endeavours leads him to develop cross-cutting projects that question the ways in which the symbols that articulate these discourses are conceptualised and produced. His ultimate aim is to enrich and enhance the efficiency of resistance practices and alternative discourses. It is precisely in this context that he analyses the effects that images generated by industrial processes have on the configuration of culture.

In our postmodern society, anyone can be an artist, either by recurring to the requisite irony and ambiguity or simply by being prepared to play the game of transforming objects, actions or attitudes into art, thus

(6) Claude Lévi-Strauss, *El pensamiento salvaje*, Bogotá, Fondo de Cultura Económica, 1997, p. 43.

(6) See Claude Lévi-Strauss, *The Savage Mind* (Chicago: The University of Chicago Press, 1962).

[es] un artista”⁷ y es capaz de acceder a las reglas del juego artístico y participar en él, ya sea como generador de la propuesta, como espectador activo o como parte de la propia obra.

Pero la magia no se produce ni en el artista, ni en el espectador, sino en ese lugar intermedio donde los dos confluyen y se pone en juego algo íntimo de ambos. Es en ese espacio común de empatía donde las proyecciones personales de cada uno se expanden y fluyen para encontrarse, generando así una dimensión dominada por lo mágico. Un mundo completo que dura el instante del encuentro entre la obra y el espectador, quien, dejándose llevar por las reglas del juego creadas, se interna en ese mundo desconocido, onírico o incluso absurdo donde, como por arte de magia, todo puede suceder.

becoming a type of magician. As Joseph Beuys said, “every man [is] an artist”⁷ and can access the rules of artistic play and participate in the game, be it as the generator of the proposal, as an active spectator or as an integral part of the actual work.

But the magic does not occur in the artist or in the spectator. It occurs in that intermediate place where the two merge and a certain intimacy arises between them, in that common space of empathy where each of their personal projections expand and flow outwards to meet the other, thus generating a truly magical dimension, a complete world that only exists during the instantaneous encounter between the work and the spectator who, swept along by the rules of play, ventures into that unknown, dreamlike and even absurd world where, as if by magic, anything can happen.

(7) Clara Bodenmann-Ritter, *Joseph Beuys: cada hombre, un artista. Conversaciones en Documenta 5-1972*, Madrid, Visor, 1995.

(7) See Clara Bodenmann-Ritter, “Every Man an Artist: Talks at Documenta V by Joseph Beuys, 1972”, in *Joseph Beuys: The Reader* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2007).

Rosana Antolí
 $F=P.e / t$

2017

Instalación escultórica. Madera, hierro, acero, caucho, lona, piedras, motores, 2 monitores HD, audio estéreo. Dimensiones variables

Sculpture installation. Wood, iron, steel, rubber, canvas, stones, motors, 2 HD screens, stereo sound. Dimensions variable



$F=P.e / t$ [Detalle M3]
Fotografía / Photograph:
Dominik von Schulthess

Bailando con Snowball Dancing with Snowball

Sabel Gavaldon

La mayoría de las intensidades que atraviesan un cuerpo —empezando por aquellas que lo hacen de forma más explosiva: una carcajada, un escalofrío, un estornudo— se resisten a ser interpretadas en términos de su función fisiológica. Pensemos en un impulso como el que nos empuja a bailar, que no es otra cosa que andar sin moverse del sitio; derrochar energía sin avanzar un paso; dar vueltas sobre el propio eje.

En 2007, una cacatúa de cresta amarilla llamada Snowball pasó a la historia al convertirse en uno de los primeros animales no humanos en alcanzar la celebridad en internet con un vídeo en que bailoteaba al ritmo de los Backstreet Boys. Después de recibir millones de visitas en su canal de YouTube, Snowball fue el desencadenante de un interesante debate en el campo de la etología y las ciencias cognitivas. La cuestión era si una cacatúa podía *bailar realmente* o si, por el contrario, se trataba de un truco ensayado para ganarse la atención de sus cuidadores —después de todo, hablamos de animales sociales, auténticos artistas de la seducción.

Sabel Gavaldon

Most of the intensities that pass through a body—beginning with the most explosive ones, such as a burst of laughter, a shiver, a sneeze—defy interpretation in terms of their physiological function. Think of the impulse that urges us to dance, which is simply walking on the same spot, squandering energy without advancing a single step, spinning round and round.

In 2007 a sulphur-crested cockatoo called Snowball made history by becoming one of the first non-human animals to achieve fame on the Internet with a video in which it swayed to the beat of the Backstreet Boys. Snowball's dancing was viewed millions of times on YouTube and sparked an interesting debate in the field of ethology and the cognitive sciences. The issue was whether a cockatoo could *really dance*, or whether the video was a rehearsed ruse to win the attention of its carers—after all, we are talking about social animals, which are veritable masters of the art of seduction.

The scientific community's reservations were more than justified given that the ability to dance requires an extraordinarily complex relationship with

El escepticismo de la comunidad científica estaba más que justificado, porque bailar significa mantener una relación extraordinariamente compleja con el tiempo. Para seguir la música, es necesario, en primer lugar, distinguir patrones rítmicos. Hay que dejarse llevar por el vaivén de sus estructuras periódicas y anticiparse a lo que sucederá un instante más tarde, haciendo que cada movimiento del cuerpo coincida con un ritmo fluctuante y elástico. Para ello, el bailarín —humano o no— debe ir siempre un paso por delante; poner un pie en el futuro y tender un horizonte de expectativas.

Ese horizonte virtual es la verdadera pista de baile. Ese plano virtual es el medio en que nos movemos cuando bailamos —tu, yo y según parece, también Snowball.

Tras observar su comportamiento, un equipo de investigadores ha llegado a la conclusión de que los loros son capaces de reconocer compases y siguen de forma espontánea el ritmo de la música. Un fenómeno que podría guardar relación con otros rasgos que estos animales comparten con los seres humanos, entre los que se incluyen el aprendizaje vocal, la habilidad de simbolizar y el desarrollo de nociones abstractas como la permanencia de objetos.

El problema para los científicos es determinar el alcance de las habilidades cognitivas y psicomotrices de animales como Snowball. Quizá por ello han pasado por alto muchas de las preguntas que realmente importan: ¿a qué responden los movimientos extáticos de Snowball?, ¿por qué determinados ritmos lo excitan hasta el punto de sacudir la cabeza como un poseo?, ¿en qué puede consistir el placer de un loro? y, sobre todo: ¿qué los empuja a bailar?

Todas estas preguntas revolotean alrededor de una cuestión más general

time. To follow music, it is first necessary to distinguish the rhythm patterns. You have to be able to pick up the alternations in the periodic structures and anticipate what is coming next, synchronising each body movement with a fluctuating, elastic rhythm. In order to do this, the dancer—human or not—must always be one step ahead, setting one foot in the future and laying out a horizon of expectations.

That virtual horizon is the true dance floor. That virtual plane is the medium in which we operate when we dance—you, me and, so it would seem, Snowball as well.

After observing the behaviour of parrots, a team of researchers has reached the conclusion that they can recognise beats and spontaneously follow the rhythm of a piece of music. This phenomenon may be related to other traits which these animals share with human beings, such as vocal learning, the ability to use symbols and the development of abstract notions such as the permanence of objects.

The problem for scientists is determining the scope of the cognitive and psychomotor skills of animals like Snowball, which may explain why they have ignored many of the questions that really matter. What is the reason for Snowball's ecstatic movements? Why do certain rhythms excite him to the point of making him shake his head as if possessed? What does a parrot find pleasurable? And most of all, what makes them dance?

All of these questions revolve around a more general one which concerns cockatoos, parrots and humans alike: the fact that we find pleasure in repetition.

A child hums a catchy tune. A child throws a yoyo. A child claps at the end of a film and then rewinds it to watch it for the umpteenth time. A child laughs

que concierne por igual a cacatúas, loros y humanos: el hecho de que buscamos placer en la repetición.

Un niño tararea un estribillo. Un niño lanza el yoyó. Un niño aplaude el final de una película antes de rebobinarla por enésima vez; ríe a carcajadas con las mismas ocurrencias de los mismos personajes; padece durante el mismo episodio crítico; celebra una y otra vez la resolución exacta del mismo conflicto. Un niño sopla las velas de un pastel y su único deseo es apagarlas de nuevo; después de soplar por segunda vez, exige una tercera de inmediato. Un niño observa hipnotizado el tambor de la lavadora. Un niño recorre los azulejos del suelo haciendo dibujos en zigzag. Un niño se mece. Recoge el yoyó. Tararea un estribillo.

Los psicoanalistas han querido ver en la repetición un síntoma, y por ello suelen interpretar estos rituales como si fueran componentes de un lenguaje simbólico —el del inconsciente— que pudiera ser descifrado. Para Deleuze, la clave estaría, en cambio, en la estructura misma del estribillo; no en su contenido, sino en la forma de la repetición.

Un niño recorre un suelo de azulejos. Un chimpancé bonobo retuerce hierbajos a su paso y ese ritmo visual dibuja un sendero para el grupo. Una cría de ave lira aprende a imitar los ruidos insólitos que escucha en los confines del bosque —la alarma de un coche— y los incorpora a su estribillo, transformándolos en un motivo familiar.

Lo que escuchamos en un estribillo no es un conjunto de notas, sino el dibujo de un contorno familiar. Con un estribillo se puede empezar a componer un mapa, a delimitar un territorio, a conformar un dominio. Bailamos al ritmo del propio estribillo, y ese ritmo dota de consistencia a la realidad. Ese ritmo es un medio, la pista de baile en que nos movemos.

La música del presente nos invita a sumergirnos en ese medio y a perdernos en

out loud at the same antics of the same characters. A child suffers during the same critical parts of the film. A child rejoices time and again at the exact same solution to the same conflict. A child blows out the candles on a cake and wants to blow them out again. A child blows them out for the second time and immediately demands a third go. A child is hypnotised by the spin of the washing machine. A child zigzags through the pattern of a tiled floor. A child rocks back and forth. A child gathers up the yoyo. A child hums a catchy tune.

Psychoanalysts have argued that repetition is a symptom and have usually interpreted these rituals as if they were components of a symbolic language—the language of the subconscious—that can be deciphered. For Deleuze, however, the key lies in the actual structure of the catchy tune, not in its content, but in its repetitive form.

A child follows the pattern of a tiled floor. A bonobo leaves markers in his habitat as he passes through, creating a visual trail for the group to follow. A lyrebird chick learns to mimic unusual sounds it hears in the forest, such as a car alarm, and adopts them into its repertoire, making them a distinctive family motif. What we hear in a catchy tune is not a set of notes but the drawing of a familiar outline with which we can start to build up a map, to demarcate a territory, to create a domain. We dance to the rhythm of the actual tune, and that rhythm lends consistency to reality.

That rhythm is a medium, the dance floor on which we move.

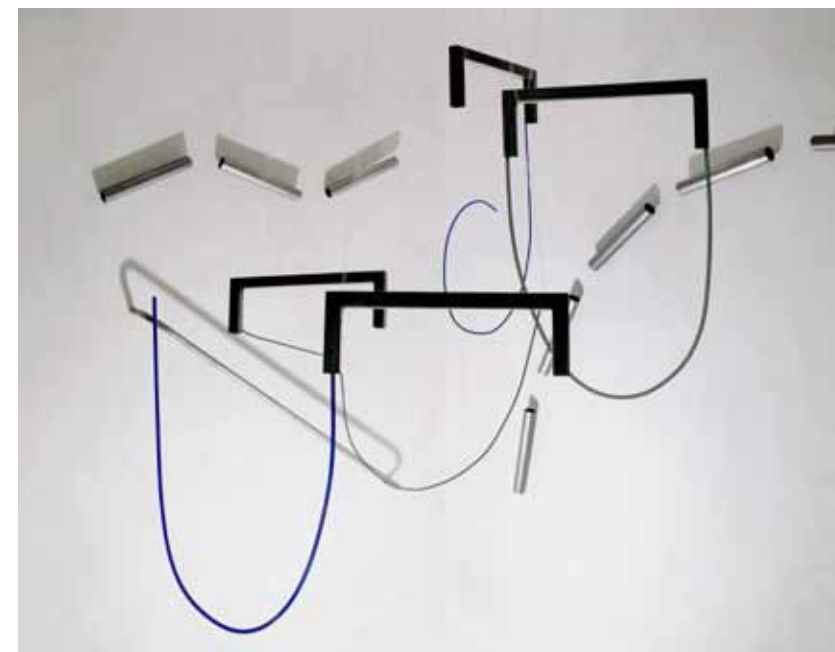
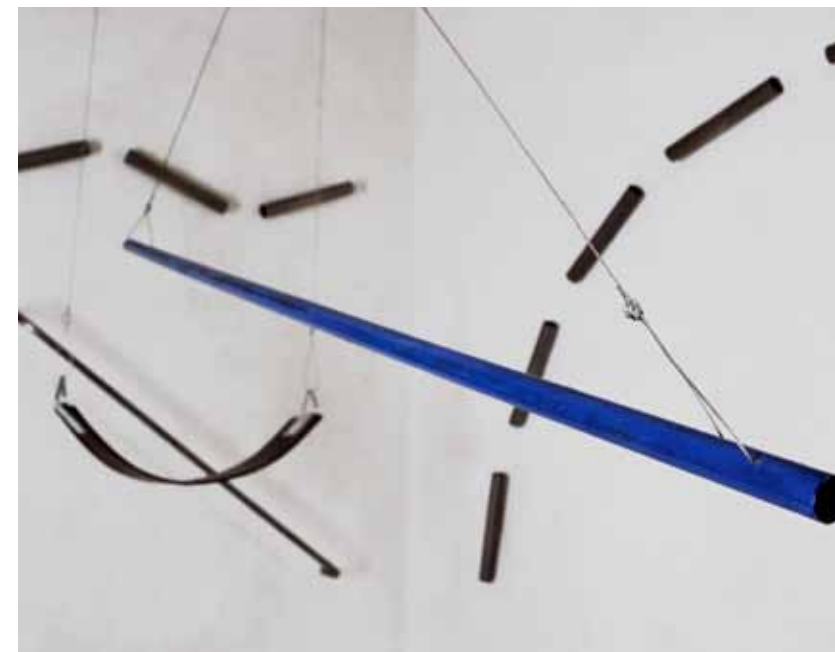
The music of the present invites us to immerse ourselves in that medium, to lose ourselves in it. Increasingly spacious dynamics and a vast, infinite, oceanic

él. Dinámicas cada vez más espaciosas y un sonido enorme, infinito, oceánico, compuesto por un millar de procesos fluidos que confluyen en un ritmo constante de cuatro cuartos. Cuando bailamos en la discoteca, el ritmo que sentimos no coincide con el bombo. El ritmo es precisamente lo que ocurre entre bombo y bombo; lo que ocurre justo *en el medio*, en ese lapso crítico en que tomamos aire y se suspende por un instante el paso del tiempo. (Cabría preguntarnos, como Henri Bergson, si el tiempo es concebible siquiera en un universo sin bombos.)

Después de experimentar a fondo con las posibilidades de la música disco, Arthur Russell se aventuró a imaginar un futuro en que la música de baile dejaría atrás el uso de la percusión: "Al espacio exterior no podrás llevarte la batería. Solamente tu mente". Russell demostró que no era indispensable una batería para hacer música disco, ni tampoco gravedad para bailarla. Es imposible predecir qué forma tomará la música del futuro, pero podemos estar seguros de que tendrá ritmo. Y ese ritmo será el que dote de consistencia a la realidad de aquel presente. Esperemos contar con Snowball para que nos enseñe a bailarla.

sound made up of thousands of fluid processes that converge in a constant 4/4 beat. When we dance at a discotheque, the rhythm we feel doesn't coincide with the drum. The rhythm is precisely what happens between one drum and the next. What happens *in the middle*, in that critical interval in which we take a breath and time stands still for a moment. (We might ask, like Henri Bergson before us, whether time is even conceivable in a universe with no drums.)

After copious experiments with the possibilities of disco music, Arthur Russell started imagining a future in which dance music would leave behind the use of percussion: "In outer space you can't take your drums—you take your mind." Russell proved that you didn't need drums to make disco music, or gravity to dance it. It is impossible to predict what form the music of the future will adopt, but we can be sure that it will have rhythm, and that the rhythm will be what lends consistency to the reality of that present. Hopefully Snowball will be there to show us how to dance to it.





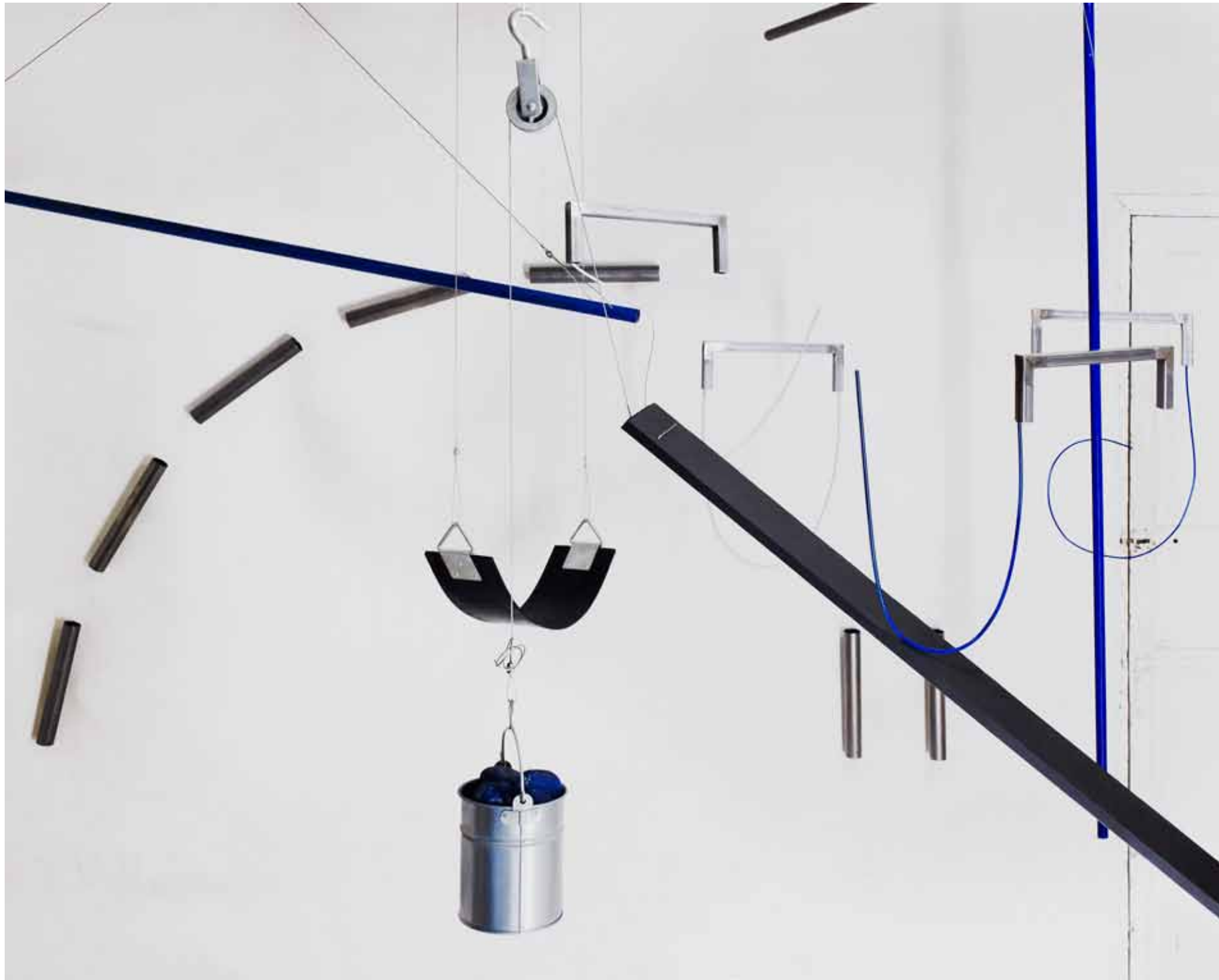
Endless Dance, 2015
Performance, vídeo, escultura
Performance, video, sculpture
Londres

Fotografía / Photograph: Erola Arcalis



La Mer, 2015
Fotografía. Marcos de aluminio
100 × 100 × 60 cm
Lo que no se ve (Solo Show), Zúrich,
diciembre de 2015

Fotografía / Photography: Dominik von Schulthess





Lo que no se ve (solo Show)
2015
Zurich

Fotografía / Photograph: Dominik von Schulthess

Rosana Antolí (Alcoy / Alcoi, Alicante, 1981)

Vive y trabaja en Londres / She lives and works in London

Su práctica artística se basa en la intersección entre arte, coreografía y vida cotidiana. El carácter utópico es esencial en su práctica, y en consecuencia el fracaso de las acciones implicadas. Posee un BFA en la Universitat Politècnica de València, y MA en Performance y Escultura en el Royal College of Art, Londres. Su trabajo se ha expuesto en galerías y museos nacionales e internacionales. Ha realizado exposiciones individuales en Espai Tactel (Valencia, 2017), Arebyte Gallery (Londres, 2016), Fundació Joan Miró (Barcelona, 2016), LagerHaus62 (Zúrich, 2015), Centro Cultural España Córdoba (Córdoba, Argentina, 2014), Casal Solleric (Palma de Mallorca, 2013), Instituto Juan Gil-Albert (Alicante, 2012), AranaPoveda Galería (Madrid, 2012) y Centro de Arte Tomás y Valiente (Madrid, 2008). Ha participado asimismo en numerosas muestras colectivas, entre ellas las celebradas en CAC Wifredo Lam (La Habana, 2016), CCEMx (México D. F., 2016), CCEN (Managua, 2016), Josée Bienvenu Gallery (Nueva York, 2016), Herbert Read Gallery (Canterbury, 2015), Museo ABC (Madrid, 2015), The Ryder Projects (Londres, 2015), Pierogi Gallery (Nueva York, 2015), Fitzrovia Gallery (Londres, 2015), Testbed1 (Londres, 2015), Alserkal Avenue (Dubái, 2015) y CA2M (Madrid, 2012). Entre los premios que ha obtenido se encuentran RBS Bursary Award (Londres, 2015), Gasworks' International Fellowships (Reino Unido - Colombia, 2015), Premio Nacional de Videoarte Fundación BBVA (2015), International Emerging Artist Award (Dubái, 2014) o Premio Pilar Juncosa y Sotheby's (2012).

Rosana Antolí's artistic practice focuses on the intersection of art, choreography and everyday life. The utopian character is central to her practice, as is the failure of the actions involved. Antolí obtained her BFA at the Universitat Politècnica de València and her MA in Performance and Sculpture at the London Royal College of Art. Her work has been exhibited in galleries and museums both nationally and internationally. She has shown work individually at Espai Tactel (Valencia, 2017); Arebyte Gallery (London, 2016), Fundació Joan Miró (Barcelona, 2016); LagerHaus 62 (Zurich, Switzerland, 2015); Centro Cultural España-Córdoba (Córdoba, Argentina, 2014); Casal Solleric (Palma de Mallorca, 2013); Instituto Alicantino de Cultura Juan Gil-Albert (Alicante, 2012); Galería AranaPoveda (Madrid, 2012); and Centro de Arte Tomás y Valiente (Madrid, 2008). She has also participated in collective shows at Centro de Arte Contemporáneo Wifredo Lam (Havana, Cuba, 2016); Centro Cultural de España en Mexico (Mexico City, 2016); CCEN (Managua, Nicaragua, 2016); Josée Bienvenu Gallery (New York, 2016); Herbert Read Gallery (Canterbury, United Kingdom, 2015); Museo ABC (Madrid, 2015); The Ryder Projects (London, 2015); Pierogi Gallery (New York, 2015); Fitzrovia Gallery (London, 2015); Testbed1 (London, 2015); Alserkal Avenue (Dubai, United Arab Emirates, 2015) y CA2M (Madrid, 2012). Antolí has received numerous awards and grants, including the Generaciones Award (Madrid, 2016); the Royal British Society of Sculptors Bursary Award (London, 2015); the Gasworks International Fellowship (United Kingdom and Colombia, 2015); the BBVA National Video Art Prize (Spain, 2015); the International Emerging Artist Award (Dubai, United Arab Emirates, 2014); and the Pilar Juncosa and Sotheby's Grant (Spain, 2012).

David Crespo

El Juego de la Hiena

2017

Instalación. Barra de madera, vinilo, estructura con arena y materiales diversos, tablero de madera, fotografía, vídeo (5 min). Dimensiones variables

Installation. Wooden bar, vinyl, structure with sand and assorted materials, wooden board, photograph, video (5 min). Dimensions variable



TEXTO / TEXT

El juego de lo real

The Reality Game

Imma Prieto

La fascinación por lo nuevo ha provocado incontables narraciones ancladas en la idealización de un recorrido ignoto; desde el *Ulises* de Homero, con todas sus posibles versiones, hasta novelas posteriores en las que reconocemos, de algún modo, la huella de esta primera, como en el *Ulises* de James Joyce o *Tiempo de silencio* de Luis Martín Santos. La idea de descubrir una tierra prometida, pensando incluso en la propia, nos acerca a una necesidad vital, de supervivencia. Las aventuras y peripecias de Ulises se centran, a partir de la *Iliada* y la *Odissea*, en los veinte años que estuvo ausente de su hogar; los primeros diez, luchando en guerra de Troya; el resto, intentando regresar a casa. Es esta segunda parte la que nos permite ahondar en esa idea de recorrido. Un camino por hacer, si queremos, en el que nos esperan múltiples peligros y del que no sabemos si conseguiremos regresar con vida. Aunque somos conscientes de que el objetivo del poema homérico es el retorno a casa, es decir, que la voluntad de Ulises es siempre el volver y no el ir, se hace necesario apuntar a esa noción de recorrido en diálogo con la necesidad y el peligro.

Imma Prieto

The fascination with all things new has prompted countless narratives based on the idealisation of an uncharted journey, from Ulysses' travels, in all of their possible variants, to much more recent novels in which we discern the imprint of that original work, such as James Joyce's *Ulysses* or Luis Martín Santos' *Time of Silence*. The idea of discovering a promised land, even if it is one's own, inspires a crucial need: the need for survival. The adventures and misfortunes of Ulysses, as described in the *Iliad* and the *Odyssey*, all centre round the twenty years he spent away from home: the first ten fighting the war in Troy and the remainder trying to get back home. It is this second part that provides us with a pretext for analysing the concept of the journey: a path yet to be travelled where numerous dangers await us and from which we might not return alive. Although we know that the goal in Homer's poem is to get back home—Ulysses' eternal desire is to return, not to set out—that notion of journey is inescapably bound up with need and danger.

El tema no es otro que el de la fragilidad de una situación que se presenta inevitable aun asumiendo que decidimos aventurarnos libremente. Podríamos incluso pensar que cierto espíritu en torno a la conquista se halla también tras esa idea acerca del camino. A lo largo de la historia encontramos múltiples textos que nos acercan a esa visión del conocimiento ligada a un recorrido. Aunque en muchos casos el perfil es más bien histórico e incluso geográfico, como sucede con los textos de Heródoto, Estrabón o Alí Bey el-Abbassi —quien seguramente fue de los primeros occidentales en pisar La Meca—, conviene rescatar el impulso que llevó a sus protagonistas a recorrer y describir el mundo que les rodeaba. Una actitud movida por el deseo de saber acerca del otro pero también, no lo olvidemos, por el interés de conquistarlo, de hacerlo suyo. Y si en estos tres ejemplos acerca del mundo antiguo existen *a priori* motivaciones más científicas que aventureras, conviene recordar que a menudo estos viajeros acompañaban a otros que sí poseían un espíritu de lucha e incluso violación (en el sentido de violación y supresión de los derechos humanos).

Bajo esa misma mirada que se cierne sobre la idea de la conquista, nos encontramos con los diarios de Marco Polo o de algunos de los muchos exploradores que decidían tomar rumbo hacia la Antártida. En todas estas narraciones encontramos también esa fascinación por lo desconocido. De forma implícita aparece asimismo cierta idea que gira en torno al universo romántico y que nos conduce a la sublimación de una naturaleza abrupta. Una naturaleza que se desvela superior y amenazante, anteponiéndose al deseo del hombre y capaz de truncar su cometido. En todos estos rastros se desvela un

The theme of the journey is none other than the fragility of a seemingly inevitable situation, even assuming that we embark on the adventure on our own free will, although we could also see a certain conquest mind-set behind this idea about the path. There are also multiple texts throughout history that view knowledge as a journey. Although in many cases the profiles are historical or even geographical—as is the case with Herodotus, Strabo and Ali Bey el-Abbassi, who was surely the first Westerner to set foot in Mecca—it is worth examining the urge that led the protagonists of their texts to travel the world and then describe what they saw. Let us not forget that this attitude was motivated by the desire not only to know more about others but also to conquer and take possession of them. While these three examples from the ancient world evidence *a priori*, scientific motivations, rather than a love of adventure, we shouldn't forget that these travellers often accompanied others who were bent on battling and even violating—in the sense of abusing and suppressing human rights—those who lived in the lands they travelled to.

In line with this view about the idea of conquest, we find the diaries of Marco Polo and of some of the many explorers who set off in search of Antarctica. All of these narratives share a fascination with the unknown and an backdrop that revolves around the romantic universe and leads to the sublimation of rugged nature—an intimidating nature that looms above us, superior to human desire and capable of truncating human endeavour. The central theme is thus humanity's struggle with its environment. The romantic conception of

planteamiento central: el hombre en lucha con el entorno. La concepción romántica de la naturaleza es una magistral metáfora de la propia existencia del hombre; un entorno amenazante e inesperado que quiebra nuestro deseo.

Es importante, no obstante, establecer una diferencia entre el viaje emprendido a partir de un deseo de investigación y descubrimiento de lo nuevo y el viaje o recorrido en el que nos encontramos inmersos por obligación. A lo largo de la historia son incalculables los testimonios que hallamos acerca de migraciones masivas, diásporas y refugiados. Pueblos enteros transitando por espacios desconocidos en los que su vida corre un peligro no siempre mayor pero sí similar a aquel del que huyen. Basta con pensar en el propio concepto de diáspora, que, aunque suele asociarse con el pueblo judío, es extensible al pueblo armenio, turco o africano, por citar solo algunos.

Todos estos textos, históricos, literarios, basados en la realidad o en la imaginación, no hacen más que forjar una iconografía que a su vez ha dado lugar a múltiples interpretaciones pictóricas acerca de la tierra prometida. De la voluntad de fijar con imágenes la suerte del ser humano surge buena parte de los relieves grecorromanos que recogen las peripecias de Ulises o Eneas. Del mismo modo, se forja desde el lenguaje pictórico todo un género en torno a la idea de viaje y recorrido; desde *La balsa de la Medusa* de Géricault hasta, incluso, algunas de las intervenciones que Richard Long realiza en el paisaje, como *Mendoza Walking*. Gestos que, al fin y al cabo, apuntan hacia un espacio pensado como camino transitable, por recorrer.

Bajo ese mismo influjo surgen múltiples juegos que emulan esa experiencia de lo desconocido. Entre ellos, juegos de

nature—a threatening and unpredictable environment that thwarts our desire—is a powerful metaphor for the very existence of humanity.

However, it is important to establish a difference between travels embarked upon out of a desire to explore and discover new things and travels or journeys undertaken out of obligation. History offers countless examples of mass migrations, diasporas and refugees, of entire communities crossing unknown territories where the risk is, if not greater, at least similar to that from which they flee. In fact, we need look no further than the very concept of diaspora, which, although usually associated with the Jews, applies equally to Armenians, Turks and Africans, to name but a few.

All of these historical and literary texts, weather based on reality or imagination, have served to forge a particular iconography, which in turn has given rise to multiple pictorial interpretations about promised lands. Most of the Greco-Roman reliefs that depict the vicissitudes of Ulysses and Aeneas stem from the desire to capture the fate of humanity through images. Likewise, the pictorial language has prompted a whole genre based on the idea of travel and the journey, from Géricault's *The Raft of the Medusa* right up to some of Richard Long's interventions in the landscape, such as *Mendoza Walking*. Ultimately, these gestures conjure up a space conceived as a path to be walked upon, to be journeyed along.

This same influence has inspired numerous games emulating the experience of the unknown. For example, board games like the Goose Game and Backgammon share the need to complete a specific path, to journey through a space

mesa que, como el Juego de la Oca o el Backgammon, tienen en común la necesidad de hacer un camino, de transitar por una suerte de espacio en el que nuestro destino queda en manos del azar y la estrategia.

Como bien apunta David Crespo a través de su proyecto *El Juego de la Hiena*, es interesante destacar cómo esta propuesta de juego es común a pueblos y etnias pertenecientes a distintas geografías. En este caso, Crespo parte de un juego de mesa primitivo de origen subsahariano conocido como “Li’b El Merabif”, en el que se recoge la realidad de las tribus denominadas *baggara*. El juego se presenta como un conjunto de piezas que tratan la idea de recorrido asociado al peligro. El objetivo es siempre llegar a un pozo, meta que lleva implícita la idea de la tierra prometida. A su vez, se contempla también la idea de retorno, un retorno con el tesoro encontrado, en este caso el agua, y que vuelve a exponernos a esa fragilidad propia del ser humano cuando sobre él se cierne el peligro. Un regreso que no siempre se cosecha y que en muchas ocasiones se queda en el intento. En el tablero, entendido como espacio metafórico, acechan toda una serie de riesgos, capturas y contratiempos. A lo largo de la partida, en la que participan varios jugadores, siempre hay perdedores, desaparecidos, muertes y situaciones inesperadas. Las similitudes entre el Juego de la Hiena y el Juego de la Oca son múltiples, no solo respecto a contenidos o estrategias, sino también en la disposición del espacio, que en ambos casos se resuelve a partir de una espiral que, compuesta por diferentes casillas, deviene el camino por hacer. El primer casillero es siempre el hogar; el último, la meta, y en el transitar de uno a otro se suceden las vicisitudes propias del recorrido. Todos estos juegos contienen a

in which one’s fate is left to chance and strategy.

As David Crespo rightly points out through his project *El Juego de la Hiena* [The Hyena Game], it is worth noting that these types of games are played in different geographical regions of the world. In this case, Crespo borrows a primitive board game called Li’b El Merabif [The Hyena Game], which originated in Sub-Saharan Africa and reflects the reality of the Baggara tribes. The game is presented as a set of pieces and explores the idea of the journey associated with danger. The aim is always to reach a well, a goal in which the idea of a promised land is implicit. However, the game also contemplates the possibility of returning with a found treasure—in this case, water—thus exposing once again the fragility of humanity when danger looms. But this return that does not always materialise; in fact, it is frequently no more than an attempt. On the board, interpreted as a metaphorical space, all kinds of dangers, captures and setbacks lie in wait. Throughout the game, which involves several players, there are always losers, people who go missing, unexpected situations and even deaths. There are numerous similarities between the Hyena Game and the Goose Game, not only as regard contents and strategies but also in terms of the layout of the space—in both cases a spiral made up of different squares becomes the path the players must negotiate. The first square is always home and the last one the goal, and the progression from one to the other is punctuated by the vicissitudes of the journey in question. These games also contain similarities with a genre, so to speak, of games associated with the Egyptian term *tâb*—indeed this term

su vez similitudes con un género, podríamos decir, de partidas asociadas al vocablo de origen egipcio *Tâb*—no es extraño que tablero contenga ese prefijo—. El *Tâb* se caracteriza por dos ideas principales, el recorrido y la lucha. Bajo esas mismas directrices encontramos el *Sáhkku*, en Rusia y Noruega, o la *Tabula* grecorromana. Todos coinciden en los conceptos de la idealización del viaje, el trabajo y el peligro. Una tarea hercúlea de la que podemos no salir con vida y que, como recoge Crespo con acierto en su propuesta, contiene todo el estigma de una situación que caracteriza nuestra realidad contemporánea.

El proyecto de David Crespo parte, así, del Juego de la Hiena como metáfora. Sabe no solo ubicarse en el lugar del que es originario el juego, sino que, casi de un modo hermenéutico, traslada esa asociación de ideas y situaciones a una problemática actual situada en la misma geografía. Es así como viene a denunciar la situación que se cierne sobre miles de migrantes que día a día intentan cruzar el estrecho de Gibraltar, desde el corazón de África hasta una Europa que no ofrece recompensa. Quizá sea eso precisamente lo que viene a diferenciar la realidad de la ficción: en la primera, no hay recompensa. Su proyecto, compuesto por varias instalaciones, representa y escenifica algunos de los puntos negros que esconden dichos recorridos. La propia formalización del proyecto conlleva de forma implícita la idea de viaje, de la realidad a la ficción. Por ello se entremezclan datos y situaciones reales con normativas del juego o historias y derivaciones del propio tablero.

Bajo esa naturaleza que caracteriza la práctica artística, es decir, la idea simbólica de resistencia y acción, Crespo consigue situarnos ante una especie de tablero a tamaño humano, es decir, nos hace salir del plano del juego de mesa para participar

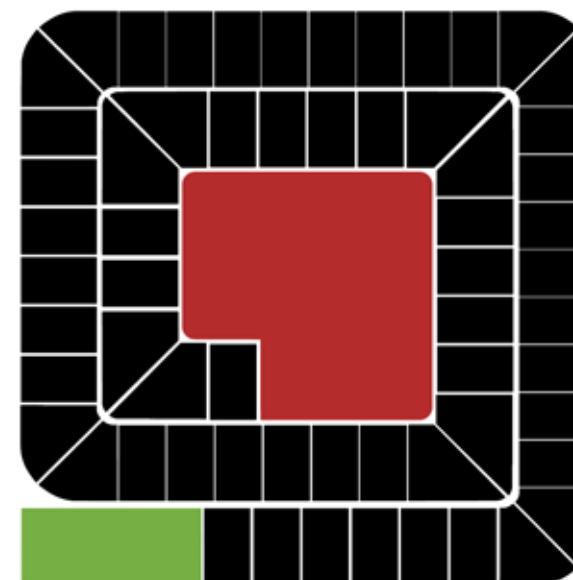
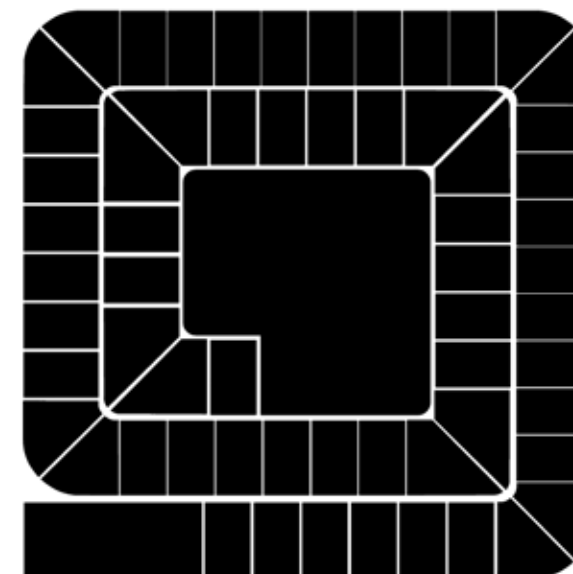
forms the prefix of *tablero*, the Spanish word for game board. Two key ideas define the *tâb*: journey and struggle. In this same vein we also find the *sáhkku* in Russian and Norway, and the Greco-Roman *tabula*. All of these games coincide in the concepts of idealisation of travel, toil and danger—a Herculean task from which we may not emerge alive and which, as Crespo clearly illustrates in his proposal, contains all the stigmas that characterise our contemporary reality.

Crespo’s project therefore uses the Hyena Game as a metaphor. He chooses the place where the game originated as his context and, in a manner akin to hermeneutics, he transfers that association of ideas and situations to a current issue in the same geographical region. Ultimately, Crespo is denouncing the situation faced by the thousands of migrants who try to cross the Strait of Gibraltar every day, travelling from the heart of Africa to a Europe that offers no rewards. Perhaps this is precisely what differentiates reality from fiction: in the former there is no reward. Comprising several installations, Crespo’s project represents and dramatizes some of the dark spots lurking in these journeys. Implicit in the actual formalisation of the project is the idea of travel, from reality to fiction—the real facts and situations are therefore intermingled with the rules of the game and with stories deriving from the board.

Resorting to the symbolic idea of resistance and action that defines artistic practice, Crespo places us in front of a life-size board, forcing us out of the dimension of the board game and making us participate in the game with our whole body. In so doing, he illustrates how the body is inevitably the first

con todo nuestro cuerpo. Es así como logra asimilar que necesariamente es el cuerpo el primero y el último en toda exposición, asumiendo que el hecho de exponerse es siempre un presentarse y disponerse a lo desconocido. El cuerpo como reducto de la resistencia. En el vídeo final alude a una geografía real que contiene la idea de frontera; una frontera entre la vida y la muerte que viene a significarse como el eslabón real de todo peregrinaje forzado. Es interesante pensar en el hecho de que los dos juegos de mesa mencionados, siendo tan similares, apelen a animales tan diversos (la oca y la hiena): desde Occidente se asume la inocencia y la actitud indefensa del viajero, y se entiende el peligro como fruto de un destino caprichoso; desde África, en cambio, se tiene presente ese trayecto repleto de presencias. Un viaje no abstracto ni ambiguo, sino concreto y acechante, como las hienas.

and last premise of any exhibition—in exhibiting ourselves we are necessarily engaging with the unknown. The body thus becomes the last bastion of resistance. In his final video, Crespo references a real geographical region that contains the idea of a boundary— in this case a boundary between life and death that signifies the reality of every forced expedition. It is worth noting that, with all their similarities, the two board games mentioned above recur to animals of a very different nature: the goose and the hyena. In the West, the traveller's innocence and defencelessness is assumed, and danger is regarded as the product of capricious fate; while in Africa the journey is viewed as brimming with presences, not abstract or ambiguous, but concrete and lurking, such as those of hyenas.

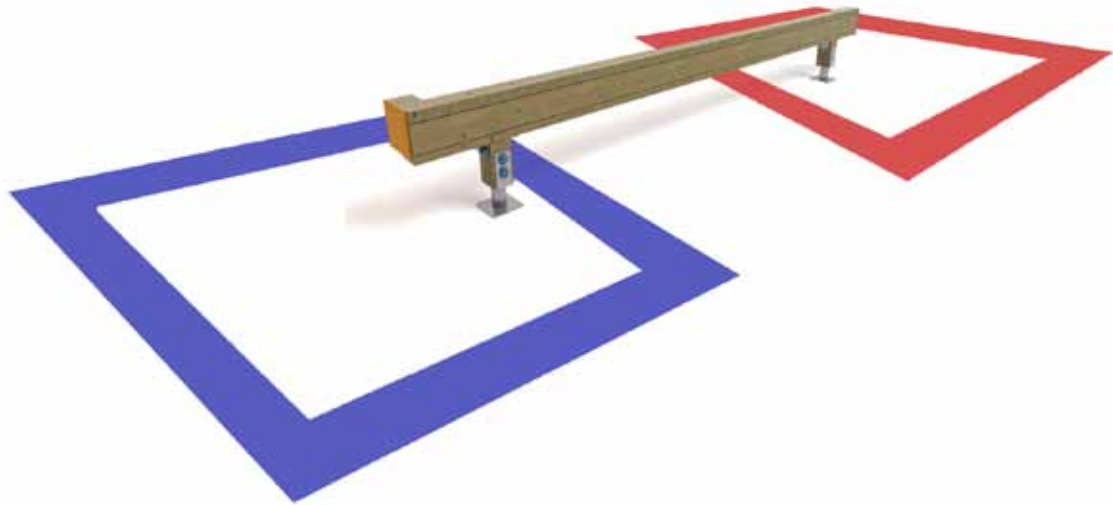




pp. 56, 57

El Juego de la Hiena, 2017
Acción n.º 1 / Action No. 1

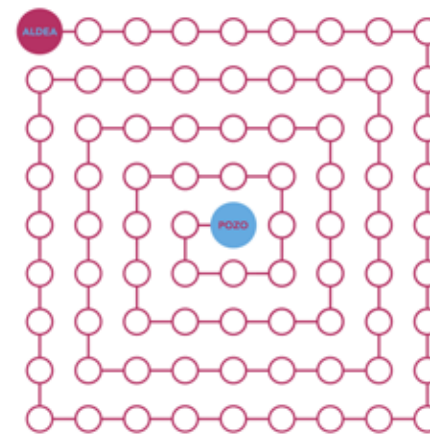


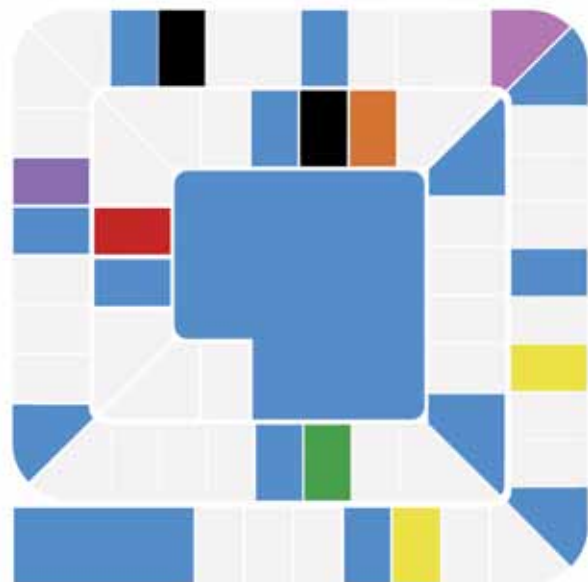


El Juego de la Hiena, 2017
Instalación n.º 1 / Installation No. 1

p. 59

El Juego de la Hiena, 2017
Instalación n.º 2 / Installation No. 2





El Juego de la Hiena, 2017
Instalación n.º 3 / Installation No. 3

David Crespo (León, 1984)

Vive y trabaja entre Madrid y León / He lives and works between Madrid and Leon

Licenciado en Bellas por la Universidad de Vigo, máster de Fotografía en la escuela EFTI y máster de Creación, Arte e Investigación de la Universidad Complutense de Madrid. Trabaja en diferentes ámbitos del arte contemporáneo, a la vez que en áreas de educación y formación en arte. En su investigación como artista, desarrolla proyectos que abordan ideas sobre el empoderamiento social en el territorio. Con su trabajo pretende lanzar una mirada crítica hacia diferentes hechos violentos o de crisis, sobre los que busca arrojar luz a partir de la ironía, el juego o la participación ciudadana. Sus proyectos han estado presentes en ferias, festivales, galerías y museos nacionales e internacionales como Palais de Tokyo, París; NGBK, Berlín; Galerie RDV, Nantes; Matadero Madrid, PHotoEspaña, JustMad, Galería Cero, Goethe-Institute, Centro de Arte de la Complutense, Swinton & Grant y Storm And Drunk, Madrid; Fabra i Coats, Barcelona; Bòlit Centre d'Art Contemporani, Girona; Ingravid Festival, Figueras; TEA Tenerife Espacio de las Artes; Addaya Centre d'Art Contemporani, Alaró, o Dados Negros, Villanueva de los Infantes, entre otros. Le han sido otorgados diferentes premios y becas, como Participar.de, Propuestas Vegap o Intransit, y su trabajo ha sido seleccionado en diversas convocatorias, entre ellas el Premi Ciutat de Palma o el Premi Miquel Casablanca.

David Crespo studied Fine Art at the Universidade de Vigo. He also holds a MA in Photography from Madrid's International Photography and Film School (EFTI) and a MA in Creation, Art and Research from the Universidad Complutense de Madrid. He works in several areas of contemporary art and in miscellaneous fields of art education and training. In his research as an artist he carries out projects that address the theme of social empowerment over territory. His work aims to cast a critical eye over different acts of violence and crises shedding light on these issues through irony, games and citizen participation. His projects have been shown at national and international fairs, festivals and museums, including, among others, Palais de Tokyo (Paris); NGBK (Berlin); Galerie RDV (Nantes, France); Matadero, PHotoEspaña, JustMad, Galería Cero, Goethe-Institute, Centro de Arte de la Universidad Complutense, Swinton & Grant, and Storm And Drunk (Madrid); Fabra i Coats (Barcelona); Bòlit Centre d'Art Contemporani (Girona); Ingravid Festival (Figueras, Girona); TEA (Santa Cruz de Tenerife, Canary Islands); Addaya Centre d'Art Contemporani (Alaró, Majorca); and Centro de Holografía y Dados Negros (Villanueva de los Infantes, Ciudad Real). Crespo has been awarded several prizes and grants, including Participar.de, Propuestas Vegap, and Intransit. His work has been shortlisted for a variety of other awards, such as the Premi Ciutat de Palma (Majorca) and the Premi Miquel Casablanca (Barcelona).

June Crespo *S/H Fuerzas Felices*

2016

Instalación escultórica. Cemento, pigmentos, cerámica, vidrio, resina, textiles, metal, esmalte. Dimensiones variables

Sculpture installation. Cement, pigments, pottery, resin, textiles, metal, glass. Dimensions variable



Soft/Hard, 2016
[vista parcial / partial view]
Cemento, textil, acero, resina
Cement, textile, steel, resin
Fotografía / Photograph: Jaime Gartzia

Flores, cemento y el árbol que te parió

Flowers, Concrete and the Tree on Which You Grew

Rosa Lleó

Una parte del trabajo de June Crespo se sitúa entre el suelo gris y las paredes blancas, en el momento preciso en que se visita la exposición. Está formado de resina, hierro, yeso, cemento. La otra parte tiene que ver con la vida cotidiana en su estudio de Ámsterdam, con sus sueños, con la antropología, con Clarice Lispector y la historia del arte, más bien femenina. Entre estos dos universos se sitúan sus esculturas y *assemblages*, precisamente entendidos como la suma de narrativa y objetos, con más o menos importancia de la intuición y del azar.

Preparados para el montaje, abrimos dos cajas de madera hechas a medida y vamos colocando todos los elementos que vienen dentro en el suelo, meticulosamente y con cuidado. En un tubo vienen embaladas unas fotografías a color y de diferentes tamaños en las que la artista ha ido captando detalles del cuerpo; imágenes fragmentadas que sirven como contrapunto a objetos o volúmenes más sólidos. En una caja aparte encontramos algunas revistas antiguas, concretamente números de la neoyorquina *Avant Garde* (1968-

Rosa Lleó

As you visit the exhibition, part of June Crespo's work occupies the space between the grey floor and the white walls. It is made of resin, iron, plaster and concrete. The other part has to do with daily life in her Amsterdam studio, with her dreams, with anthropology, with Clarice Lispector and art history, especially female art history. Understood as the sum of narrative and objects, with a greater or lesser input from intuition and chance, her sculptures and assemblages exist between these two universes.

In our preparations to assemble the exhibit, we open two purpose-built wooden boxes and, very carefully, meticulously, start taking out all the elements and placing them on the floor. Inside a tube we find the different size colour photographs of close-ups of the body that Crespo has been taking, fragmented images that serve as a counterpoint to more solid objects or volumes. In a separate box we find some old magazines, specifically issues of *Avant-Garde* (1968–1971), a New York magazine critical of the government



Chance Album (Isa), 2016
Radiador calefacción, impresión
Lambda, imanes, plástico, flores,
polvo / Radiador calefacción,
impresión Lambda, imanes,
plástico, flores, polvo
90 × 225 × 5 cm

Fotografía / Photograph: jcLett

1971), una publicación crítica con el gobierno y la sociedad norteamericanos, con alusiones a temas explícitamente sexuales y a la psicodelia. Junto con las revistas hallamos unos plásticos DIN A4 que contienen flores secas y polvo del estudio de la artista. También hay una caja con seis vasos de cristal, unos soportes para colgar copas y unas piezas negras de resina informes, muy delicadas. Fuera de la caja encontramos también dos varillas de acero de unos tres metros. De la furgoneta sacamos asimismo dos radiadores, los típicos radiadores del norte de Europa, de una sola placa rectangular. Estos son algunos de los elementos que van a formar dos de los trabajos de June Crespo, *Chance Album (Isa)* y *Chance Album (Queen)*.

Desde una lectura formalista, Crespo produce una serie de volúmenes en el espacio que rompen a la vez que reafirman la idea de bloque. Y lo hace de una manera profundamente formal aunque negando una forma definitiva a través de la utilización de restos, desechos y fragmentos de otros objetos o trabajos anteriores. Perfectamente

and American society, with allusions to explicit sexual themes and psychedelia. Next to the magazines we find some A4 plastic folders containing dried flowers and dust from the studio. There is also a box with six glasses, some glass holders, and very fragile shapeless pieces of black resin. Outside the box we find two steel rods about three metres long. From the van we take two radiators: those with a single rectangular plate typically used in northern Europe. These are just some of the elements that will form part of two of June Crespo's works, *Chance Album (Isa)* and *Chance Album (Queen)*.

From a formalist point of view, Crespo produces a series of spatial volumes that contradict yet simultaneously reaffirm the idea of a block—deeply formal yet eschewing a definitive form through the use of remains, leftovers and fragments of other objects or earlier works. All the points that are not immediately visible—the places that touch the floor—are minutely studied to occupy space through omission. The spatial perception of each work and of the specific place in which it

estudiados todos los puntos que no son inmediatamente visibles, los lugares de contacto con el suelo, estos volúmenes ocupan el espacio pero lo hacen a través de la omisión. La percepción espacial no solo de cada una de las obras sino del conjunto donde se ubican es clave, mediante un equilibrio entre intuición y concepción del trabajo en el espacio. Cada distribución irregular de la masa de las obras está rigurosamente ideada para crear una especie de sintaxis visual entre todos los elementos. Las relaciones estructurales y los contrastes de cualidades físicas y formales se asocian a afectos, a sensaciones o a un tipo de pensamiento que no busca construir un sentido racional o lógico. Se trata de un diálogo interno que se prolonga y toma forma en las combinaciones y relaciones de objetos que la artista propone. Desde las impresiones y escanografías hasta las estructuras de mayor volumen, Crespo desarrolla su trabajo siempre con una gran meticulosidad y rigor en cuanto a la disposición de cada uno de los elementos en el espacio, que debe ser estudiada y meditada paso a paso y con calma, durante un proceso de cambios y prueba-error de temporalidad larga y pausada; como si cada uno de los materiales y formas necesitara del sueño y del tiempo, de una fase nocturna para llegar a su forma definitiva.

El radiador es el elemento principal de *Chance Album (Isa)*, y es imprescindible que se sitúe a la altura en que están dispuestos los radiadores en el estudio de la artista, a dieciséis centímetros del suelo. Después de colocarlo en su lugar pertinente, dispondrá sobre él con imanes una de las fotografías que contiene un *assemblage* en sí misma: la imagen de una oreja —femenina, con un aro dorado y el

is displayed is key, as it offers a balance between intuition and the conception of the work in space. Each irregular distribution of the mass of the works is minutely studied to create a type of visual syntax between all the elements. The structural relationships and contrasts, such as physical and formal qualities, are associated with emotions, with physical sensations or with a type of thought that has no interest in constructing a rational or logical meaning. What we see is an on-going internal dialogue that is materialised in the combinations and relationships between the objects the artist proposes. From her printed and scanned images to the more voluminous structures, Crespo's work always evidences extreme rigour and precision regarding the position of each element in space, which must be studied and pondered calmly, step by step, during a long and unhurried process of changes and trial and error. It is as if all the materials and forms were in need of sleep and time, of a nocturnal stage, in order to achieve their final form.

The radiator is the centrepiece of *Chance Album (Isa)*. It has to be placed at exactly the same height as the radiators in Crespo's studio: sixteen centimetres from the floor. Once it is in the correct place, one of the photos will be hung on it with magnets. This photo contains an assemblage in itself, as it shows a woman's ear with a gold hoop earring and shaven head and, on top of this, some copper tubes and lavender twigs. It is a composition that blurs the boundaries between what belongs to the first photograph and what is superimposed on the floor, almost randomly, yet creating a concrete, well-balanced geometric composition. Crespo will then add the

pelo rapado— que tiene encima algunos tubos de cobre y ramitas de lavanda. Es una composición en la que se confunde lo que pertenece a la primera fotografía y lo que está superpuesto en el suelo, de manera casi fortuita pero a la vez creando una composición geométrica concreta y en equilibrio. Después colocará las bolsitas con polvo y flores secas. El polvo del estudio transportado se convierte en una imagen del paso del tiempo, de la acumulación de otros trabajos realizados anteriormente, hechos presentes de alguna forma al reaparecer en la siguiente obra, generando así una obra total que puede repetirse hasta el infinito.

Nada se hace de manera fortuita, pero tampoco según medidas o diagonales específicas; se trataría, más bien, de una distribución de fuerzas a través de variables como equilibrio, tensión, resistencia y presión. Las características invisibles que la imagen del radiador evoca, como el calor, la circulación de fluidos y la comunicación entre esos elementos y el cuerpo, son imprescindibles para la artista. Estos últimos trabajos de Crespo han incluido algunas referencias a la dimensión privada de su vida, que desde hace un año se sitúa en Ámsterdam. El contenido de estos detalles está presente, pero siempre como forma modificada. Estos elementos estructurales y funcionales, como tuberías, bisagras o sistemas de calefacción, son portadores de información y abren y cierran alternativamente compuertas a la subjetividad. Desde otro punto de vista, otros elementos que simbolizan la cotidianidad son el agua, la luz y el gas como estructuras que normalmente carecen de forma. Los tubos funcionan tanto como un registro de su entorno diario, a escala 1:1, como imagen de articulaciones o conductos por los

plastic pockets of dust and dried flowers. The dust brought from the studio is an image of the passage of time, of the accumulation of works created at an earlier time, which resurface in the next work, creating a body of work that can be repeated ad infinitum.

Nothing is random, but neither does the artist use specific measurements or diagonals. Rather, she distributes forces through variables such as balance, tension, resistance and pressure. The invisible characteristics that the image of the radiator invokes, like heat, the circulation of fluids or the communication between these elements and the body, are crucial for Crespo. In her latest works she has included references to the private dimension of her life, which for the last year has unfolded in Amsterdam. The content of these details is present, but always in modified form. The structural and functional elements, like pipes, hinges and heating systems, convey information and alternately open and close gates to subjectivity. Viewed from a different perspective, water, light and gas also symbolise everyday life as formless structures. The pipes serve both as a record of Crespo's daily environment, on a life-size scale, and as an image of joints or conduits that carry vital internal (bodily) and external (water, gas and electricity) substances. Thus, the dust from the studio, the gas and the flowers are part of an organic universe that is only referenced by forms and volumes.

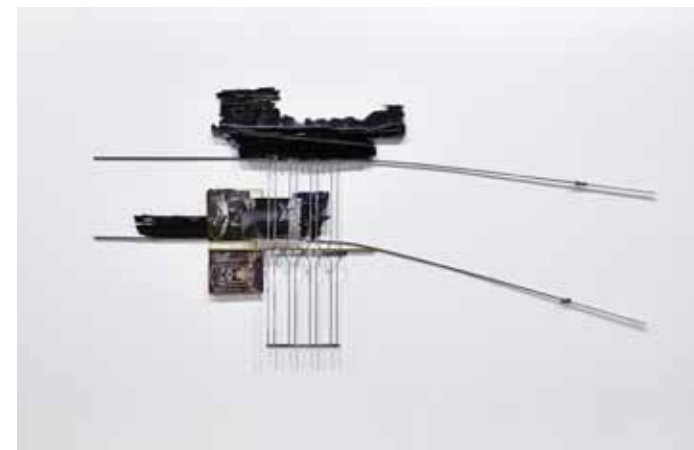
The remaining elements will form *Chance Album (Queen)*. The glass holders will be the main structure, on which all the other objects will be balanced. However, hardly any of these will be anchored, so there will always be an

que circulan sustancias vitales internas (corporales) y externas (agua, gas y electricidad). Así pues, el polvo del estudio, el gas y las flores forman parte de un universo orgánico que aparece solo aludido a partir de formas y volúmenes.

Con el resto de elementos enumerados anteriormente se formará *Chance Album (Queen)*. Los soportes para colgar copas constituirán la estructura principal en que ir colocando en equilibrio los demás de objetos. Casi ningún elemento está fijado; se repite casi siempre un componente de peligro, de algo que está a punto de romperse. Su forma y función original recuerdan al primer *ready-made*, el portabotellas vacío de Marcel Duchamp, que se convertía, al ser despojado de su utilidad, en una estructura de hierro indefinida. Después se colocarán las dos barras finas de hierro para poder disponer las revistas, abiertas por páginas que muestran imágenes de gran sensualidad pero de tonalidades oscuras y similares a las resinas informes que se intercalan. Ya sea desde la psicodelia o desde la abstracción, cada elemento parece negar

element of danger, of something that is about to break. Their form and original function recall the first ready-made, Marcel Duchamp's empty bottle rack, which when stripped of its usefulness became an indefinite iron structure. Next, the two thin iron bars will be installed to display the magazines, open at pages showing highly sensual images, but in dark tones similar to the formless pieces of resin that intercalate between them. Either rooted in psychedelia or abstraction, each element seems to eschew a definitive form in contrast to the geometry of the glass holders.

The manner in which the found objects are displayed, in modified form and with a symbolic intentionality, is reminiscent to a certain extent of surrealist gestures. Although the work contains several layers related to art history, any hint of nostalgia is lost, subsumed by other elements associated with the artist's everyday life. Neither the dark and rather industrial colour palette nor the layout of the elements invoke fetishism or a nod to history.



Chance Album (Queen), 2016
Resina poliuretano, revistas, metal, cristal / Resina poliuretano, revistas, metal, cristal
140 × 6,5 × 300 cm
Fotografía / Photograph: jcLett

una forma definida en contraposición a la geometría de las barras del portacopas.

La disposición de objetos encontrados, modificados y con intencionalidad simbólica nos puede recordar al tipo de gesto del surrealismo. En esta obra, a pesar de tener varias capas que se relacionan con la historia del arte, cualquier apunte a la nostalgia desaparece por confundirse con otros elementos que tienen que ver con la cotidianidad de la vida de la artista. Ni la paleta de colores, más bien industrial y oscura, ni la disposición se acercan al fetichismo o al guiño histórico, sino que, al contrario, lo hacen desaparecer; diríamos, incluso, que los dos vasos de cristal a punto de romperse todavía quitan más peso a esa lectura, aludiendo a la fragilidad del paso del tiempo.

Posicionarse desde ese lugar de fragilidad adquiere cierto carácter simbólico y emancipatorio. Al fin y al cabo, en las categorías tradicionales de escultura y pintura, la construcción de los roles de género todavía es muy evidente. En trabajos anteriores de June Crespo, el cuerpo femenino suele aparecer mutilado, fragmentado entre varias capas de cemento, mostrando su fragilidad. En la obra *Daytime Regime (Brigitte)*, realizada en 2015, la cara de Brigitte Bardot reproducida en la portada de la revista *Nova* se muestra aplastada por un bloque de cemento. No podemos tener una visión total para poder reconocer al icono sexual de los sesenta, tan solo intuimos su boca, sus labios perfectos. En obras posteriores, ya ninguna de las figuras acaba teniendo exactamente las cualidades que su definición le adscribe: dos positivos de cemento con forma de nalgas con vaqueros, colocados en equilibrio uno encima del otro en posición

On the contrary, they eradicate them completely. Indeed, the two glasses about to break accentuate this even more, alluding to the fragility of the passage of time.

Adopting a fragile stance is quite symbolic and liberating. After all, the construction of gender roles is still very evident in the traditional categories of sculpture and painting. In earlier works by June Crespo, the female body usually appears mutilated, fragmented between several layers of concrete in order to reveal its fragility. In the work *Daytime Regime (Brigitte)*, made in 2015, the face of Brigitte Bardot that appears on the cover of *Nova* magazine is crushed by a block of concrete. Thus, we are deprived of the complete vision that would enable us to recognise the 1960s sex symbol—we are only given a hint of her mouth and perfect lips. In later works none of the figures display the exact qualities their definition ascribes to them: two concrete blocks shaped like jeans-clad buttocks balance one on top of the other in a sensual position (*Cheek to Cheek*, 2015); or we see prostheses of athletic bodies, almost like leftovers that have disintegrated, and dirty T-shirts minus the body (*Soft/Hard*, 2016). Another important element is the relationship between the surface and the interior, which is glimpsed through a lateral gap and makes other parts invisible, as well as the relationship between the vertical and horizontal volumes, which is always minutely studied.

In general, all of Crespo's sculptures reference the body as an object. The idea of the object-portrait that appears in certain dada and avant-garde assemblages holds great interest for her. In its day, this had to do with mechanical symbolism and the portraits usually bore no relation

sensual (*Cheek to cheek*, 2015), o prótesis de cuerpos atléticos casi como desechos que se hubieran desintegrado y camisetas sucias en las que falta el cuerpo (*Soft/Hard*, 2016). También es importante la relación entre la superficie y el interior, que se deja ver a través de un corte lateral y que deja alguna parte invisible, así como la relación entre los volúmenes verticales y los horizontales, siempre muy estudiada.

En general, todas las esculturas aluden al cuerpo desde el objeto. La idea de retrato-objeto, ya presente en algunos *assemblages* de artistas dadaístas y de las vanguardias, es de gran interés para Crespo. En su momento tuvo que ver con un simbolismo mecánico, y los retratos generalmente no tenían ninguna relación con sus sujetos.

Aquella nueva manera de entender los retratos no se basaba ya en el concepto de mimesis, sino que incorporaba la palabra, imágenes, formas y algunas veces objetos encontrados superpuestos para significar los atributos distintivos de cada individuo, como ocurre en las obras de la controvertida baronesa Elsa von Freytag, una iconoclasta frente a las tradicionales nociones de género, sexualidad e identidad. Una de sus principales esculturas fue *God* (1917), una pieza de tubería de hierro colocada al revés sobre una caja de ingletes de madera, que sugiere ya la mecanización de la era moderna y la pérdida del cuerpo en favor de la máquina. O su *Retrato de Marcel Duchamp* (1920), una escultura hecha de partes mecánicas, plumas, huesos

to their subjects. The new approach to portraits was no longer based on mimesis but incorporated words, images, shapes and sometimes superimposed found objects to signify the distinctive attributes of each individual. The controversial baroness Elsa von Freytag, an iconoclast of the traditional notions of gender, sexuality and identity, provides us with a good example of this approach. One of

her main sculptures, *God* (1917), a piece of iron plumbing placed upside down on top of a wooden mitre box, already presaged the mechanisation of the modern age and the loss of the body in favour of the machine. Another of her works, the sculpture *Portrait of Marcel Duchamp* (1920), was made of mechanical parts, feathers, chicken bones, a glass and fish hooks.

In relation to this random association, Crespo has created the composition of sculptures entitled *Laranja na mesa. Bendita a árvore que te pariu* [Orange on the Table. Bless the Tree on Which You Grew], which is also the poem entitled *Amor a terra* by the Brazilian writer Clarice Lispector.¹

(1) "One only has to look at the portrait of Clarice Lispector to admire the physical beauty of that mysterious, distant, unattainable woman with a trace of irony in her gaze, like someone who defies yet promises; her own woman, though made of intimate porcelain; aloof but open to complete possession; of noble bearing and refined gesture, yet earthly, ethereal, with marble made out of the fine substance of dreams" (Miguel Cossío, "De Clarice", in *Clarice Lispector: Cuentos reunidos* [Madrid: Siruela, 2008], Pag. 21).



Daytime Regime, 2015
Hormigón, colorante, revistas
Concrete, colourant, magazines
125 x 50 x 50 cm



Cheek to cheek, 2015
Cemento, textil / Cement, textile
44 × 44 × 30 cm
Fotografía / Photograph: Daniel Mera

de pollo, un vaso y anzuelos de pescar. En relación a esta asociación fortuita, Crespo crea la composición de esculturas Laranja na mesa. *Bendita a árvore que te pariu* — que también es el poema titulado *Amor a terra* de la escritora brasileña Clarice Lispector¹—: un conjunto de pequeñas esculturas de cerámica de forma tubular que se disponen por el total de una superficie de suelo. Resultan difíciles de aprehender como conjunto, son muy frágiles y van variando modestamente de forma y tamaño, casi aleatoriamente. Actúan como las desnudas palabras de Lispector, que intentan traducir con un medio limitado algo que es mucho más grande que el lenguaje, aquello que

(1) "Basta contemplar su retrato para admirar la belleza física de aquella mujer misteriosa, distante, inalcanzable, con un toque de ironía en la mirada como quien reta pero a la vez promete; dueña de sí, aunque de íntima porcelana; ajena pero abierta a la pertenencia plena; de noble porte y refinado gesto, terrenal, etérea, con mármol hecha en la fina substancia de los sueños"; Miguel Cossío, "De Clarice", en Clarice Lispector, *Cuentos reunidos*, Madrid, Siruela, 2008.

(2) Clarice Lispector, cit. en Elena Losada Soler, "Clarice Lispector. La palabra rigurosa", Universidad de Barcelona: <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero4/lispecto.htm>

This work consists of a series of small, tubular ceramic sculptures occupying the entire surface of the floor. It is difficult to view them as a whole since they are extremely fragile and vary slightly, almost randomly, both in form and size. Like Lispector's naked words, Crespo's work attempts to express with a limited medium something that is much greater than language, something that is nameless, that reaches beyond the rational terms of what the eyes perceive from a quasi-physical sensuality. As Lispector wrote, alluding to the limitations of language and what lies beyond, "The word has terrible limitations. And beyond those limitations lies organic chaos. After the end of the word begins the great eternal scream".²

Prostitutes, ladies of the tropical aristocracy, threesomes, a dismembered corpse, carnival masks and animals all make an appearance in this fragmented

(2) See Elena Losada Soler, "Clarice Lispector. La palabra rigurosa", in *Mujeres y literatura* (Barcelona, PPU, 1994) (available at: <https://pendientedemigracion.ucm.es/info/especulo/numero4/lispecto.htm> [accessed 19-11-2016]).

carece de nombre, que debe expresar con términos racionales lo que la mirada percibe desde una sensualidad casi física. Lispector expresa claramente este límite de la palabra y lo que tras él se encuentra: "La palabra tiene su terrible límite. Más allá de ese límite está el caos orgánico. Después del final de la palabra empieza el gran alarido eterno"².

Prostitutas, señoras de la aristocracia tropical, tríos, un cadáver descuartizado, máscaras de carnaval y animales van apareciendo en esta literatura fragmentada en historias cortas y cuentos, que tiene también mucho de lo cotidiano y de lo aparentemente banal que encontramos en la vida diaria de las mujeres de todas las clases sociales y contextos. Donde lo visceral y lunar se encuentra con lo prosaico de la ciudad o del interior de la casa. Lo mismo ocurre en el universo de June Crespo: no se entiende una parte sin la otra, para crear un equilibrio que es tenso, unos volúmenes desde el vacío y una relación especial con la palabra como retrato de la artista.

literature of tales and short stories, which also contains many of the ordinary and seemingly banal elements we find in the daily life of women from every social class and context, and where the visceral and lunar encounter the commonplaces of the city or the inside of a home. Just as it occurs in June Crespo's universe, where it is impossible to understand one part without the other as she gives form to a tense balance, creating volumes from the void and a special relationship with the word as a portrait of the artist.



Naranja en la mesa, bendito el árbol que te parió, 2016
Cerámica vidriada
Glazed pottery
Dimensiones variables
Dimensions variable



p. 72, p.73 , p.74–75
Soft/Hard, 2016
 [vista parcial / partial view]
 Cemento, textil, acero, resina
 Cement, textile, steel, resin
 Fotografía / Photograph: Jaime Gartzia





June Crespo (Pamplona, 1982)

Vive y trabaja entre Bilbao y Amsterdam / She lives and works between Bilbao and Amsterdam

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad del País Vasco en 2005, ha participado en residencias artísticas en centros internacionales como Iaspis (Estocolmo, 2014) y en la actualidad completa una residencia en De Ateliers (Ámsterdam, 2015-2017). Ha realizado exposiciones individuales entre las que se incluyen *Chance Album nº 1*, en la galería etHALL (Barcelona, 2016); *Kanala*, en MARCO (Vigo, 2016), y *Cosa y Tú*, en la galería Carreras Múgica (Bilbao, 2015). Entre las exposiciones colectivas y festivales en los que ha participado se encuentran Art-O-Rama (Marsella, 2016), *Hyperconnected* (Moscow Museum of Modern Art, Moscú), *Fluxesfeverfuturesfiction* (Centro Azkuna, Bilbao, 2016), *Wild Things* (The Green Parrot, Barcelona, 2014), *Hitting it off* (P-exclamation, Nueva York, 2014), *Pareidolia* (Bacelos, Madrid, 2014), *Pop Politics* (CA2M, Madrid, 2012), *Esta puerta pide clavo* (Galerie Tatjana Pieters, Gante, 2012), *Arte e Investigación 2010* (Centro Cultural Montehermoso, Vitoria, 2011) y *Antes que todo* (CA2M, Madrid, 2010).

June Crespo obtained her BFA from the Universidad del País Vasco. In 2014 she did a residency at Iaspis (Stockholm) and she is currently completing another one at De Ateliers (Amsterdam). Her solo shows include *Chance Album No. 1* (Galería etHALL, Barcelona, 2016); *Kanala* (MARCO, Vigo, Pontevedra, 2016); and *Cosa y tú* (Carreras Múgica, Bilbao, 2015). Her work has also been shown in collective exhibitions and festivals such as Art-O-Rama (Marseille, France, 2016); *Hyperconnected* (Museum of Modern Art, Moscow, 2016); *Fluxesfeverfuturesfiction* (Zakuna Zentroa, Bilbao, 2016); *Wild Things* (The Green Parrot, Barcelona, 2014); *Hitting it off* (P!, New York, 2014); *Pareidolia* (Galería Bacelos, Madrid, 2014); *Pop Politics* (CA2M, Madrid, 2012); *Esta puerta pide clavo* (Galerie Tatjana Pieters, Ghent, Belgium, 2012); *Arte e Investigación 2010* (Centro Cultural Montehermoso Kulturunea, Vitoria, Álava, 2011); and *Antes que todo* (CA2M, Madrid, 2010).

p. 76

Soft/Hard, 2016

[vista parcial / partial view]

Cemento, textil, acero, resina

Cement, textile, steel, resin

Fotografía / Photograph: Jaime Gartzia

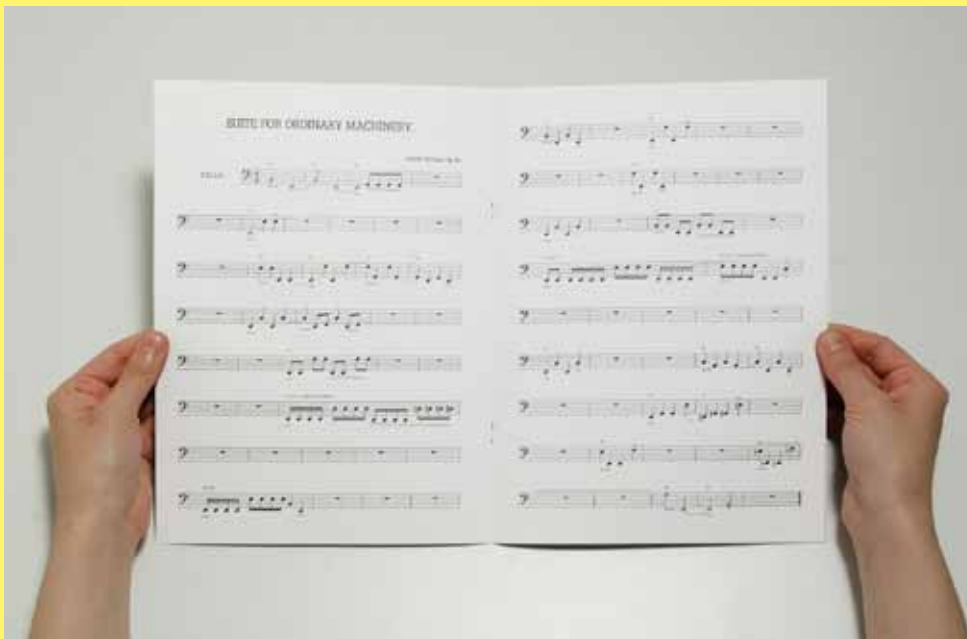
Fito Conesa *Non Unísono*

2017

Vídeo (10 min.)
Video (10')

Colaboran / Lorem ipsum:
Centro Párraga, Fiorella Macchi
Escuela de música Chaplin

Agradecimientos / Lorem ipsum:
Sergio Porlan, Siddharth Gautam Singh
Ana García Alarcón, Alberto Soler
Espai Tactel, Rosa Ferré, Martín Lejárraga
y Ángel Mateo Charis



Un coro, un ave, un poeta, una conversación y una partitura

A Choir, a Bird, a Poet, a Conversation and a Music Score

Fito Conesa / Rosa Ferré

Rosa Ferré: La voz es, en primer lugar, la voz de la madre, lo primero que escuchas, incluso antes de nacer. Es tu primer contacto con el "otro". Al nacer estás vivo solo si lloras cuando el médico te da una palmada; es como si la voz animara la materia. Durante unos años tienes una voz de niño que te identifica y, en un momento determinado, esa voz se hace inestable, es varias voces a la vez y pasas unos meses así, a la espera de tu voz para siempre. ¿Qué pasa cuando un chico cambia la voz?

Fito Conesa: Es una especie de rito de paso. Estás expectante, un poco avergonzado, pero, sobre todo, pendiente de si tu nuevo yo cumplirá las expectativas de los demás. Te están pasando cosas, vas a dejar de ser un niño. Y, de algún modo, es una separación de la madre; dejas atrás una voz, y la que viene, viene del futuro. Es la voz de tu futuro y está ligada a tu sexualidad. Te meten y te metes en esa construcción social que es la masculinidad. Te mides en torno a esa construcción. Proyectan en ti la expectativa de que la que llegue sea una

Fito Conesa / Rosa Ferré

Rosa Ferré: The voice is, first and foremost, the mother's voice, which is the first one you hear, even before you are born. It's your first contact with the "other". When you are born, you are only alive if you cry when the doctor gives you a little slap. It's as if the voice gave life to the matter. For years you have a child's voice that identifies you. Then, at some undetermined point, that voice starts to warble, as if you had several voices rolled into one, and you spend a few months like that, waiting for the voice you will have for the rest of your life. What happens when a boy's voice changes?

Fito Conesa: It's like a rite of passage. You feel anxious and a little embarrassed, but above all you wonder whether your new self will live up to people's expectations. Lots of things are happening to you. Soon you will no longer be a child, so, in some way, it's also a separation from your mother. You are leaving one voice behind and the new one that you get comes from the future. It's the voice of your future and it's tied to your sexuality. You are entering that social construct we call

voz fuerte, masculina, que te coloque en un buen sitio en el mundo. Y tú no tienes porqué reconocer en tu voz “de adulto” tu virilidad. Es una imposición. Expectativa y confusión.

También pasa que te pueden echar de un coro, como a mí. Te invitan a dejarlo y a que regreses cuando hayas cambiado la voz. A la vuelta puede que tu voz sea interesante para el coro, o quizás no. Si la música forma parte de tu vida, es la expulsión de un lugar que era tuyo.

La voz es, de un lado, un fenómeno material, ondas acústicas y, de otro, lenguaje. Es el soporte material de la producción de significado. El habla es el signo de que a una materia la habita la inteligencia. Y también es como si revelara la sustancia escondida de la subjetividad, algo así como “la verdad” o “la conciencia”. El cuerpo y el lenguaje tienen en común la voz, pero la voz no es ni cuerpo ni lenguaje. Es como un mediador entre dos mundos. La voz tiene algo de ilusión, de alucinación.

R. F.: También es lo que tenemos en común algunos animales y los humanos. Es la parte animal del hombre para expresar placer o dolor, o lo que nos parece bueno o malo, justo o injusto. Sentimientos. Pero volvamos al tema de la identidad. La voz es como una huella dactilar, es lo más uno de uno mismo. Hay un extrañamiento con la propia voz cuando uno canta y escucha su voz, o cuando la oye en una grabación. Recientemente, asistí a clases de canto con otra persona que, a las pocas semanas de empezar, lo dejó. Las clases le deprimían, le ponían muy nervioso. A veces, incluso acababa llorando. La profesora me contó que era muy común, que algunas personas no se reconocen en su voz, que la odian, que no pueden

masculinity. You measure yourself against that construct. People expect that you will develop a strong, masculine voice that will put you in a good position in the world. Yet you might not recognise your virility in your “adult” voice. It’s an imposition. It’s about expectations and feeling confused.

And, of course, there is always the chance that you will get thrown out of the choir, like I did. They invite you to leave and tell you to come back when your voice has changed. But when you do come back, they might decide that your voice suits the choir, or not. If music is part of your life, it’s like being expelled from a place you had always considered yours.

On one level, the voice is a material phenomenon composed of acoustic waves and, on another, it’s language. It’s the material that supports the production of meaning. Speech proves that a particular substance contains intelligence. But it also reveals the hidden substance of subjectivity, something like “truth” or “conscience”. The body and language have the voice in common, but the voice is neither body nor language. It’s a mediator between two worlds. To a certain extent, the voice is related to artifice, to hallucination.

R. F.: It’s also something that humans and some animals have in common. It’s part of our animal side as it expresses pleasure or pain, or what we consider good or bad, fair or unfair. It expresses feelings. Getting back to the subject of identity, your voice is like a fingerprint, it’s your absolute essence. When you sing and hear your voice, or when you hear a recording of it, it often sounds strange. I recently attended singing classes with someone who gave them up after a few weeks. He said those classes depressed him, that they made him feel anxious—sometimes they even made

escucharse. Es de manual, me dijo, es una falta de aceptación de uno mismo.

F. C.: La voz se puede trabajar, cambiar. Podría ser un mecanismo para construir la personalidad. Se me ocurre una terapia para cuando estás harto de ser tú mismo —quizás ya existe—: si, con alguien que te ayude, consigues cambiar la voz modulándola, hasta alcanzar una que, siendo diferente a la tuya, te guste, puedes llegar a ser otro. El cambio de voz podría ser el instrumento hacia una transformación radical. Freud hablaba de la voz en términos de superego. Lacan tenía una forma muy característica de hablar, sus seminarios eran *performances* de la voz. Decía que la voz es un objeto (“objeto a”), no pertenece al sujeto que dice, sino que es un objeto que se escucha. De hecho, para él era un objeto de deseo, una especie de lugar vacío que representa el límite de lo que se puede expresar o pensar. Me interesa mucho la filosofía de la voz desde el psicoanálisis. En cualquier caso, el hombre se oye a sí mismo decir, pero no se ve a sí mismo mirar, por ejemplo; de ahí viene esa distancia con la voz.

R. F.: Slavoj Žižek tiene varios ensayos muy interesantes sobre la voz como intruso; sobre la llegada del sonido al cine, por ejemplo. El cine mudo como el cine en el que no hay mortalidad, ni finitud, ni sexualidad, ni culpabilidad; un mundo de una maldad naïf y de una violencia de cachiporra. Según Žižek, con el sonido llega al cine “la interioridad, la culpa; en otras palabras, el complejo universo edípico”. También son interesantes sus apreciaciones sobre la voz acusmática, la que se oye sin ver la causa originaria del sonido, la voz cuya fuente no está

him cry. The teacher told me it was not an uncommon reaction, that some people don’t recognise their own voice, that some people hate their voice and can’t stand listening to it. It’s straight out of the textbook, she told me. It shows an inability to accept oneself.

F. C.: You can work on your voice and change it. You can use it as a mechanism to shape your personality. Now that I think of it, it could be used as therapy when you are sick of being yourself. Actually, I would suppose that form of therapy already exists. If, with someone’s help, you manage to change your voice and modulate it until you find a different one that you like, you could become a different person. Changing your voice could be a vehicle for radical transformation. Freud talked about the voice in terms of the super-ego and Lacan had a very characteristic way of speaking—his seminars were like voice performances. He argued that the voice is an object (“object little-a”), that it doesn’t belong to the subject who uses it, that it’s an object that is heard. In fact, Lacan considered it an object of desire, a type of empty space that represents the limit of what can be expressed or thought. I’m very interested in the philosophy of the voice from that psychoanalytical point of view. For instance, we hear ourselves speak but we don’t see ourselves look, which explains that distance with the voice.

R. F.: Slavoj Žižek has written several fascinating essays on the voice as an intruder. He talks, for instance, about the arrival of sound in films. According to him, there is no mortality, no finitude, no sexuality, no culpability in silent films—they are a world of naive evil characterized by a kind of cartoonish violence. On the other hand, the advent of sound films

identificada. ¿De dónde viene la voz de la madre de *Psicosis*? ¿Qué es lo que da verdaderamente miedo de la niña de *El exorcista*? No es la cabeza dando vueltas sobre sí misma y echando espumarajos; lo verdaderamente impactante es esa posesión a través de la voz: la no correspondencia entre el cuerpo de una niña y la voz del demonio. Cuando era pequeña, yo tenía un terror particular: que Dios me hablase. En el colegio me decían que Dios me hablaría y yo rezaba para que no lo hiciera. Que se me apareciera me daba igual, pero, por favor, ¡que no me hablase!

Llevamos meses hablando del poeta ruso Velimir Jlébnikov y del ave lira. Todas nuestras conversaciones desembocan ahí.

F. C.: El ave lira se llama así porque tiene la cola en forma de lira, el instrumento musical. No llega a pavo real, es más modesta, pero tiene algo de su alarde de exhibición, con esa cola que despliega en las paradas nupciales. Sin embargo, lo increíble es su asombrosa habilidad para imitar cualquier sonido, natural o artificial: el canto de otras aves, los sonidos de otros animales, la voz humana y hasta las radiales que cortan los árboles en los bosques australianos. Es como si pudiera imitar también el lenguaje, pero desligado de su significado. En el pájaro lira se hace patente y sonoro el colonialismo y la imposición violenta de lo humano. Si tuviese la oportunidad de convivir o trabajar con uno, lo rodearía de estímulos y nuevos aprendizajes. Sé que es un despropósito y que no podría hacer un proyecto así sin poner en peligro la integridad del pájaro. Pero, en un escenario ideal, lo situaría en una escuela de música de instrumentos de viento. El aprendizaje de un instrumento implica

injected “interiority, guilt [...] in other words, the complex oedipal universe”. Žižek’s appreciations of the “acousmatic” voice are also interesting—the idea of the voice that is heard but has no visible originating cause, of the voice with no identified source. Where does the mother’s voice come from in *Psycho*? What is the really scary thing about the girl in *The Exorcist*? It’s not the head turning or the frothing in the mouth. What really hits you is the voice, which is what expresses the possession: the non-correspondence between the girl’s body and the devil’s voice. When I was little I was terrified by the idea that God would speak to me. At school they said God would speak to us, and I prayed for that never to happen. I didn’t mind seeing him. I just didn’t want him to speak to me!

We have spent months talking about the Russian poet Velimir Khlebnikov and the lyrebird. Our conversations always seem to come back to this point.

F. C.: The lyrebird takes its name from its tail, which is shaped like the musical instrument. It’s not quite like a peacock. It’s more modest. But there is something boastful or ostentatious in the way it fans out its tail when courting the female. The most incredible thing of all, however, is its astonishing ability to imitate any sound, natural or artificial: the song of other birds, the sound of other animals, the human voice—even the circular saws used to fell trees in Australian forests. It’s as if it could imitate language, but emptying it of all meaning. Colonialism and the violent imposition of the human race are loudly manifested in the lyrebird. If I could work with one, I would surround it with stimuli and new things to learn. I know it’s mad, and that such a project would endanger

ensayo-error, y en particular, los de la familia de viento comportan dificultades técnicas añadidas. Imagina a un pájaro lira conviviendo años con repetidas melodías de ensayo, afinamiento de instrumentos...

R. F.: Estás investigando ahora sobre la semántica de los cantos de los pájaros. Jlébnikov ya decía que, como mínimo, con su canto expresan su estado de ánimo. Su padre era ornitólogo, y él estaba también obsesionado por los trinos. Su primer poema conocido, de 1897, es la descripción de un pájaro en una jaula.

Jlébnikov, que se murió muy joven, en el año 1922, estaba, como tú, fascinado por el sonido, las matemáticas y la correspondencia entre los hechos. Se inventó un lenguaje que llamaba “trans-racional”, *záum* (za/um: más allá / sentido), una compleja teoría sobre el valor semántico de los sonidos, dándole significado emocional a las raíces de las palabras y a ciertas combinaciones de fonemas, morfemas y léxico. El *záum* era una máquina poética que generaba neologismos, juegos y asociaciones metafóricas y etimológicas. Sus palabras eran sonidos deliberadamente carentes de significado racional y supuestamente dotados de un poder evocador para el inconsciente de una persona, y así pretendía crear un discurso que llegara a la vez a los sentidos y a la razón. Un lenguaje universal por encima —o por debajo— de los idiomas. Creía en el poder mágico y demiúrgico de la palabra y que las palabras eran, en cierto modo, objetos con existencia real.

Lo que me fascina también es que creó una numerología de los hechos históricos que me recuerda a algunas de tus últimas piezas, como *Fantasia y fuga para Tsushima* (2015) o *Nocturno para Genna-Alwacil* (2016), donde buscas —o inventas— patrones históricos y los conviertes en

the bird, but imagine a Lyrebird in a music school specialising in wind instruments. Learning an instrument implies trial and error, and learning a wind instrument has additional technical difficulties. Imagine a lyrebird that spent years surrounded by repeated rehearsals of melodies and instruments being tuned!

R. F.: You are currently exploring the semantics in birdsong. Khlebnikov said that, at the very least, the way a bird sings expresses its state of mind. Khlebnikov’s father was an ornithologist, and he himself was obsessed with birds’ trills. His first poem, written in 1897, is the description of a bird in a cage. Khlebnikov, who died very young in 1922, shared your fascination with sound, math and the correspondence between facts. He invented *zaum* (za/um: beyond/sense), a language that he described as “trans-rational”. It’s a complex theory about the semantic value of sounds that attaches emotional meaning to the roots of words and to certain combinations of phonemes, morphemes and lexemes. *Zaum* was a poetic machine that generated neologisms, games and metaphorical and etymological associations. Its words were sounds deliberately lacking a rational meaning but supposedly imbued with an evocative power for a person’s subconscious. The objective was to create a discourse that would reach the senses as well as reason: a universal tongue over and above—or below—all other languages. Khlebnikov believed in the magical, demiurgic power of the word, and to a certain extent he saw words as objects with a real existence.

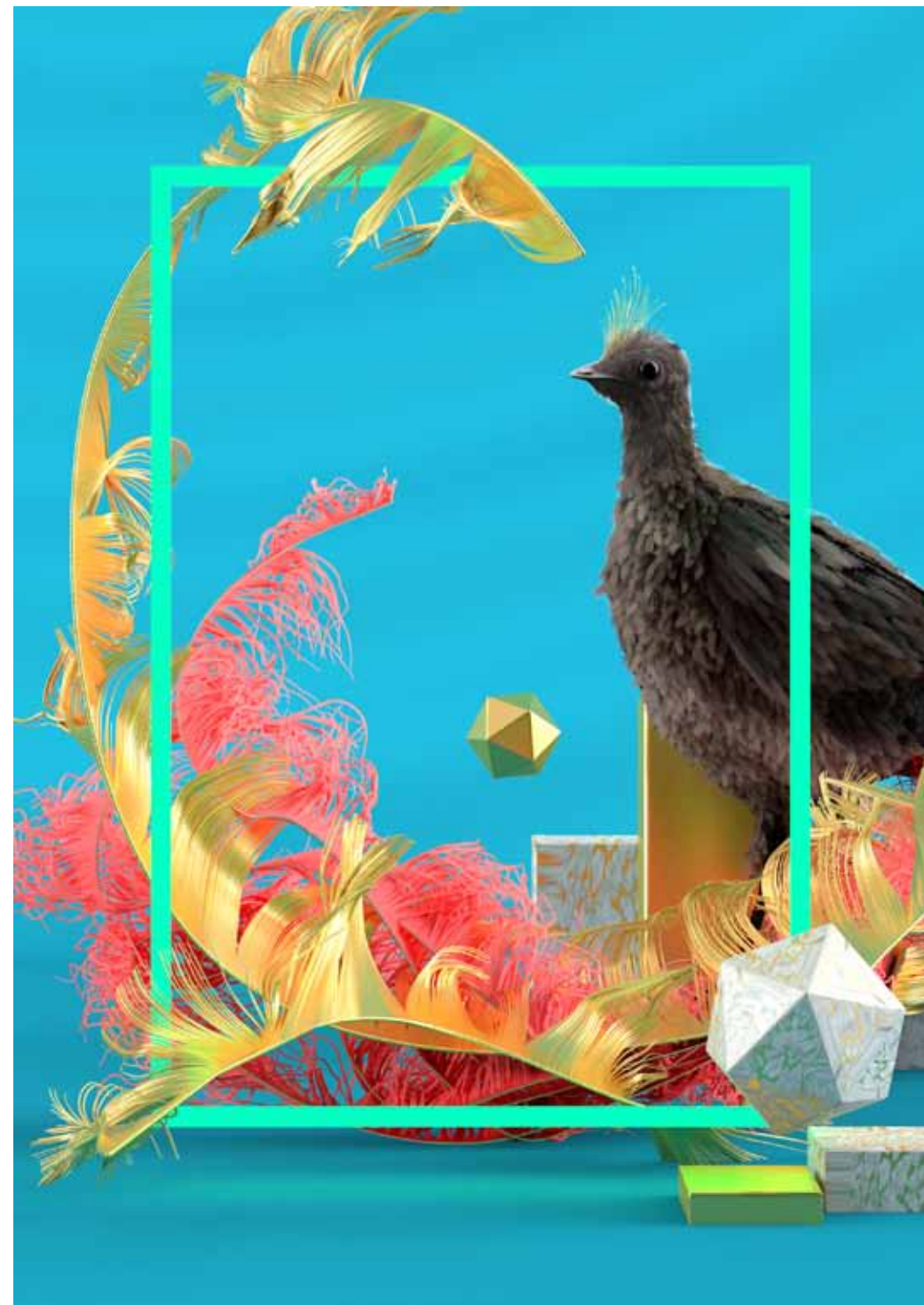
The other thing that fascinates me is his numerology of historical facts, which reminds me of some of your latest pieces, like *Fantasia and Fugue for Tsushima* [2015] or *Nocturne for Genna-Alwacil*

partituras, en música. Jlébnikov decía en 1920: “Quise encontrar la clave del reloj de la humanidad. Convertirme en el relojero de la humanidad y establecer una base para predecir el futuro”. Estaba convencido de que los acontecimientos históricos capitales —las grandes batallas (¡como tú con Tsushima!), la formación e implosión de los imperios, etc.— se suceden con una determinada periodicidad; descubriéndola, se podría predecir el futuro y evitar las guerras. Esta idea de conexión matemática del universo me lleva a tus trabajos. Jlébnikov dedicó muchísimo esfuerzo a revelar las fundamentales leyes del tiempo: “las ecuaciones cósmicas que gobiernan los sucesos naturales e históricos”.

Hoy, mientras tomaba notas para esta entrevista, he encontrado un comentario de otro poeta maravilloso —y también de origen ruso—, Joseph Brodsky, que te quería leer: “A veces, los versos de Jlébnikov suenan como lo que presumiblemente oían los pájaros cuando hablaba san Francisco de Asís”.

[2016], where you look for—or invent—historical patterns and then turn them into scores, into music. In 1920 Khlebnikov said that he “wanted to find a key to the timepiece of humanity, to become humanity’s watchmaker, and to map out a basis for predicting the future”. He was convinced that major historical events—the great battles (just like Tsushima in your case), the formation and implosion of empires, etc.—occur with a specific frequency and that, by discovering it, the future could be predicted and wars avoided. Khlebnikov dedicated a lot of effort to revealing these fundamental laws of time, what he called “the cosmic equations that govern natural and historical events”. This idea of the universe having a mathematical arrangement reminds me of your work.

Today, as I was preparing this conversation, I came across a comment by another marvellous Russian poet, Joseph Brodsky, that I want to read to you: “At times Khlebnikov’s verse sounds like what birds presumably heard from Saint Francis.”



**Adolfo (Fito) Conesa (Cartagena, Murcia, 1980)**

Vive y trabaja en Barcelona / He lives and works in Barcelona

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Barcelona. Ha trabajado impartiendo y elaborando talleres para el departamento educativo de la Fundación La Caixa. Fue director de arte de la campaña «Santo Domingo Verde» para el ayuntamiento de Santo Domingo (República Dominicana) y formó parte del equipo tutorial de la Sala d'Art Jove de Barcelona (2012). Sus trabajos han sido expuestos en diferentes museos y festivales como Oslo Screen Festival (2010), Barcelona Loop Fair (2009–2012), Festival Internacional de Poesía de Barcelona, Centro Cultural Español de la República Dominicana, Matadero Madrid o CaixaForum (Lérida, Tarragona, Barcelona). Ha participado en diversas publicaciones como *Zeitgeist: Variations & Repetitions* (Save As... Publications, 2010), *Unique Window Display* (Loft Publications, 2009) y *Suite for Ordinary Machinery* (Save As... Publications, 2008). Con esta última pasó a formar parte de los fondos de la biblioteca de la Tate Modern, el Museo Nacional de Arte Reina Sofía y el MACBA. Actualmente dirige y programa el proyecto Habitació 1418, un nuevo espacio de actividad para el público entre catorce y dieciocho años propuesto por el MACBA y el CCCB.

Adolfo (Fito) Conesa studied Fine Art at the Universitat de Barcelona. He has taught both classes and workshops at the Education Department of Fundació La Caixa, and was the art director of the “Santo Domingo Verde” campaign organized by the Santo Domingo City Council (Dominican Republic). He has also been a member of the tutorial team at Sala d'Art Jove (Barcelona, 2012). His work has been shown at museums and festivals, including the Screen Festival (Oslo, 2010); Loop (Barcelona, 2009–2012); Festival Internacional de Poesia (Barcelona); Centro Cultural de España (Santo Domingo, Dominican Republic); Matadero (Madrid); and CaixaForum (Lleida, Tarragona and Barcelona). His work has also been featured in publications like *Zeitgeist: Variations & Repetitions* (2010); *Unique Window Display* (2009); and *Suite for Ordinary Machinery* (2008). The latter publication is now part of the library holdings at Tate Modern (London); Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid); and MACBA (Barcelona). Conesa currently directs the Habitació 1418 project, a new activity space for visitors aged fourteen to eighteen run by MACBA and CCCB in Barcelona.

Diego Delas

20000 toneladas de mármol

2017

Instalación. Mortero de cal, madera de encofrar, acero, cuero, cera. Dimensiones variables
Installation. Lime mortar, formwork, steel, leather, wax. Dimensions variable



Ojos escurridizos¹

Slippery Eyes¹

Richard Wentworth

Cuando éramos estudiantes, nos reuníamos todos en espacios oscuros llenos de humo donde veíamos un cono de luz propulsando imágenes sobre la pantalla que teníamos delante. Lo llamábamos “historia del arte”. Todo tipo de imágenes quedaban elididas, creando en nuestras mentes un maravilloso fertilizante fugaz.

Años después, muchas de ellas aún flotan en la superficie de nuestra consciencia, como las escurridizas calcomanías que de niños usábamos para politizar nuestras maquetas de aviones. En los toboganes, recuerdo muy bien los rasguños y los cortes que a menudo mejoraban la imagen, como una araña atrapada en la puerta.

Richard Wentworth

When we were students we would all gather in smokey dark spaces where we would watch a cone of light propel images onto the screen before us. We called this “art history”. All manner of pictures would elide, creating a marvelous evanescent compost in our minds.

Years later many of them still float to the top of consciousness, just like the slippery transfers we boys employed to politicize our model aeroplanes. On the slides, I remember so well the scratches and splits, often enhancing the image, like a spider caught in the gate.

Facteur Cheval was a mysterious name to me and was often cited. I had

(1) Richard Wentworth y Diego Delas se conocieron por casualidad —en un autobús, en 2014— y entablaron una conversación informal intermitente que dura hasta la actualidad e incluye desayunos, paseos y mensajes de correo electrónico con imágenes. A finales del verano de 2016, D. D. invitó a R. W. a viajar y a ver lugares —sitios claves para el proyecto— como una excusa para escribir un texto que formaría parte de un catálogo. D. D. creía posible quizá seguir el rastro de formas y figuras en restos, ruinas —o incluso en los alrededores y en el paisaje— de cierto patrimonio desplazado o perdido. Puede que este texto sea en sí mismo un viaje distraído que mire las cosas desde una distancia, y como tal ha de abordarse.

(1) Richard Wentworth and Diego Delas met by chance—on a bus in 2014—and started an intermittent informal conversation that lasts until today and encompasses breakfasts, walks and emails with pictures. In the late summer of 2016, DD invited RW to travel and look at sites—which were key to the project—as an excuse for a text for a catalogue. DD thought perhaps forms and shapes could be traced in remnants, ruins (or even surroundings and landscape) of certain displaced or missing heritages. Perhaps this text is in itself a distracted journey that looks at things from a distance, and as such it should be taken.

Facteur Cheval era para mí un nombre misterioso que se citaba con frecuencia. No tenía ni idea de que “Facteur” era prácticamente un título honorario —como el “Douanier” de Rousseau—. Hasta ahora no he comprendido que se trataba de un término ligado a la modernidad: un cartero, un “comunicador”, alguien a quien se le confiaba la tarea de repartir el correo en un pueblo próximo a Lyon.

Recuerdo que me contaron que Facteur Cheval era acaparador, que recogía conchas de vieiras de la basura de los cafés, además de piedrecitas que se encontraba en la ruta de sus repartos diarios.

Iba caminando muy rápido cuando el pie me tropezó con algo que me hizo trastabillar durante varios metros, y quise saber la causa. En un sueño, había construido un palacio, un castillo o cuevas, no soy capaz de expresarlo bien... No se lo conté a nadie por miedo a que me ridiculizaran, y me sentí ridículo. Y entonces, quince años después, cuando casi me había olvidado del sueño, cuando ya no pensaba nunca en él, el pie me lo recordó. El pie tropezó con una piedra que casi me hizo caer. Quería saber lo que era... Era una piedra con una forma tan extraña que me la guardé en el bolsillo para admirarla con tranquilidad. Al día siguiente, volví al mismo sitio. Encontré más piedras, más bonitas aún, las recogí todas allí mismo y sentí un placer abrumador... Se trata de un pedazo de arenisca moldeado por el agua y endurecido por el paso del tiempo. Termina siendo tan dura como las piedrecitas. Representa una escultura tan extraña que a un hombre le resulta imposible imitarla; representa cualquier tipo de animal, cualquier tipo de caricatura.

Me dije a mí mismo: “Ya que la Naturaleza está dispuesta a hacer la escultura, me ocuparé yo de la mampostería y de la arquitectura”.

Los humanos son recolectores, se encuentran entre ellos y se reúnen. Las

no idea that “Facteur” was almost an honorary title (like the Douanier in Rousseau). Only now do I understand that it was a term of modernity—a postman, a “communicator”, somebody charged and trusted with delivering the post in a village near Lyon.

I remember being told that he was acquisitive and would pick up discarded scallop shells from café waste piles as well as pebbles along the route of his daily deliveries.

I was walking very fast when my foot caught on something that sent me stumbling a few meters away, I wanted to know the cause. In a dream I had built a palace, a castle or caves, I cannot express it well... I told no one about it for fear of being ridiculed and I felt ridiculous myself. Then fifteen years later, when I had almost forgotten my dream, when I wasn’t thinking of it at all, my foot reminded me of it. My foot tripped on a stone that almost made me fall. I wanted to know what it was... It was a stone of such a strange shape that I put it in my pocket to admire it at my ease. The next day, I went back to the same place. I found more stones, even more beautiful, I gathered them together on the spot and was overcome with delight... It’s a sandstone shaped by water and hardened by the power of time. It becomes as hard as pebbles. It represents a sculpture so strange that it is impossible for man to imitate, it represents any kind of animal, any kind of caricature.

I said to myself: since Nature is willing to do the sculpture, I will do the masonry and the architecture.

Humans are gatherers, they encounter each other and congregate. Human lives are often described by material things, which flavour their daily existence.

vidas humanas a menudo se describen según las cosas materiales que aderezan su existencia diaria.

Los artistas, con frecuencia, son prodigiosamente acaparadores y sus colecciones a veces se conmemoran en museos por derecho propio.

Sin esta predisposición, no tendríamos cuartos de maravillas, ni gabinetes de curiosidades.

La “curiosidad”, extrañamente, la alimenta la ignorancia.

No saber algo y sentir, sin embargo, ansias por descubrir más es el motor de la curiosidad.

En un viaje con un amigo por la España de provincias a finales del verano de 2016, reconocí algo que se me había escapado durante casi siete décadas.

Viajar en coche con otra persona requiere una confianza elemental. Yo conduzco, así que para mí es raro hacer de

pasajero. Lo cierto es que este conductor español no conoce en realidad a su pasajero inglés, y viceversa. No obstante, sí existe el nivel necesario de confianza mutua y de curiosidad, además de un conocimiento del terreno común compartido.

Cuando se conduce, ese terreno común es la carretera. Los viajeros comparten la energía cinemática del paisaje.

Asimismo, comparten el clima, la hora del día, la caída de la luz y los hábitos culturales ligados a los placeres de la comida y la bebida.

Las energías trenzadas que se generan al moverse por una carretera subrayan

Artists are often prodigiously acquisitive and their collections are sometimes memorialised as museums in their own right.

Without this predisposition we would have no *Wunderkammer*, no cabinets of curiosities.

“Curiosity”, strangely, is nourished by ignorance.

Not knowing something, but being hungry to find out more is the engine of curiosity.

On a journey with a friend in provincial Spain in the late summer of 2016, I recognised something, which had escaped me for nearly seven decades.

To travel in a car with somebody else requires elementary trust. I am a driver so it is unusual for me to become the passenger. In truth this Spanish driver does not

really know his English passenger, and vice-versa. There is, however, exactly the right amount of mutual trust and inquisitiveness, and an understanding of shared common ground.

When driving, the common ground is the road. It’s the cinematic energy of the landscape which the travellers share.

They also share the weather, the time of day, the fall of light and cultural habits involving the pleasures of food and drink.

The braided energies of moving along a highway emphasise our shared modernity. I say “moving” because the





nuestra modernidad compartida. Utilizo "moverse" porque la imperiosa sensación de la propulsión nos recuerda cuánto ha cambiado el "conducir". Nos deslizamos como el agua que se mueve por un conducto. Hablamos sobre el contorno de la calzada y los arcos de la historia. Nos distraemos el uno al otro con la idea de que los carriles opuestos se van vertiendo desde nuestro futuro y a nuestro pasado.

Hablamos sobre el ritmo al caminar y sobre el acto de observar. Tratamos de imaginar un mundo observado a lomos de un caballo, los ángulos de percepción producidos por cientos de años de cascos de caballos y apertura de caminos. Imaginamos torpemente el desarrollo de algoritmos para alcanzar puntos de vista a cierta velocidad, el manejo de una banda de cemento antes líquido para crear las geometrías fijas de la carretera. De repente, nos damos cuenta de que tenemos ahí una palabra que tiene su origen en... un "carro".

El propio tráfico nos alerta de las veloces complejidades de nuestra modernidad; matrículas que ratifican naciones, vehículos fabricados con una

compelling sense of propulsion reminds us how much "driving" has changed. We sweep along like well managed water in a conduit. We talk about the contouring of the roadway and the arcs of history. We amuse each other with the idea that the opposing lanes of traffic are streaming out of our future, and off into our past.

We talk about pace and witnessing, we try to imagine a world witnessed from horseback, the angles of perception generated by hundreds of years of hooves and path-making. We clumsily imagine the development of algorithms to manage points of view at speed, the management of a once liquid ribbon of concrete into the set geometries of the *carretera*. Suddenly we realise that here is a word which itself originates from... *a cart*.

The traffic itself alerts us to the speeding complexities of our modernity, number plates affirming nations, vehicles made of a multiplicity of materials, managed and moulded in unknowable parts of the world. We talk about the movement of goods, the

multiplicidad de materiales, manejados y moldeados en lugares del mundo incognoscibles. Hablamos sobre el movimiento de las mercancías, la ropa que llevamos puesta, los alimentos que comemos, la música que escuchamos.

Nos preguntamos si hay umbrales en la misma medida que hay prohibiciones. Nos vemos de pronto riéndonos con desdén ante la idea de unos exploradores enviados por Randolph Hearst para rastrear Iberia en busca de edificios adecuados que transportar al estado de California, antiguamente español.

Ambos conversadores llevan vaqueros. No tienen ni idea de dónde se han fabricado.

En su mayor parte, los ingleses tienen una noción muy pobre de la Iglesia de Roma y, en general, han de apañarse con fragmentos poco pulidos de conocimientos históricos, suspendidos con frecuencia de etiquetas banales: "la expulsión de los moros", "la Inquisición española", "la Contrarreforma", "la Guerra de la Independencia española", "la Guerra Civil". Sabemos todo tipo de trivialidades (maravilloso que se derivase una palabra del cruce de caminos... el lugar donde se cae el tapacubos).

Sabemos que Castilla ha sido a menudo un territorio disputado, e incluso sabemos que ha sido un "teatro" intercambiable con muchos otros en el que rodar *spaghetti westerns*.

Los fantasmas son innumerables: Colón, Goya, Napoleón, Wellington,

clothes we are wearing, the food we eat, the music we hear.

We wonder if there are thresholds as much as there are prohibitions. We find ourselves laughing scornfully at the idea of Randolph Hearst sending out scouts to scour Iberia for suitable buildings to transport to the once-upon-a-time Spanish territory of California.

The conversationalists are both wearing jeans. They have no clue where they were made.

For the most part, the English have a poor sense of the Church of Rome and mostly have to make do with rough fragments of historical knowledge, often suspended beneath banal banners: "the expulsion of the Moors", "the Spanish Inquisition", "the Counter-Reformation", "the Peninsular War", "the Civil War". We

know all sorts of trivia (marvellously, that a word derived from the meeting of roads—the place where the hubcap falls off).

We know that Castile has often been a contested territory, we even know it has been a "theatre" interchangeable with many others in which to set Spaghetti Westerns.

The ghosts are countless: Columbus, Goya, Napoleon, Wellington, Orwell, Hemingway, Laurie Lee, Lorca, Buñuel. This Englishman, who read Lorca as a schoolboy, is haunted by all the English forays into Iberia.



Orwell, Hemingway, Laurie Lee, Lorca, Buñuel. Este inglés, que leyó a Lorca en el colegio, está fascinado por todas las incursiones inglesas en Iberia.

Reconozco en mí un anhelo por la diferencia, quizá comprendo mejor las cosas por el modo en que no se ajustan.

Estoy escribiendo en un momento en el que la naturaleza de muchísimas experiencias está normalizada. Los coches son casi intercambiables, las normativas sobre su fabricación han creado una notable uniformidad. Las carreteras por las que discurren se rigen por códigos y acuerdos internacionales. Siempre que es posible, la escala del paisaje está gestionada por máquinas que emplean sistemas de correspondencia para la división y la calibración.

Así, nuestros ojos se ven atraídos por cosas viejas. Por árboles antiguos en laderas hostiles o por cursos tercios de agua que obedecen al terreno pero muestran poca consideración por los asentamientos humanos. Hablamos sobre construcciones y cómo encajan. A veces, nos ponemos a hablar de inscripciones casi invisibles. Seguimos y vamos recitando cómo se hicieron las bodegas, y cómo su forma imaginativa adquirió autoridad.

Hablamos de la labranza y de la cosecha, y de la energía cooperativa que se desarrolló con el trillado y con el almacenamiento del grano.

Hablamos sobre herramientas manuales y bestias de carga. En el transcurso, nos damos cuenta de que estamos debatiendo sobre la organización del poder. Reconocemos que, a grandes rasgos, estamos rescatando el pasado, un pasado que menguó a lo largo de mi vida y desapareció durante la adolescencia de mi acompañante. El paisaje que se desdibuja.

No obstante, hablar abiertamente y, a

I recognise in myself a yearning for difference, that I might understand things better by the way they don't conform.

I am writing at a time when the character of so many experiences is normalised. Cars are almost interchangeable, the regulations of their production has created a remarkable uniformity. The roads on which they run are governed by international codes and agreements. Wherever possible the scale of the landscape is managed by machines which employ matching systems of division and calibration.

Our eyes, then, are drawn to old things. To ancient trees on truculent hillsides or wilful water courses which obey the terrain but show little regard for human settlement. We talk about buildings and how they fit. Sometimes we are talking about nearly invisible inscriptions. We go on to rehearse how bodegas were made, and how their imaginative form gained authority.

We talk about tilling and the harvest and the cooperative energy evolved with threshing and the storage of grain.

We talk about hand tools and beasts of burden. Throughout we realise we are discussing the organisation of power. We recognise that, broadly, we are retrieving the past, a past which dwindled in my lifetime, and disappeared during my companion's adolescence. The unmaking of landscape.

It restores us, though, talking openly and often ignorantly. Our innocence befriends us. We want to know more, but we cannot go back. We imagine the production of barrels and the need to move them and store them and their contents in a world without highways, in a world without vapour trails in the sky.

menudo, sin saber, nos hace recobrarlos. Nuestra inocencia nos amista. Queremos saber más, pero no podemos volver atrás. Imaginamos la producción de barriles y la necesidad de moverlos y almacenarlos, también su contenido, en un mundo sin carreteras, en un mundo sin rastros de vapor en el cielo.

Cuanto más nos concentramos en el modo en que se hizo el mundo, mejor entendemos lo poco que sabemos de cómo está hecho ahora. Nos sobrevuelan aviones mientras mejora nuestra lectura del paisaje. Nos vemos atraídos por las imposiciones más grandes y antiguas en el entorno. Somos rápidos distinguiendo pueblos de montaña, viejos puentes seguros que parecen hablar latín, restos de fortificaciones que nos recuerdan que la paz siempre fue algo construido.

Las postales han muerto, duraron cien años.

Ya no es posible "conocer un lugar" examinando un puesto de postales. Los dos, por supuesto, hemos oído hablar de lugares notables. Los encontraríamos, en cualquier caso, por la confianza absoluta que expresan con su modo de aposentarse y dominar el paisaje. Son como imanes. Nosotros somos limaduras de hierro.

Aunque nuestra conversación está acibillada de política, la iglesia, la acumulación de la riqueza, matrimonios y amoríos, hablamos constantemente de la forma y de la figura. Nos asombra el anonimato de tantas cosas que admiramos; los albañiles y los carpinteros y quienes

The more we concentrate on the way the world was made the more we understand how little we know about how it is made now. Planes pass overhead as we get better at reading the landscape. We are drawn to the bigger and older impositions on the landscape. We are quick to pick out hill towns and confident old bridges which seem to speak Latin. Pieces of

fortification remind us that peace was always constructed.

Postcards have died, they lasted for one hundred years.

It is no longer possible to "learn a place" by examining a postcard stand. We two, of course, have heard of notable sites. We would find them anyway because of the total confidence that they express in the way that they sit and command the landscape. They are

like magnets. We are iron filings.

Although our conversation is peppered with politics, the church, the accumulation of wealth, marriages and liaisons, we talk constantly about form and shape. We are amazed at the anonymity of so much that we admire; the masons and the carpenters and the planters of trees have no name. We talk about them as if they do. They populate our conversation.

Our vigilance for all this fabric becomes quite obsessive. We start to inspect eaves and cornices, ramps and steps, corridors and thresholds.



plantaron los árboles no tienen nombre. Hablamos de ellos como si lo tuvieran. Pueblan nuestra conversación.

Nuestra vigilancia de todo este tejido se hace bastante obsesiva. Empezamos a inspeccionar aleros y cornisas, rampas y escalones, pasillos y umbrales.

Los detalles de los tejados y la ingeniería de las chimeneas, así como los pactos secretos entre carpintería y albañilería, llenan nuestras cabezas.

Vamos mirando mientras caminamos, y mientras caminamos, vamos hablando. Nos vemos atraídos a conversaciones con personas para quienes esas estructuras son lugares comunes, sus lugares de trabajo diarios.

Somos como niños, comentando esto y aquello. Nos responden con una sonrisa cómplice.

Llegamos a su biblioteca, "la más antigua del mundo", nos cuentan.

Muchos de los libros preceden a la invención de la imprenta, y algunos son el ejemplo más antiguo de su propia revolución tecnológica.

El modo en que se almacenan los libros supone que siguen siendo "secretos". Es solo en el momento de sacarlos de sus estanterías cuando empiezan a desbordar su contenido. Me maravillo ante sus características físicas, sus encuadernaciones, sus variedades de "papel", su letra y su iluminación. Contemplo y admiro. Leo palabras sueltas. Entiendo poco.

Roof details and the engineering of chimneys, as much as the secret pacts between joinery and masonry, fill our heads.

We are looking as we walk, and as we walk, we talk. We are drawn into conversations with people for whom these structures are commonplace, their daily place of work.

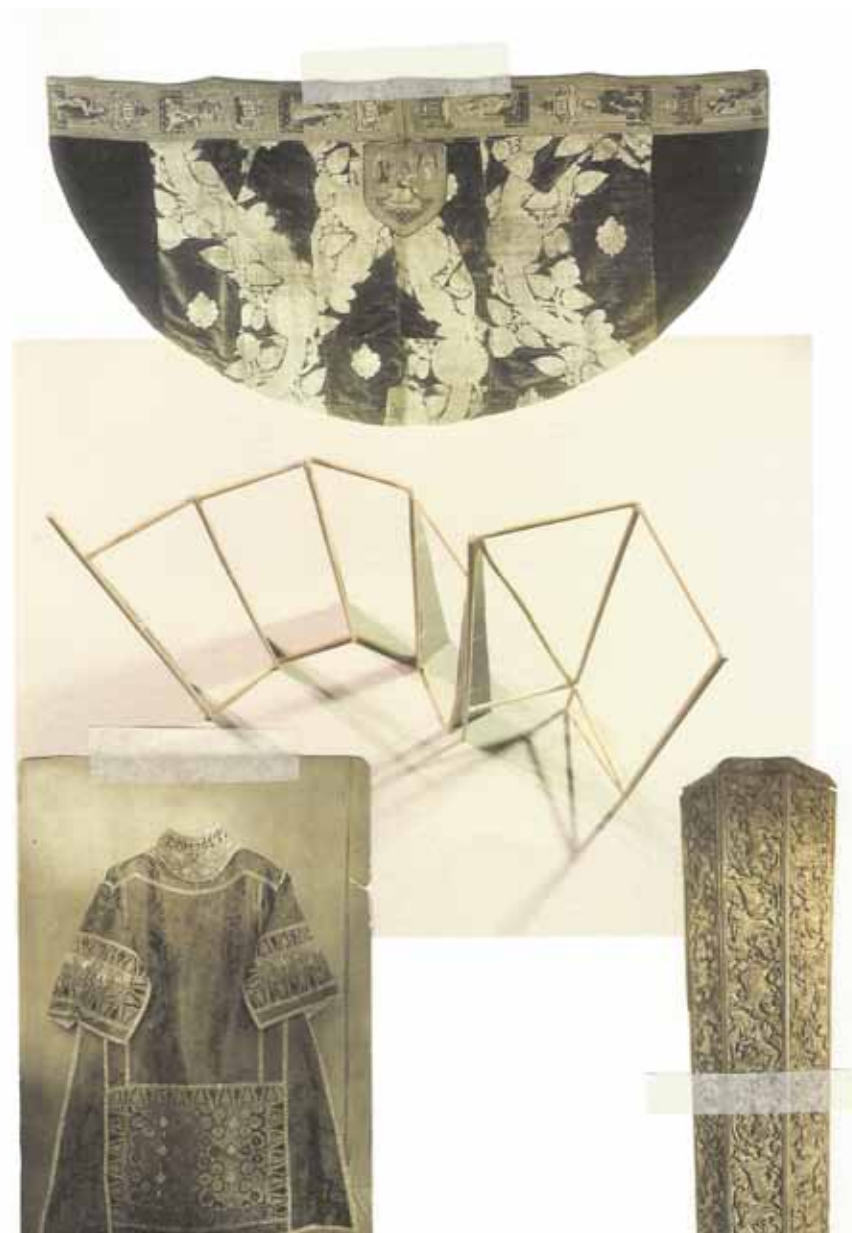
We are like children, remarking on this and that. They smile back knowingly.

We arrive at their library, "the oldest in the world" we are told.

Many of the books precede the invention of printing, and some are the oldest example of their very own technological revolution.

The way the books are stored means that they remain "secrets". It is only at the moment of withdrawing them from their shelves that they start to spill their contents. I marvel at their physical characteristics, their bindings, their varieties of "paper", their type and their illumination. I gaze and admire. I read occasional words. I understand little.





Diego Delas (Aranda de Duero, Burgos, 1983)

Vive y trabaja en Londres / He lives and works in London

Obsesionado con el lenguaje, las palabras y la relación de las personas con la magia, produce instalaciones (bocetos) que giran en torno a los procesos de creación de conocimiento e interrogan sobre la manera en que se construye —y se destruye— la memoria subjetiva. Procesos de construcción y yuxtaposición, como en el lenguaje, devienen en un intento desesperado por revivir partes de una historia oculta para —por medio de proyectos— incorporarla a un imaginario. Actualmente estudia un DPhil en The Ruskin School of Art / University of Oxford y se ha formado en el Royal College of Art de Londres (MA Painting School of Fine Art, 2013-2015) y en la Universidad Europea de Madrid / UEM (BA Fine Arts, School of Art and Communication, y BA Architecture, School of Architecture, 2002-2012). Ha participado en numerosas exposiciones colectivas, entre las que destacan, en 2015, *If it bends it's funny. If it breaks it's not funny* (Bosse & Baum Gallery, Londres), *¿Por qué no lo llamas entropía?* (Galería Tiro al Blanco, Guadalajara, México), *Stewarts Law RCA Secret* (Dyson Gallery, Londres) y *Casa Leibniz* (Palacio de Santa Bárbara, Madrid). Asimismo, ha realizado exposiciones individuales como *A summer game inside a light stage* (comisariada por João Laia; Trastero 109, Palma de Mallorca, 2016), *En la distracción* (F2 Galería, Madrid, 2015), *Hacer y recordar* (Galería Alegría, Madrid, 2014), *Desdocumentaciones* (Casa de Castilla y León, La Habana, 2011) o *Wrong Genealogies* (Satakunnan Ammattikorkeakoulu, Kankaanpää, Finlandia, 2008).

Fascinated by language, words and how people relate to magic, Diego Delas produces installations (sketches) that revolve around the processes involved in the construction of knowledge and question how subjective memory is constructed and destroyed. Processes of construction and juxtaposition, such as the ones that occur in language, become a desperate attempt to revive parts of a hidden history through projects that incorporate that history into the collective imagination. Delas is currently working on his PhD at the Ruskin School of Art, University of Oxford. Prior to that, he obtained a MA in Painting from the School of Fine Art at the London Royal College of Art (2013-2015). He also holds a BFA and a BA in Architecture from the Universidad Europea de Madrid (2002-2012). His work has been shown in numerous group exhibitions, including *If it bends it's funny. If it breaks it's not funny* (Bosse & Baum, London); *¿Por qué no lo llamas entropía?* (Galería Tiro al Blanco, Guadalajara, Mexico); *Stewarts Law RCA Secret* (Dyson Gallery, Royal College of London); and *Casa Leibniz* (Palacio Santa Bárbara, Madrid). He has also shown his work in solo exhibitions such as *A summer game inside a light stage* (Trastero 109, Palma de Mallorca, 2016; curated by João Laia); *En la distracción* (Galería F2, Madrid, 2015); *Hacer y recordar* (Galería Alegría, Madrid, 2014); *Desdocumentaciones* (Casa de Castilla y León, Havana, Cuba, 2011); and *Wrong Genealogies* (SAMK, Kankaanpää, Finland, 2008).



Carlos Fernández–Pello
*Marco de referencia. O tres modelos
 para apreciar el discurso como forma*

2017

Instalación. Mobiliario. Dimensiones variables
 Installation. Furniture. Dimensions variable



Juegos
 de
 sociedad

Parlour
 Games

Clara Alemany

En su libro de conversaciones, Clara Zetkin le pregunta a Lenin qué piensa sobre la sexualidad y el papel de la mujer en la revolución proletaria. En un momento dado, cuando ella le dice que, en Austria, las jóvenes comunistas se sienten especialmente atraídas por el psicoanálisis, Lenin le responde que desconfía de aquellos que miran la sexualidad como el faquir se mira el ombligo, para, poco después, afirmar que el psicoanálisis es, ante todo, un pasatiempo para los intelectuales.

Lo que a Lenin le preocupaba entonces, aislando su forma ácida y provocadora, era que, por un lado, todas aquellas teorías se basaban en hipótesis arbitrarias convertidas en métodos y que, por otro, habían nacido como justificaciones ante la moral burguesa. Lo que finalmente adujo fue que la necesidad personal de resarcirse respondía a esta llamada de socorro que basculaba entre la hermenéutica y la moda. Por eso concluye diciendo: *Carthago delenda est*, es decir, "Cartago debe ser destruida".

A partir de esta anécdota, Fernández-Pello me propuso escribir este texto

Clara Alemany

In her book of conversations, Clara Zetkin asks Lenin what his perspective on women's sexuality and their role in the proletarian revolution is. At one point in the book, Clara tells Lenin of the young communist Austrian women's particular interest in psychoanalysis, to which he replies that he mistrusts people who contemplate sexuality like an Indian saint contemplates his navel, adding that psychoanalysis is essentially a hobby for intellectuals.

What concerned Lenin at the time—focussing on his acerbic, provocative manner—was that he saw these theories as based on arbitrary hypotheses that had been turned into methods, and had only emerged as justifications for bourgeois morality. He asserted that the personal need for justification is a response to a cry for help that oscillates between hermeneutics and fashion, and concluded by saying, "*Carthago delenda est*" [Carthage must be destroyed].

Inspired by this anecdote, Carlos Fernández-Pello suggested that I write this text. Although I respect him greatly

y, si bien le considero un artista muy interesante, no pude sino llevarme las manos a la cabeza cuando me habló de su proyecto: queriéndose burlar de los “pasatiempos para intelectuales”, lo que de él encontrarán, muy a mi pesar, es una obra tan contradictoria y ridícula, tan “pasatiempo” como “intelectual”, a la que me daría vergüenza asociarme de no ser por la jugosa suma que me ofreció.

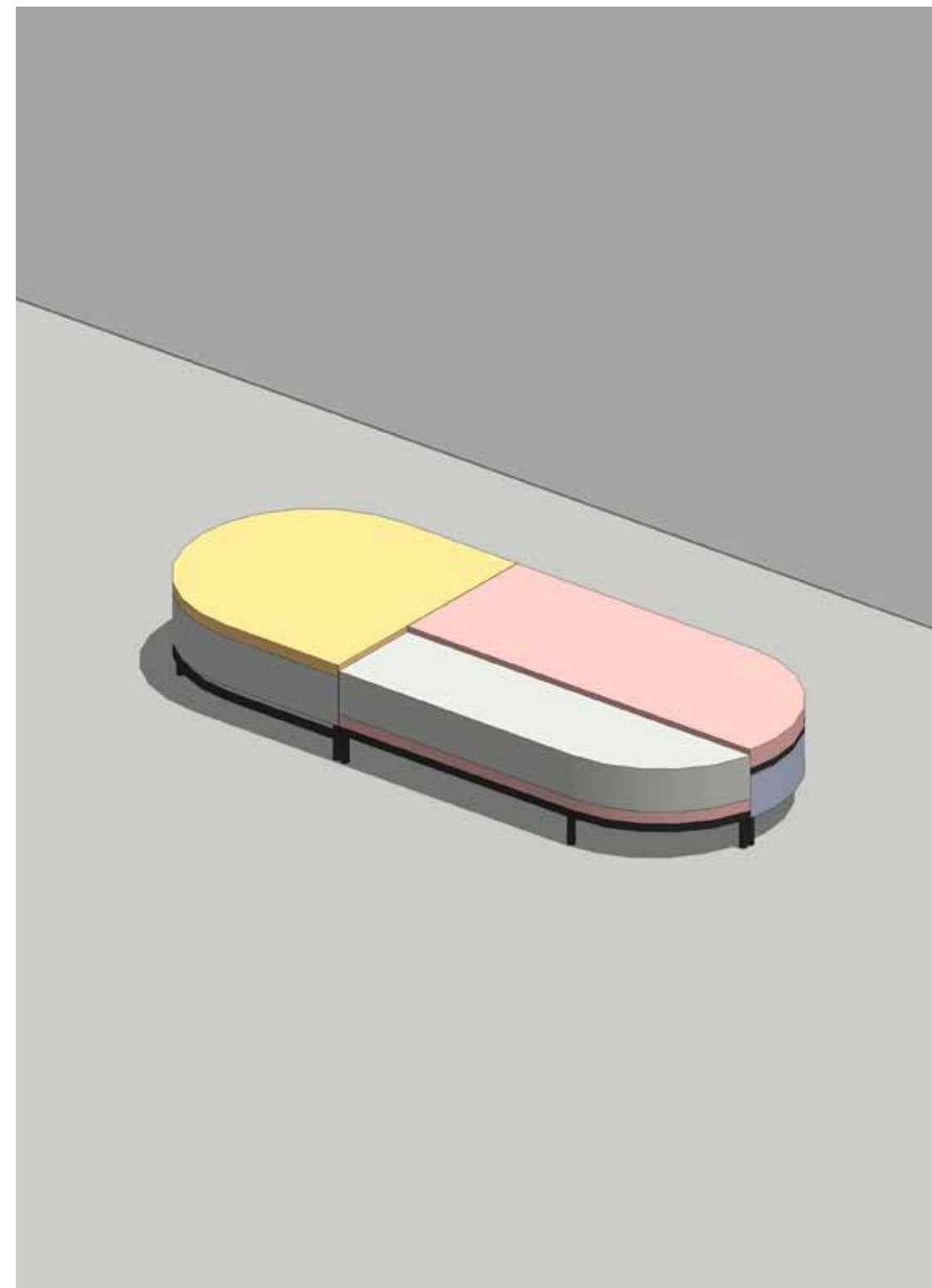
Pero situémonos primero: nuestra época se ha constituido como un momento donde la hermenéutica y la moda, aún pareciendo tan lejanas la una de la otra, respaldan casi la totalidad de las prácticas artísticas contemporáneas. Dado que el arte no es un fenómeno independiente sino interdependiente, se nutre necesariamente de lo que ocurre a su alrededor. Lo que ha resultado ser tanto positivo como negativo de la fragmentación de las disciplinas hoy ha acabado por enquistarse: el arte, que es una actividad que considero que va en contra de la filosofía —igual que esta rema contra el arte—, ha acabado por abandonar la razón poética y la ha sustituido por juegos retóricos, pellizcos ideológicos y filosofía profundamente débil, auspiciada por esta obsesión contemporánea de ir siempre en contra de lo general y solo defender lo atómico: mi yo, mi cuerpo y mi subjetividad.

Una de las razones por las que la hermenéutica se ha abierto paso, además de por el predominio de la filosofía alemana, ha sido por constituirse como la etapa que prosigue a la doxografía o, simplemente, como ese apuro tan mundano como académico de opinar —que no de argumentar— y ser los intérpretes y arreglistas de lo que otros ya han dicho. En cierto sentido, cualquier conversación virulenta de Twitter ha

as an artist, I couldn’t help but throw my hands in the air when he explained his project to me. Intended to ridicule “hobbies for intellectuals”, his piece has sadly resulted in a ridiculous and contradictory work of art that I would have been ashamed to be associated with it if it were not for the substantial amount of money that I was offered.

But let’s first define the context. This age has become a time in which hermeneutics and fashion, while seemingly far removed from each other, underpin the vast majority of contemporary artistic practices. Since art is not an independent phenomenon, but an interdependent one, it is hence fuelled by what happens around it. Everything that once existed, whether positive or negative, as a result of the fragmentation of the disciplines has now become faded: art, which in my opinion is an activity that clashes with philosophy—just as philosophy clashes with art—has finally abandoned poetic reasoning, replacing it with rhetorical games, ideological morsels and a distinctly weak philosophy, supported by the contemporary obsession to swim eternally against the current, and to defend solely the atomic: my self, my body and my subjectivity.

One of the reasons why hermeneutics has gained ground, apart from the general predominance of German philosophy, is because it has replaced doxography, or, put more simply, it has become the mundane and academic preoccupation voicing opinions—but not reasoning—and interpreting and altering what others have said. To a certain extent, even a virulent conversation on Twitter shows that philosophy has colonised every



acabado por demostrar que la filosofía, en cualquier caso, anda disuelta en todos los ámbitos de la sociedad. Si bien es positivo que la filosofía se aleje de su marco académico, no es necesariamente interesante que se propague sin ningún sistema o estructura que le permita solidificarse y producir una objetividad temporal. Y es que, como decía Leroi-Gourhan, entre lo líquido —que hoy toma el nombre de posmodernidad— y lo sólido coexisten multitud de estados de la materia tanto o más coherentes, como los metales plásticos semisólidos o la solidez flexible de los tejidos.

El papel de la hermenéutica lo juegan con destreza los nuevos exégetas, los laicos, que son los comisarios y los críticos: su labor, incluso diríamos freudiana, es la de llegar a entender a un artista mejor de lo que él se entiende a sí mismo. Han sacado, perversamente, un gran provecho de la muerte del autor de Barthes —aunque convendría decir que esto es más viejo que la Tana, pues se remonta a Homero— y, en vez de reconocer la obra de arte como algo necesariamente alejado de su autor, han acabado por convertir ese concepto en una doctrina ridícula. No es que el valor de una obra dependa, como decía Bloom, del carácter solitario y experiencial del lector, en la medida en que cada uno transforma la lectura en su propia vivencia y, por tanto, se escapa a la uniformidad programática; no: la maniobra de los nuevos exégetas no responde a un proceso de racionalización material y poética, sino a la preservación de unos saberes especiales y privilegiados.

Lo interesante, llegados a este punto, es pensar por qué la hermenéutica va tan alegremente de la mano de la moda. Así que, primeramente, me centraré en la

sphere of society. While it is a good thing that philosophy is no longer confined to the sphere of academia, its propagation without a system or a structure that allows it to solidify and produce a temporal objectivity is not necessarily worthy of praise. As Leroi-Gourhan pointed out, between that which is liquid—or what we now call postmodernity—and that which is solid, multiple states of matter coexist—all of them being just as or even more coherent—such as semi-solid plastic metals or the supple solidity of fabrics.

Today the role of hermeneutics is skilfully played by the new exegetes, which are the curators and the critics. Their task—which we might even describe as Freudian—consists in understanding an artist better than he understands himself. Rather perversely, they have gained enormous mileage out of Barthes’ “death of the author”—although it has to be said that this is as old as the hills, since it dates back to Homer—and, instead of recognising the artwork as something necessarily removed from its author, they have ultimately turned that concept into a ridiculous doctrine. It is not that a work’s value depends, as Bloom said, on the reader’s solitary and experiential quality, given that the act of reading is transformed into a personal experience, and therefore escapes programmatic uniformity. No, the ploy of the new exegetes is not a process of material and poetic rationalisation, but the preservation of specialized, privileged knowledge.

Having reached this point, it would be interesting to reflect on why hermeneutics goes so readily hand in hand with fashion. I shall begin by

historia que ha movido a Fernández-Pello a llevar a cabo el proyecto que ahora presenta.

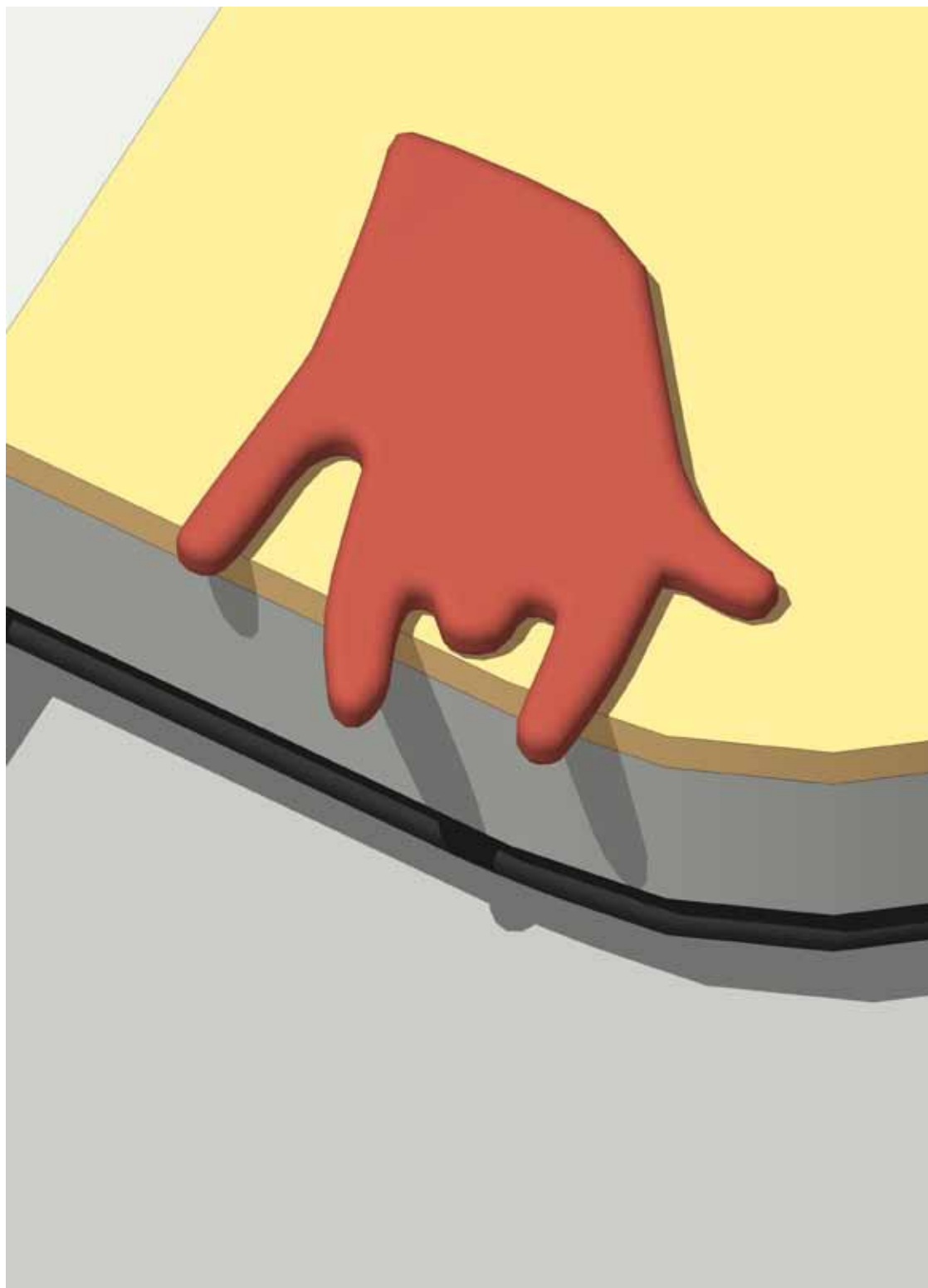
Socialista, diseñador, de buena familia, William Morris, a quien se le atribuye la fundación de Arts and Crafts, el movimiento de “las artes y los oficios”, solía decir que “toda decoración es fútil... mientras no recuerde a algo que vaya más allá de sí misma”. Morris quería con esto reivindicar el lugar de lo bello en la vida cotidiana y superar, así, el estigma burgués que lo decorativo tenía para el socialismo en el que militaba, haciéndolo accesible a todo el mundo. Entendió que no había motivo para considerar la belleza como un bien privilegiado, y su forma de contribuir a esta racionalización fue, precisamente, realizar diseños de exquisita manufactura para papel de pared. Un gesto tan admirable como lógico, que allanaba el terreno a algo que todavía parece un tabú: que el socialismo no solo puede ir de la mano de las formas de producción masiva, sino que necesita de ellas para tener sentido.

Como con todo, uno no puede predecir la trayectoria de tales gestos, y si el papel de pared, el *pattern*, nació con una vocación específica, es difícil pensar en estos términos cuando vamos a Ikea, aunque su pretensión sea igual de socializante. Así, hoy prolifera la *customización* de la marca sueca, como forma de protesta contra una homogeneización que se atribuye al sistema capitalista, cuando, en verdad, responde a las intenciones del programa socialista. Se da la paradoja que estas “desobediencias”, que proliferan en los discursos arquitectónicos más *progresistas*, funcionan como una respuesta neoliberal y psicologista, en contra, como lo definiera Bentham, de “la

focusing on the story that motivated Fernández-Pello to embark on the project presented here.

William Morris, the socialist interior designer from a well-to-do family who is considered the founder of the Arts and Crafts movement, used to say that “any decoration is futile [...] when it does not remind you of something beyond itself”. In saying so, Morris was trying to claim a place for beauty in daily life, and thus do away with the bourgeois stigma that the socialist movement associated it with. In other words, he wanted to make beauty accessible to everyone. He understood that there was no reason why beauty should be regarded as a rarefied asset, and he contributed to this rationalisation precisely by creating exquisite wallpaper designs. This admirable, logical gesture prepared the ground for something that seems to remain a taboo: namely, the fact that socialism not only goes hand in hand with forms of mass production, but actually needs them in order to make sense.

It is impossible to predict the future impact of these actions: even if the wallpaper, or pattern, was made for a specific purpose, it is difficult to keep it in mind when we visit Ikea, even if its aims are equally socialist. The *customisation* of the Swedish brand has proliferated as a form of protest against a homogenisation that is attributed to the capitalist system but which in fact reflects the intentions of the socialist programme. Paradoxically, the “disobediences” that proliferate in the more *progressive* architectural discourses operate as a neoliberal and psychological reaction to what Bentham



mayor felicidad para el mayor número". Una resistencia al estándar que le debe mucho más al liberalismo de Mill que al comunismo marxista, el cual acabó sepultando la belleza individual a favor del realismo de carácter religioso.

Pero cabe decir que lo que tiene de admirable la moda, así entendida, es que provee a cualquier individuo de una parcela, por muy estrecha que sea, de belleza. Una belleza que no se define solo por su marco productivo, sino por lo que la sensibilidad atribuye: una misma camiseta producida por una multinacional, aunque la lleven miles de personas, no deja de poetizarse en el momento en que uno le otorga un valor personal.

La labor de un artista, por ejemplo, sería la de ayudar a crear un catálogo de objetos mundanos, bonitos, seductores y sensuales. Pero parece ser que nos encontramos en otro punto: la moda, como cualquier otra disciplina, carece de un principio orgánico, y es lo que es en cada momento.

La moda ha jugado con ofrecer un mundo de exclusividad que se escapa a su propia definición, pues, para que sea tal cosa, no puede ser algo privado ni limitado, aunque sí contribuya a crear la ilusión de comunidades de élite. Sucede que, como en cada época, necesitamos gente que se considere más especial que el resto, y por eso a veces se nos hace difícil distinguir entre Hans Ulrich Obrist y un *it-boy*.

El problema en el arte surge, a mi entender, cuando la hermenéutica destruye lo valioso de la moda, que es la pura banalidad, y entonces ambas proponen un auxilio para un dogma, esto es, un socorro, una interpretación que nos conduzca, irremediablemente, a un punto y no a otro: la primera, al anhelo de sentido;

described as "the greatest happiness of the greatest number". This resistance to the standard owes more to Mill's liberalism than to Marx's communism, which eventually buried individual beauty in favour of sacred realism.

Even so, it has to be said that what is admirable about fashion, understood as such, is that it can provide any individual with a parcel of beauty, however small it may be. This beauty is not only defined by its material framework but by what one's sensibility attributes to it: the same T-shirt, produced by a multinational and worn by thousands of people, becomes poetic when endowed with a personal value.

An artist's task, for example, could well be to create a portfolio of mundane, attractive, seductive and sensual objects. But we appear to have reached another point: fashion, like any other discipline, lacks an organic principle—it is what it is at any given time.

The game fashion plays is to offer a world of exclusivity that defies its own definition, because in order for it to be such a thing it cannot be private or limited, even if it helps to create the illusion of elite communities. As has always been the case, we need people who believe they are a cut above everyone else, which is why we often find it difficult to distinguish between Hans Ulrich Obrist and an *it-boy*.

The way I see it, the problem in art emerges when hermeneutics destroys the genuine value of fashion, which is pure banality, and they both support a dogma, that is, an interpretation that leads us inexorably to one point rather than another—in the case of the former, to a yearning for meaning; in the case of the

la segunda, al anhelo de exclusividad. ¿Y qué es lo que nos ofrecen? Un catálogo de frases y discursos litúrgicos que, para colmo, quieren ir en contra de la solemnidad y en favor de la diversidad.

Es aquí donde Carlos Fernández-Pello ha construido una crítica bastante débil: adaptando y modificando los diseños originales de Morris, ha reemplazado sus motivos por otros que responden a tres patrones de moda: el concepto de género, la revisión del colonialismo y la breve historia reciente de internet.

Estos tres discursos contemporáneos, lejos de analizar las posibles contribuciones prácticas que tienen, han acabado por imponerse del mismo modo en el que lo hizo el psicoanálisis: precisamente porque su aspiración no es poética y pretende ser política, solo pueden sobrevivir, paradójicamente, con base en la psicología y en la fuerza del grupo; esto es, cuantos más devotos los incluyan en sus hipótesis, más peso adquieren.

De los tres discursos podemos establecer tres categorías: a) la hermenéutica, promovida en calidad de salvoconducto académico, en el orden de que debe preservar un tipo privilegiado de saberes cuyo interlocutor es ella misma; b) la sociopolítica, en la medida en que estas teorías se dispersan mundanamente y pueden contribuir a modificar la política desde la ética; c) la moda, en el sentido de que, más que contribuir a la crítica de lo existente, refuerza la necesidad de situarse ideológicamente en algún lugar, aunque no se sepa de qué lugar se trata.

De ahí que la maniobra de Fernández-Pello haya consistido en una carcajada que se alinea con las filosofías imperantes tratándolas como lo que son, modas —

latter, to a yearning for exclusivity. But what do they really offer? A catalogue of liturgical phrases and discourses that, to cap it all, strives to reject solemnity in favour of diversity.

It is in this respect that Fernández-Pello has constructed a relatively weak critique: in adapting and modifying Morris' original designs, he has replaced the original motifs by others that reflect three fashionable patterns: gender, the revisitation of colonialism and the brief recent history of the Internet.

Far from analysing potential practical contributions, these three contemporary discourses have ultimately found their place in the same manner that psychoanalysis did before them: precisely because its aspiration eschews poetry and aims instead to be political, it can only survive if it is supported by psychology and the power of the group. In other words, the more devotees we have, the more weight we acquire.

These discourses can be classified into three categories: a) hermeneutics, promoted as an academic safe conduct in so far as it must preserve a privileged type of knowledge for which it is itself the interlocutor; b) socio-politics, to the extent that these theories are routinely circulated and may help modify politics from an ethical point of view; and c) fashion, in the sense that, rather than joining in a criticism of the status quo, it reinforces the need to adopt an ideological position, even if one does not know what that position is.

Hence, Fernández-Pello's ploy consists in a hearty laugh that is directed at the prevailing philosophies, treating them as the fashions they are, albeit recognising the positive aspects

valorando también lo que estas, por su propia naturaleza, tienen de positivo—. Pero también es ahí donde ha hecho de ese juicio una respuesta torpe y vulgar: los "juegos de sociedad", las pijadas que tantas jaquecas le producen, ha acabado por convertirlas en la trampa en la que otros muchos han caído: el juego de *épater le bourgeoisie*. Fernández-Pello no abandona la astucia y, en vez de presentar su crítica de una forma comprometida e incisiva, ha diseñado unos sofás cómodos, encantadores, sobre los que estos tres patrones quedan más o menos impresos, más o menos tapizados. No obstante, su estrategia deja de ser sensual en el momento en que se ha confundido con sus propias contradicciones, a saber: ha querido decirnos que su obra, en ese reflejo irónico, revela el acomodamiento de la experiencia misma del arte y sus discursos, pero ha sido el primero, precisamente, en acomodarse a esa provocación, como único lugar posible del discurso artístico.

Lenin quizá fue demasiado exigente con Clara Zetkin, una mujer mucho más heterodoxa que él. Sin embargo, hace noventa años, Lenin ya sabía que estos coqueteos de rebeldía eran, en el fondo, la postura más cercana a la hipertrofia, pues acaban por dejarle a uno paralizado, sin saber muy bien en qué dirección moverse. La comodidad del nihilismo pasivo, en definitiva.

Por supuesto, las tonterías de la hermenéutica y los recreos de las modas tienen muchísimas aplicaciones pragmáticas positivas: si Freud no hubiera sido tan categórico, quizá no hubiéramos podido leer nunca las poesías sagradas de Jung. Del mismo modo, si Otto Gross nunca hubiera refutado a su maestro vienés, por dicha influencia, a lo mejor no habría acabado follando tanto como lo hizo.

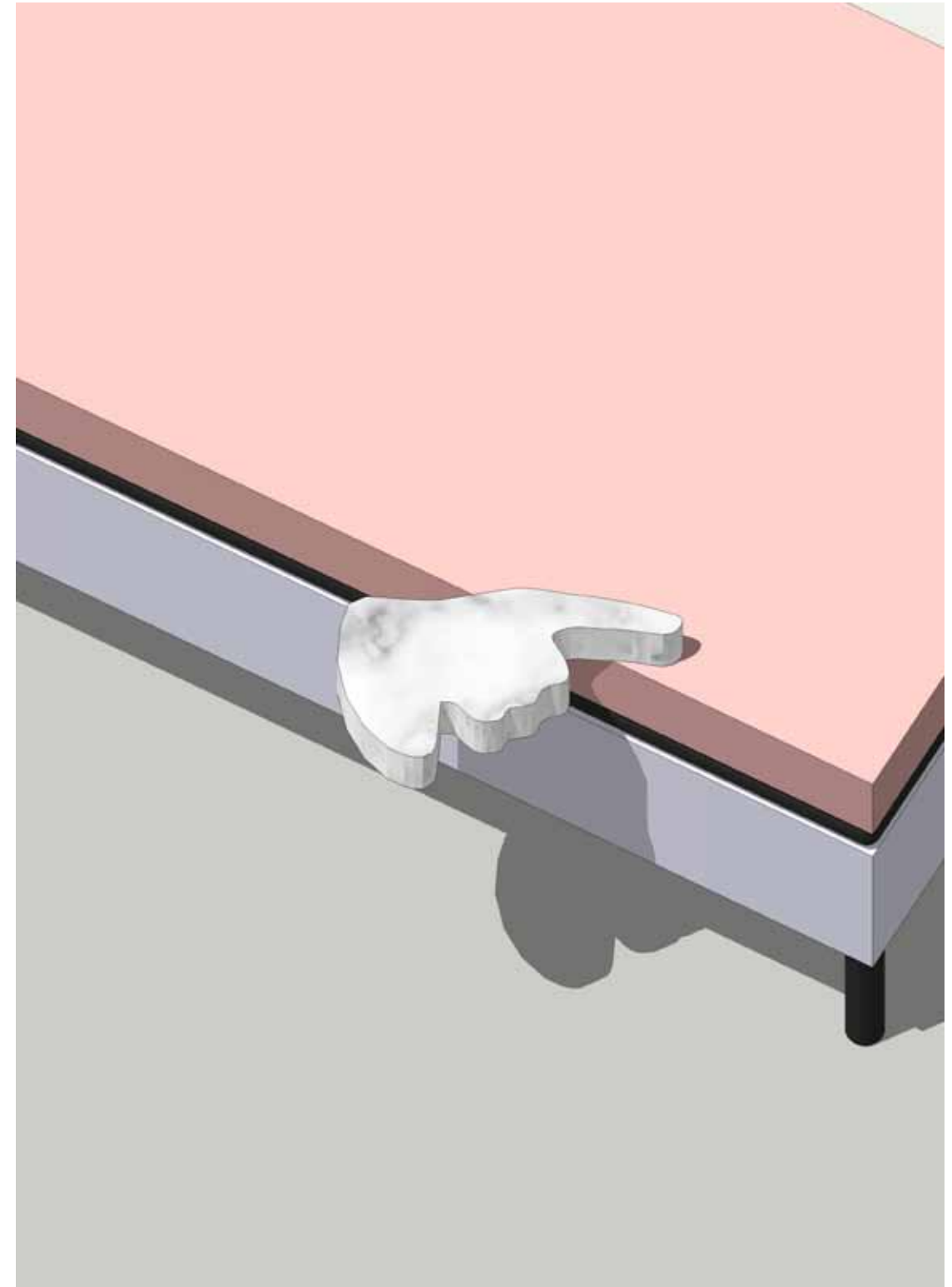
they possess by their very nature. But his response to this judgment is clumsy and vulgar: in the end, the "parlour games", the utter nonsense that causes him such a headache, becomes the same trap into which so many others have fallen, which is the game of *épater la bourgeoisie*. But Fernández-Pello never gives up: instead of presenting his critique in a committed, incisive manner, he has designed a series of charming, comfortable sofas in which these patterns are more or less printed, more or less upholstered. However, his strategy loses its sensual appeal the moment it blends with its own contradictions. In other words, Fernández-Pello attempts to tell us that his work, in its ironic reflections, reveals the accommodating attitude of the very experience of art and its discourses, when in fact he himself adopts that attitude of provocation as the only possible artistic discourse.

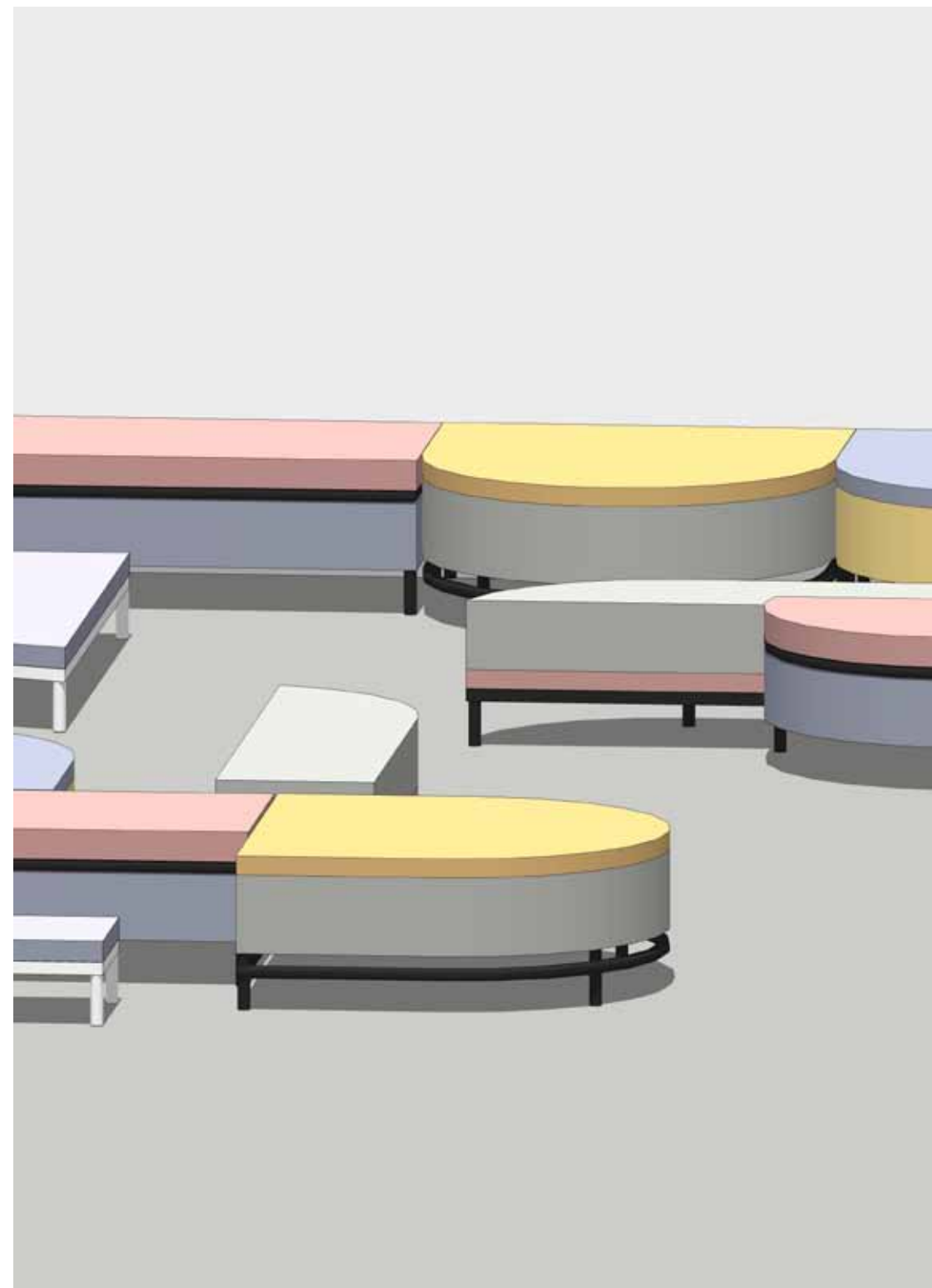
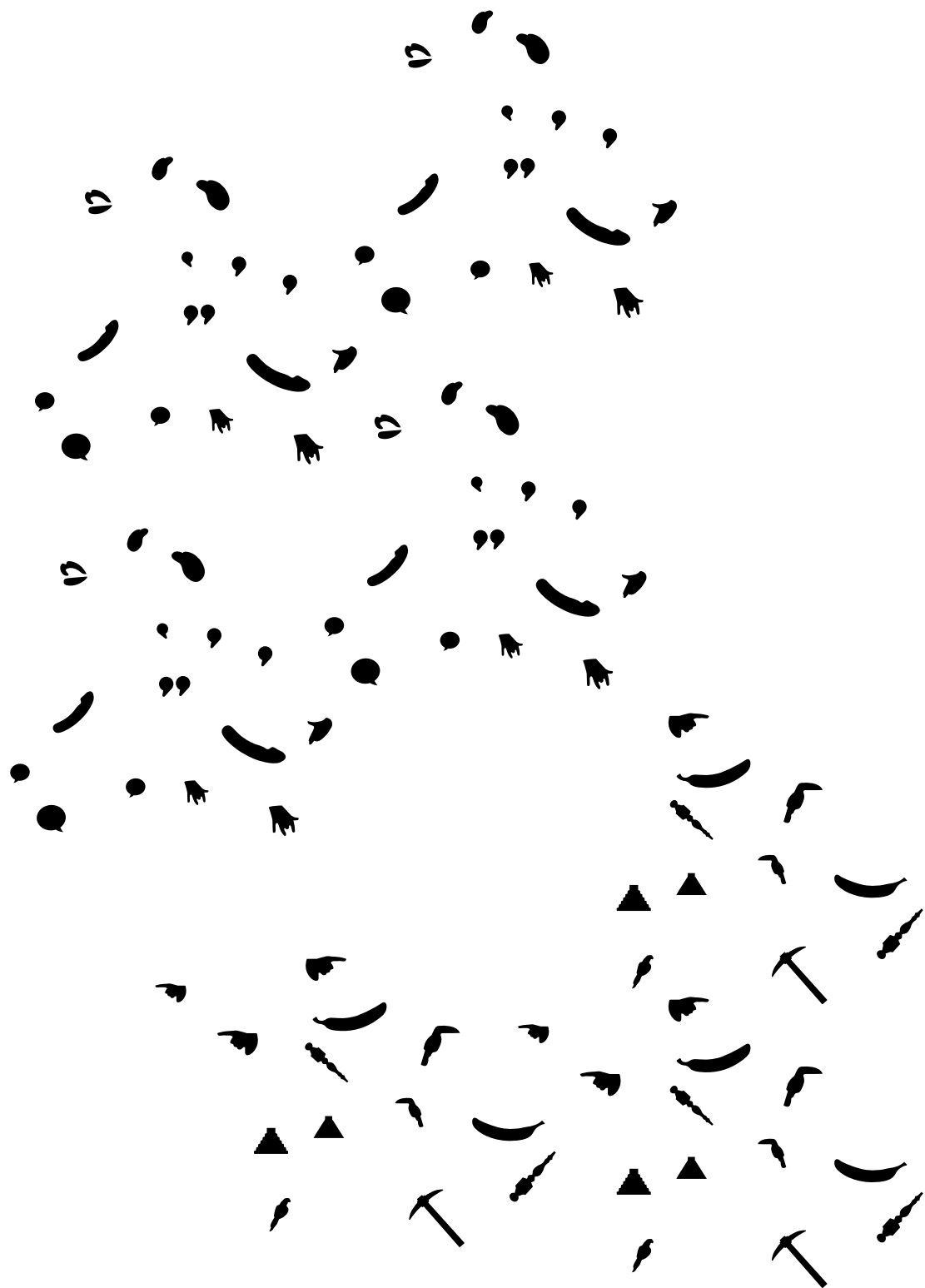
Lenin was perhaps too harsh with Clara Zetkin, whose views were much more heterodox than his. However, ninety years ago Lenin had already understood that, in essence, these flirtations with rebellion represented a position most akin to hypertrophy, since they ultimately caused paralysis and confusion about which direction to follow—in short, the convenience of passive nihilism.

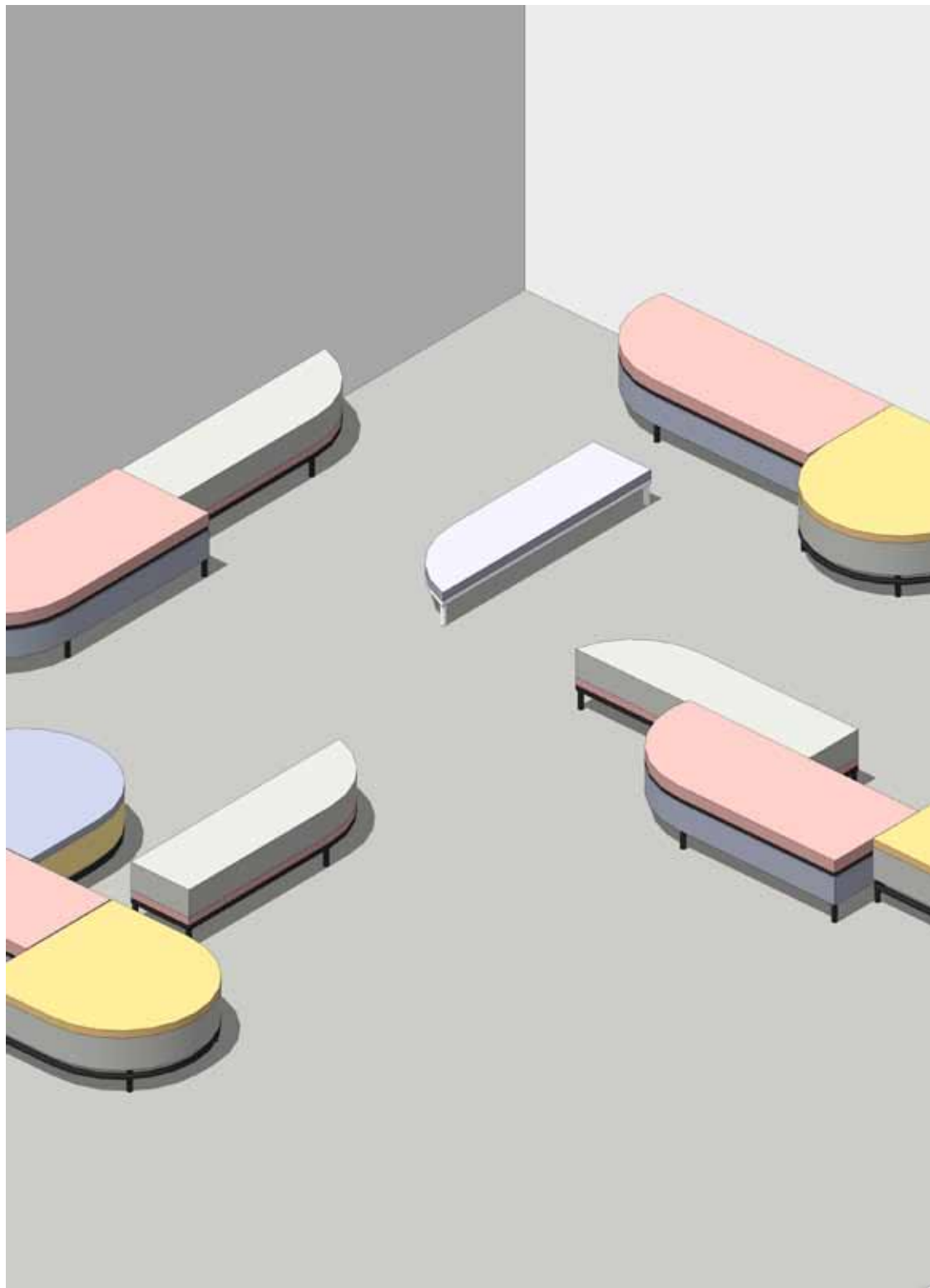
Of course, the absurdities of hermeneutics and the recreations of fashions have numerous practical and positive applications—if Freud had not been so categorical, we may never have been able to read Jung's sacred poetry. Equally, if Otto Gross had never refuted his Viennese master, he would probably not have been as promiscuous as he was.

Lenin no era un artista y, muy a su pesar, no se podía permitir coquetear con todas estas cosas. Gracias a esto, con todo, Fernández-Pello ha conseguido algo poco frecuente, y es el hecho de haber convertido su cinismo y su desfachatez habitual en el gesto más sincero y amable que nos podía regalar. Porque él sabe, al igual que Clara Zetkin, que los “juegos de sociedad” son tan peligrosos como necesarios.

Lenin was not an artist and, therefore, much to his chagrin, could not afford to flirt with these ideas. Fernández-Pello, on the other hand, has achieved something quite rare in this context: he has turned his cynicism and habitual impertinence into the sincerest and kindest gesture he could offer us, because, like Clara Zetkin before him, he knows that, however dangerous, we need to play “parlour games”.







Carlos Fernández-Pello (Madrid, 1985)

Vive y trabaja en Madrid / He lives and works in Madrid

Escritor, investigador y diseñador radical en Madrid, es doctor en Bellas Artes y máster en Teoría y Práctica de las Artes. La mitad del año se le puede encontrar a cargo de su estudio de diseño, Pucalpa. El resto del tiempo puede que esté trabajando como comisario, como director de fotografía, montando vídeo o como uno de los editores de *NUDO*. Su tesis doctoral aborda la tensión entre sistema e imaginación en medio de un sistema académico que siempre ha sido hipertextual. Actualmente, sus intereses se centran en el relativismo hardcore, los cefalópodos, la arquitectura bucal y la asimilación de la crítica, entre otros temas. Como artista en permanente retirada, ha expuesto sin permiso en lugares como el Palais de Tokyo y el Centre Pompidou de París, o la Renaissance Society de Chicago. Se ha presentado a este premio, sin éxito, en siete ocasiones. Su trabajo está representado por García Galería, de Madrid, desde hace un año.

Carlos Fernández-Pello is a writer, researcher and designer. He holds a PhD in Fine Arts and an MA in Art Theory and Practice. He spends six months of the year running his design studio, Pucalpa, and the rest of the year working as curator, cinematographer, video maker and editor at *NUDO*. His doctoral thesis examined the tension between the system and the imagination in the midst of an academic system that has always been hyper-textual. Among other themes, his current interests focus on extreme relativism, cephalopods, buccal architecture and the assimilation of critique. As an artist in permanent retreat, he has shown his work without permission at the Palais de Tokyo and the Centre Georges Pompidou (Paris), as well as at the Renaissance Society (Chicago). He has submitted work unsuccessfully for the Generaciones Award seven times. Fernández-Pello is represented by Galería García (Madrid).

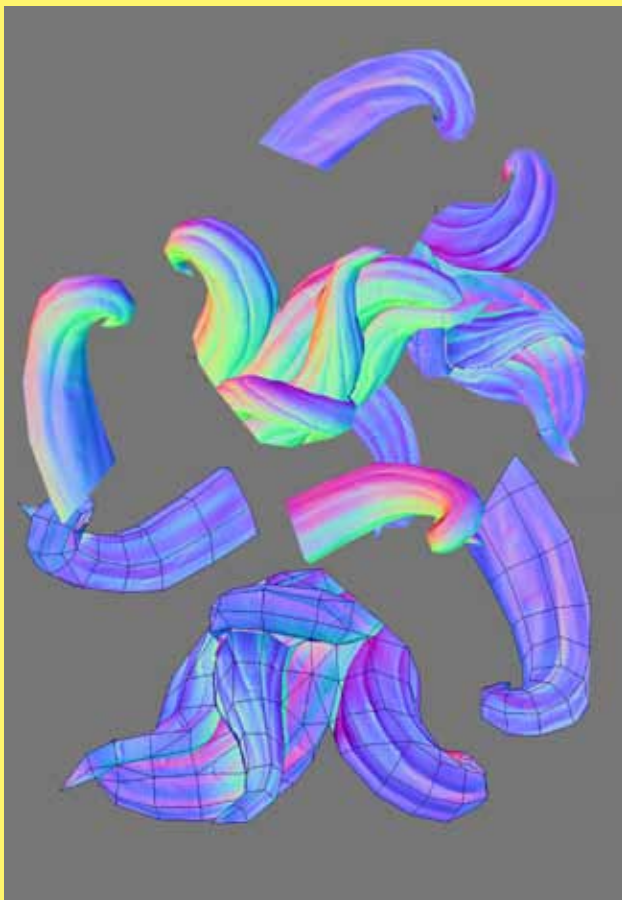
Marian Garrido

Souvenirs of future nostalgia

2017

Audio estéreo, Vocaloid (duración variable en altavoz direccional); piezas escultóricas: resina poliéster, C-Print, pigmento Han púrpura, pigmentos especiales holográficos en mesas metálicas (dimensiones variables); papel de pared C-Print estereográfico (site specific); lonas C-Print con bastidor metálico (dimensiones variables); vinilos de suelo C-Print (dimensiones variables); libro editado por la John Titor Foundation (ISBN 1-59196-436-9)

Installation. Stereo sound, Vocaloid (variable duration on directional speaker); sculptures: polyester resin, C-Print, Han purple pigment, special pigments on metal tables (dimensions variable); stereographic C-Print wallpaper (site specific); C-Print canvases with metal frame (dimensions variable); C-Print floor vinyls (dimensions variable); book published by the John Titor Foundation (ISBN 1-59196-436-9)



Después
de la
década
tecnoutópica:
un
visitante

After
the
Techno-utopian
Decade:
A Visitor

Ken Goffman (R. U. Sirius)

El 2 de noviembre de 2000, un extraño grupo llamado Time Travel Institute [Instituto de Viajes en el Tiempo] recibió un comentario en su sitio web de alguien que se hacía llamar "TimeTravel_0". La persona afirmaba ser un militar estadounidense viajero en el tiempo, procedente del año 2036, y se puso a debatir sobre algunos de los detalles de la máquina del tiempo en la que había viajado.

Esta "llegada" no se conoció hasta el 27 de enero de 2001, cuando esa persona (virtual), que en este caso se presentó como John Titor, escribió en el foro BBS del locutor Art Bell: "Saludos. Soy un viajero del tiempo del año 2036". Titor aseguraba que el Gobierno estadounidense lo había enviado al pasado, a 1975, para hacerse con un IBM 5100 antiguo y poder eliminar por fin un problema heredado de UNIX que estaba provocando complicaciones en el futuro.

En su regreso al año 2036, Titor había parado en 2000-2001 para visitar a su familia. El supuesto viajero en el tiempo procedió a entretener, informar y encolerizar a la audiencia de Art Bell con detalles sobre el futuro y la máquina del

Ken Goffman aka R.U. Sirius

On 2 November 2000 an obscure group called Time Travel Institute received a note on their website from someone calling himself TimeTravel_0. The person claimed to be a United States military time traveller from the year 2036. He discussed some of the details of the time machine in which he had travelled.

This "arrival" remained obscure until 27 January 2001, when this (virtual) person, now calling himself John Titor, wrote on the Art Bell BBS, "Greetings. I am a time traveller from the year 2036". Titor claimed that he had been sent back in time to 1975 by the US government to grab an ancient IBM 5100 so that a legacy UNIX problem that was causing future trouble could finally be debugged.

On his way back to 2036, Titor had stopped in 2000-2001 to visit with family. The alleged time traveller proceeded to entertain, inform and enrage Art Bell's audience with details about the future and the time machine, which he described as "a stationary mass, temporal displacement unit manufactured by General Electric [...]"

tiempo, que describió como “una masa estática, una unidad de desplazamiento temporal fabricada por General Electric [...] activada por dos singularidades duales positivas, giratorias, que producen un [...] desplazamiento sinusoidal de Tipler”. Titor aportó imágenes y especificaciones descriptivas de la citada máquina del tiempo.

Asimismo, Titor advirtió de que habría una guerra civil en Estados Unidos en 2004 y una guerra nuclear en 2015, con Rusia y Estados Unidos en el mismo bando. Describió el futuro como un batiburrillo de pobreza postapocalíptica —con gente que se limitaba a sobrevivir, cultivando su propia comida y procurándose su supervivencia de manera individual o en grupos pequeños— y focos de tecnología avanzada; lo bastante avanzada, por ejemplo, para construir la máquina del tiempo de Tipler.

Titor continuó apareciendo en el foro BBS de Art Bell durante unos cuatro meses, respondiendo a todas las preguntas que le planteaban sobre su vida y su máquina. No se comportaba como un hombre que tuviese un mensaje importante de parte de una civilización futura más preparada o escarmentada. Era alguien trivial. Parecía un tipo normal que simplemente había

Para entender la situación que estaba sobre la mesa entonces, hay que ser conscientes de que Estados Unidos acababa de vivir la década de 1990, y comprender además esa década según el prisma de dos elementos: el popular programa nocturno *Coast to Coast* del locutor Art Bell y la tecnocultura estadounidense de esos años noventa. pasado por allí con ganas de charlar.

Coast to Coast, con Art Bell

Coast to Coast se emitió en quinientas

powered by two top-spin, dual-positive singularities that produce a[n] [...] off-set Tipler sinusoid”. Titor provided images and descriptive specifications of said time machine.

Additionally, Titor warned of a US civil war in 2004 and a nuclear war in 2015, with Russia and the United States on the same side. He described the future as a mishmash of post-apocalyptic poverty—with people in survivalist mode, growing their own food and fending for their own survival as individuals or in small groups—and pockets of advanced technology: advanced enough, for example, to build the Tipler time machine.

Titor remained on the Art Bell BBS for about four months, answering any and all questions about his life and his machine. He did not behave like a man with an important message from a more enlightened or chastened future civilization. He was casual. He seemed like a regular fellow who was just passing through and felt like chatting.

To understand what was being enacted at the time, it is necessary to understand that the United States had just passed through the 1990s, and it is necessary to understand that decade through the prism of two occurrences: Art Bell’s popular *Coast to Coast* late-night radio show and the American technoculture in the 1990s.

Coast to Coast with Art Bell

Coast to Coast aired on five hundred American radio stations during the 1990s and had over fifteen million nightly listeners. It featured talks and interviews wherein guests and call-

emisoras de radio estadounidenses durante la década de 1990 y tenía más de quince millones de oyentes todas las noches. Incluía charlas y entrevistas en las que los invitados y los radioyentes que llamaban hacían declaraciones aventuradas sobre fenómenos paranormales, visitas extraterrestres, conspiraciones, tecnologías ocultas y, sí, viajes en el tiempo. En la cima de su popularidad, disfrutaba del cariño de creyentes y escépticos por igual. Todos apreciaban el modo en el que recogía las figuraciones aventuradas que lectores y espectadores de ciencia ficción, terror y otros tipos de ficción conocían bien y nos instaba a imaginar qué ocurriría si esos hechos interviniesen en nuestro tiempo presente.

Coast to Coast sigue en antena actualmente, aunque con una audiencia reducida. Quienes en la década de 1990 quizá se mostrasen escépticos con la seudociencia y las teorías de la conspiración se vieron en cualquier caso cautivados y entretenidos por algunos de sus seguidores más ingeniosos. Los creyentes y quienes daban cobertura a sus teorías y trabajos pasaron a ser conocidos como la “cultura marginal”. Durante este siglo, en Estados Unidos hemos presenciado el aumento de intervenciones más relevantes en el cuerpo político por parte de personas que creían en nociones consideradas en otros tiempos terreno exclusivo de los “raritos”. Una gran parte de la población estadounidense se ha convertido en “antivacunas”: personas que se niegan a que vacunen a sus hijos. El candidato presidencial de un grupo mayoritario se hace eco de teorías de la conspiración expresadas por Alex Jones, un extremista estafalario que cree que los tiroteos de masas en Estados Unidos los llevan a cabo, en realidad, actores y

in listeners made wild claims about paranormal phenomena, extraterrestrial visitations, conspiracies, hidden technologies and, yes, time travel. During its peak popularity, it was much beloved by believers and sceptics alike. All appreciated the way it took the wild imaginings that were familiar to the readers and viewers of science fiction, horror and other types of fiction, and encouraged us to imagine these events intervening in our present time.

Coast To Coast continues to this day, albeit with a reduced listenership. Those who might have been sceptical regarding pseudo-science and conspiracy theories during the 1990s were nevertheless charmed and amused by some of its more clever adherents. The believers and those who covered their theories and efforts became known as the “fringe culture”. During this century, in the United States we have seen the rise of more consequential interventions into the US body of politic by people believing in notions that were once considered the province of “cranks”. A large slice of the US population has become “anti-vaxxers”—people who refuse to have their children vaccinated. A mainstream presidential candidate echoes conspiracy theories voiced by Alex Jones, a bizarre extremist who believes that mass shootings in the US are actually performed by actors and that extraterrestrials are attacking humanity. Many Americans have soured on the amusement value of this fringe culture as the resistance to fundamental logic has become detrimental and possibly deadly.

que los extraterrestres están atacando a la humanidad. Muchos estadounidenses se han desencantado ante el valor de entretenimiento de esta cultura marginal, al convertirse la resistencia a la lógica fundamental en algo perjudicial y quizá letal.

La tecnocultura estadounidense en la década de 1990 y los encantos de lo virtual

El supuesto viajero en el tiempo, Titor, hizo su parada técnica trivial en el tiempo en 2000 y 2001, inmediatamente después de acabar esa década de 1990 única en Estados Unidos.

Los años noventa comenzaron con el surgimiento de una cultura tecnológica casi utópica que creció en tándem con la cada vez mayor aceptación masiva del ordenador personal y con la migración, a paso lento pero seguro, de los ciudadanos hacia el espacio compartido y fusionado conocido como “la red”. En esos primeros momentos, la emoción y la novedad tenían un sabor especialmente contracultural, con entusiastas de la tecnología celebrando concentraciones digitales, basadas en las influyentes concentraciones *hippies* que tuvieron lugar en 1967. Si bien la tecnología aún no estaba preparada para su uso general, la idea de la “realidad virtual” —una tecnología que sumergiría por completo a los usuarios en un espacio digital visual compartido— se hizo totémica en ese período, apelando al apego romántico contracultural por las cualidades visionarias de las alucinaciones. Junto con el discurso entusiasmado sobre la realidad virtual, vino una aceptación a mayor escala de la noción de lo virtual, suscitando así el intento por comprender quiénes éramos —y somos— como humanos que viven en gran medida con —o dentro de— un espacio mediado.

US Technoculture in the 1990s and the Charms of Virtuality

The alleged time traveller Titor makes his casual pit stop through time in 2000 and 2001, in the immediate aftermath of that unique American decade of the 1990s.

The '90s began with an emergence of a quasi-utopian tech culture that grew in tandem with the increasing mass embrace of the personal computer and the slow-but-certain migration of citizens into the conflated shared space known as “online”. In these early moments, the excitement and novelty had a particularly countercultural flavour, with techies holding digital “be-ins”—based on the very influential hippie “be-ins” that took place in 1967. Although the technology was not yet ready for general use, the idea of “virtual reality”—a technology that would completely immerse users in a shared visual digital space—became totemic for this period, appealing to the countercultural romantic attachment to the mind expanding qualities of hallucinations. Along with the excited discourse about virtual reality came a broader embrace of the notion of virtuality, engendering an attempt to understand who we were (and are) as humans living largely with—or in—mediated space. As we looked at how much of our time and our sense of identity was given to television, radio, telephones, recorded music and, now, the emergence of the online, we began to relish the blurring of lines between the imaginal and the actual as a niche for alternative existence—a place that could come to be dominated by the culture’s most creative, playful and presumably enlightened minds.

Mientras contemplábamos cuánto de nuestro tiempo y nuestro sentido de la identidad dedicábamos a la televisión, a la radio, a los teléfonos, a la música grabada y, ahora, al surgimiento de la red, empezamos a disfrutar de la desaparición de las líneas existentes entre lo imaginario y lo real como un nicho para una existencia alternativa: un lugar que podría acabar dominado por las mentes más creativas, más lúdicas y presumiblemente más preparadas de la cultura.

Más adelante, en esa misma década, se comercializaron esos tropos casi utópicos con la migración de negocios, grandes y pequeños, a la World Wide Web. Sin perder gran parte del sabor de modernidad que ya se había fijado, la joven corriente publicitaria y corporativa dominante —que había crecido con muchas de las mismas influencias culturales que sus primos contraculturales más acérrimos— creó el mito de un mundo conectado que se catapultaría a toda velocidad hacia un “largo boom” económico global, en el que la pobreza y los problemas sociales caerían ante la rápida arremetida de la tecnología y de la ciencia. Un torbellino de desarrollo tecnológico lo cambiaría todo, sin necesidad de desafíos políticos conflictivos. En aquel tiempo, no era inusual encontrar debates extravagantes sobre tropos como los viajes en el tiempo en la revista *Wired*, una publicación muy popular y representativa de la época.

Corrientes subyacentes más oscuras y “John Titor”

Las figuraciones y esperanzas utópicas de aquella época se vieron siempre ensombrecidas por las posibilidades distópicas de los mismos entusiasmos tecnológicos. El cariño de la cultura hacia los futuros implacables del *ciberpunk* y las historias retorcidas de Philip K. Dick sobre violaciones

Later in that same decade, these quasi-utopian tropes became commercialized, with the migration of business, big and small, onto the World Wide Web. Maintaining much of the flavour of hipness that had already been established, the youthful advertising and corporate mainstream—having grown up with many of the same cultural influences as its more hard-core countercultural cousins—created the myth of a wired world catapulting at breakneck speed towards a “long-boom” global economy in which poverty and social problems would fall before the rapid onslaught of technology and science. A whirlwind of technological development would change everything, with no need for any messy political challenges. It was not unusual, during this time, to find extravagant discussions of tropes like time travel in *Wired* magazine, the popular representative periodical of the era.

Darker Undercurrents and “John Titor”

The utopian hopes and imaginings of that time were always shadowed by the dystopian potentials of the same technological excitements. The culture’s love of cyberpunk’s hard-edged futures and Philip K. Dick’s twisted stories of mind rape and the loss of a recognizable self in a recognizably real world were equally a part of this milieu. It was within this context that we find a love of pranks—trickery used to make a point, or merely to experiment with how people will respond to the deliberately-created illusion. And so, as the '90s gave way to the new millennium, we find our

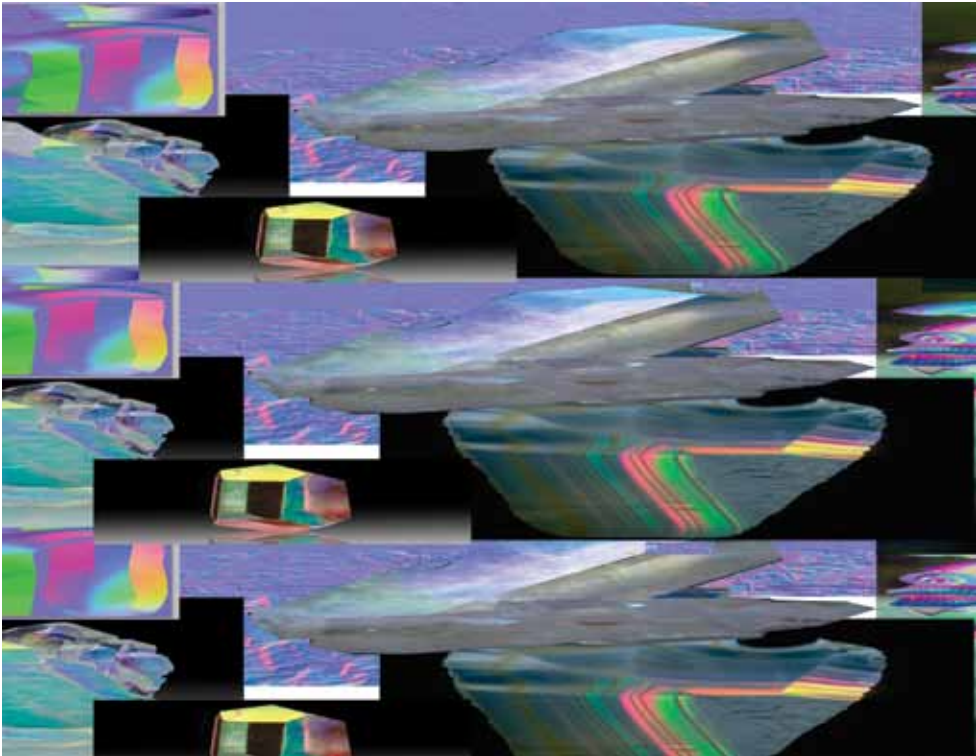
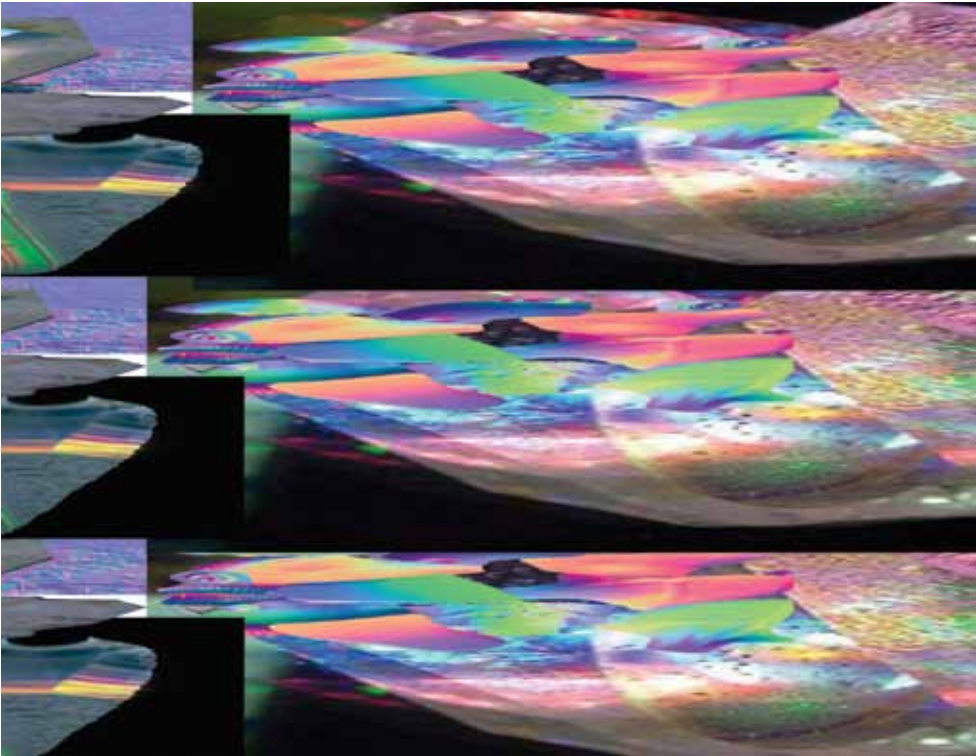
de mentes y pérdida de un yo reconocible en un mundo real reconocible formaban también parte de este entorno. Es en este contexto en el que encontramos una querencia por la burla o el ilusionismo usados para plantear una cuestión, o para experimentar sin más con la respuesta de la gente ante una ilusión creada deliberadamente. Y así, cuando la década de 1990 dio paso al nuevo milenio, encontramos a nuestro personaje virtual — nuestro falso viajero en el tiempo —, John Titor, que conecta sus historias triviales sobre desastres de un futuro cercano con nuestra fascinación por las posibilidades tecnológicas, en este caso, los detalles técnicos de fabricar y utilizar una máquina del tiempo, incluidas unas fotografías chapuceras —que solo incrementaban el aura de misterio— de varios elementos de la citada máquina.

Titor se enfrentó a cierto escepticismo y hostilidad durante su visita al foro BBS de Art Bell, pero también le siguieron algunos creyentes entusiastas. No obstante, no se vio ante el tipo de ira —llena de los insultos más groseros e incluso de amenazas de muerte— que sí observamos con tanta frecuencia ahora en la red. Actualmente, el espacio abierto disponible para la expansión de la mente imaginativa y alucinatoria parece dominado por adolescentes rabiosos y groseros de todas las edades. Más que compartir figuraciones creativas, hemos llenado nuestro mundo de comentarios tendenciosos y malhumorados. Quizá esta no sea más que la Edad del Texto, y la Edad de la Realidad Virtual vaya a ser mucho mejor. Entretanto, podemos mirar atrás, al futuro de John Titor, como una historia que no llegó a ocurrir, pero que en cualquier caso nos ofrece una narración sobre la que proyectar imágenes e ideas diversas. Y quizá, en algún momento del futuro, otro viajero en el tiempo pase y nos cuente con precisión lo que va a terminar ocurriendo. Eso sí que sería un truco trucado.

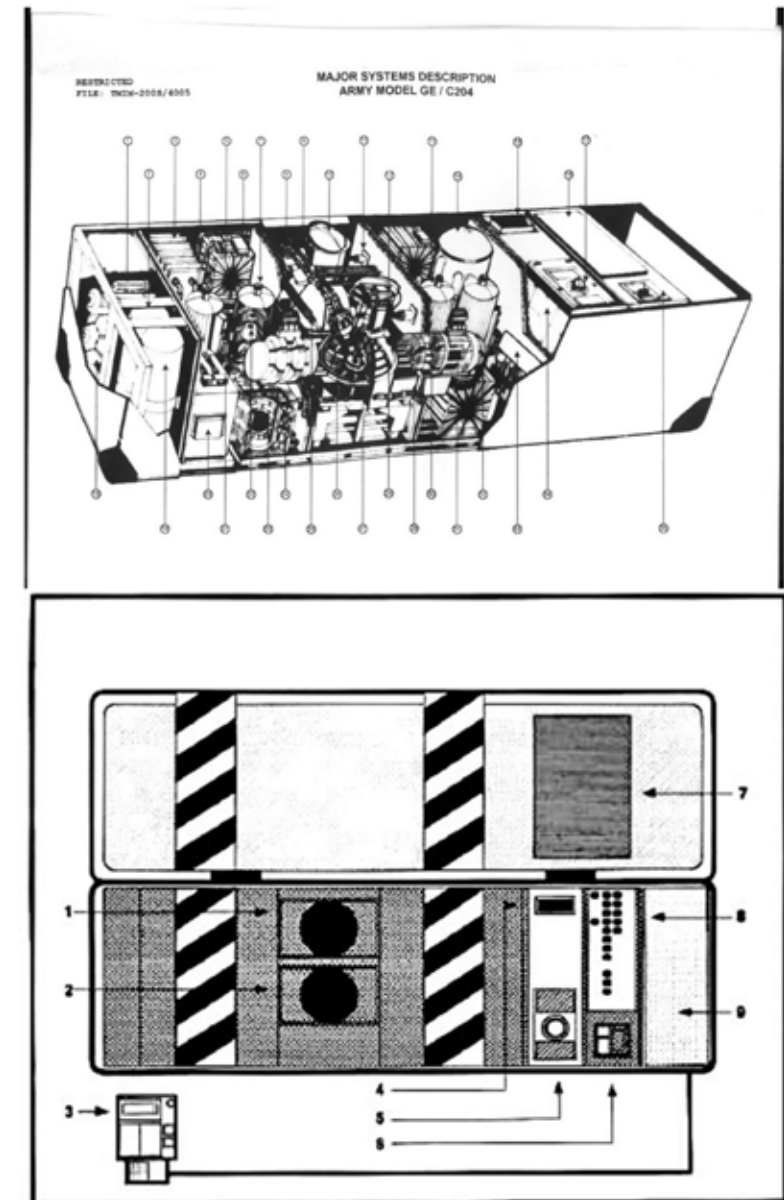
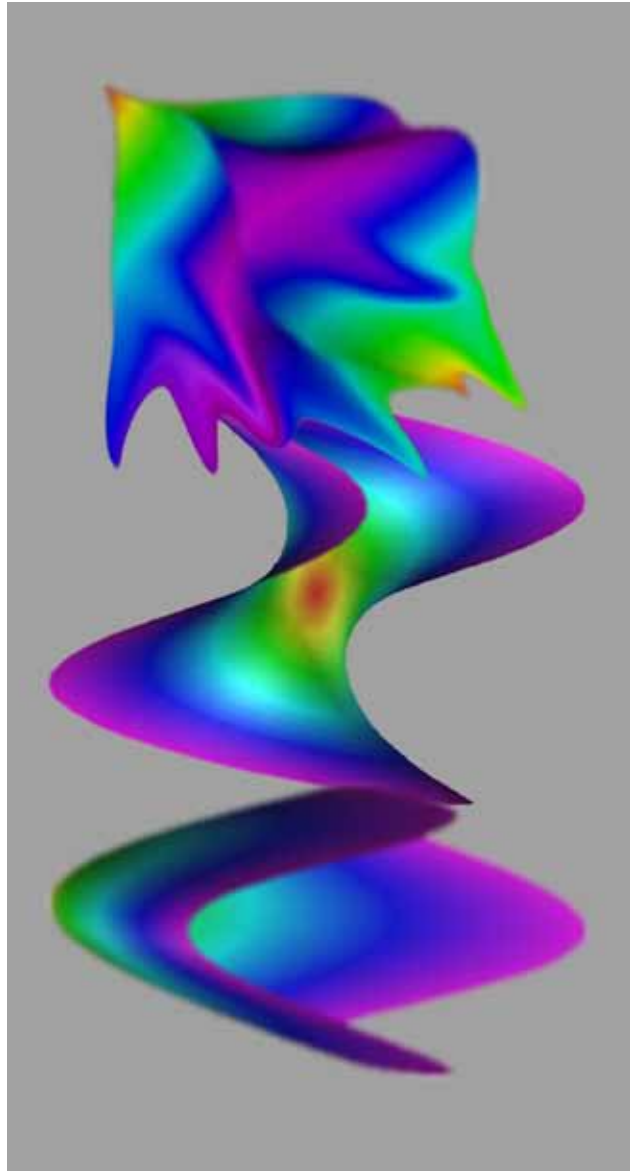
virtual persona—our fake traveller through time—John Titor, who attaches his casual tales of near-future disasters to our fascination with technological possibilities—in this case, the technical details of making and using a time machine, complete with shoddy photographs (which only added to the aura of mystery) of the various elements of said machine.

Titor faced some scepticism and some hostility during his visitation on the Art Bell BBS. He also had some enthusiastic believers. But he didn't face the sort of anger—replete with the coarsest sort of name-calling and even death threats—that we now see so much of online. Today, the wide-open space available for hallucinatory imaginative mind expansion seems to be dominated by angry abusive adolescent boys of all ages. Rather than sharing creative imaginings, we have filled our world with surly opinionated remarks. Perhaps this is just the age of text and the age of virtual reality will be much better. Meanwhile, we can look back on John Titor's future as a story that didn't come to pass, but that nonetheless provides us a narrative upon which to project various images and ideas. And maybe, sometime in the future, another time traveller will pass through and accurately tell us what will come to pass. That would be one tricky trick.

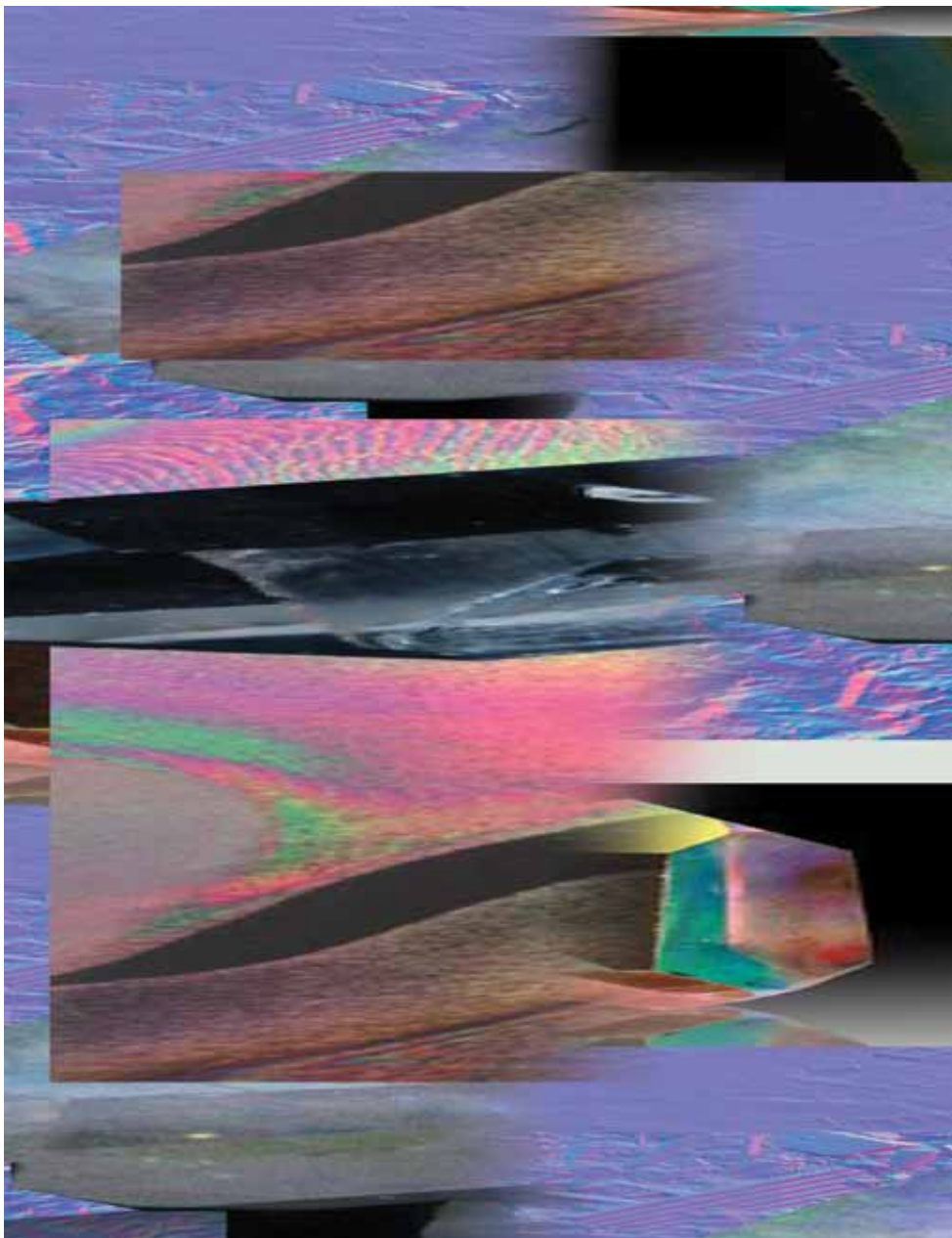








- | | |
|--------------------------|------------------------------|
| 1. MAIN SINGULARITY | 6. MAIN UNIT ON/OFF SWITCH |
| 2. STEERING SINGULARITY | 7. UNIT CONTROL INSTRUCTIONS |
| 3. REMOTE CONTROL UNIT | 8. EMERGENCY CONTROLS |
| 4. EMERGENCY VIEW SCREEN | 9. REMOTE STORAGE UNIT |
| 5. EMERGENCY DISCONNECT | |



Marian Garrido (Avilés, Asturias, 1984)

Vive y trabaja en Madrid / She lives and works in Madrid

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid y máster de Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual, actualmente ejerce la docencia de Historia del Diseño y es coordinadora didáctica de la escuela de Comunicación Visual en el Instituto Europeo di Design de Madrid. Ha dirigido e impartido varios seminarios y lecturas, entre ellos "Postanarquismo; nomadismos e interzonas", celebrado durante dos años dentro del programa CortoCircuitos de Extensión Universitaria Complutense; "En las ruinas del futuro; el fantasma de la máquina", desarrollado en RAMPA; "Arte y mutaciones en la cultura de consumo actual", en Medialab Prado; "Stop making sense", en La Casa Encendida; en las jornadas "Imágenes en el mundo contemporáneo", en el Museo Reina Sofía, o en el ciclo "The Museum is closed" del MACBA. Entre otros centros, ha expuesto en la Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid, Matadero Madrid, Centro de Arte Conde Duque, Bienal The Wrong, LABoral Gijón o la Galería Ponce+Robles. Su trabajo se desarrolla en torno a las vinculaciones entre lo mágico y la ciencia, planteando la recuperación de conocimientos ya perdidos, las dimensiones simbólicas del relato construido a través del colapso histórico y su contingencia por medio de varios ejes narrativos convergentes, y las relaciones entre tecnología/herramienta y como estas modifican la cultura a través del desgaste estético.

Marian Garrido holds a BFA and an MA in Contemporary Art History and Visual Culture from the Universidad Complutense de Madrid. She currently teaches History of Design and is the academic coordinator at the Visual Communication School of Madrid's Instituto Europeo di Design. Garrido has directed and taught several seminars and lectures, including "Postanarquismo: nomadismos e interzonas", held for two years as part of the CortoCircuitos programme (Universidad Complutense's Outreach Department, Madrid); "En las ruinas del futuro: el fantasma de la máquina" (RAMPA, Madrid); "Arte y mutaciones en la cultura de consumo actual" (Medialab Prado, Madrid); "Stop making sense" (La Casa Encendida, Madrid); "Imágenes en el mundo contemporáneo" (Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid); and "The Museum is closed" (MACBA, Barcelona). Among other venues, her work has been shown at Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid, Matadero and Centro Cultural Conde Duque (Madrid); The Wrong Digital Biennial; LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón, Asturias); and Galería Ponce+Robles (Madrid). Garrido's work explores the links between magic and science. She strives for the recovery of lost knowledge, and works with the symbolic dimensions of stories constructed through the historic collapse and its contingency by means of several convergent narrative threads, as well as with the technology/tool relationship and how it modifies culture through aesthetic wear and tear.

Blanca Gracia

Acmé en dos variaciones

2017

Videoinstalación. Vídeo (8 min); 8 dibujos a lápiz y acuarela (25,5 × 36,5 cm c/u);
vestuario: 2 trajes de hombre, uno de ellos con orejas de burro

Video installation. Video (8 min); 8 pencil and watercolour drawings (25.5 × 36.5 cm each);
costumes: 2 men's suits, one with donkey ears



Detalle de *Estudio de personajes principales*
Detail of *Study of the main characters*
Acuarela y lápiz sobre papel
Watercolour and pencil on paper
25,5 x 36,5 cm

Notación para Acmé. Descripción del motivo¹

Notation for *Acme*: Motif Description¹

Alba Colomo / Irene Cantero

Alba Colomo / Irene Cantero

Motivo I: La Alegoría

Los frescos de la *Alegoría del buen y el mal gobierno* suponen una de las primeras representaciones civiles en la pintura medieval europea: las primeras vistas panorámicas del campo y la ciudad desde los tiempos clásicos. Tras siglos de arte sacro, los hermanos Lorenzetti llevan la ciudad a la pintura y exponen temas que conciernen a los ciudadanos.

Con clara intención propagandística, la obra implica un recorrido, dirige la mirada del espectador: primero el mal, después el bien. La composición es compleja y rotunda gracias a su calidad cromática y su convincente —en la época— contenido conceptual.

(1) En “labanotación” (*Labanotation* —Rudolf von Laban—: sistema de notación o escritura de una coreografía), se llama descripción del motivo a la escritura que indica la característica o motivo más relevante del movimiento. *Notación para Acmé* es una compilación subjetiva de algunas de las referencias posibles en la obra de Blanca Gracia, escrita en diálogo entre una comisaria y una coreógrafa. Se trata de una suerte de manual que puede ser ampliado, generando así una coreografía más larga.

Motif I: The Allegory

The frescoes in *Allegory of Good and Bad Government* are one of the earliest examples of the depiction of a secular theme in European medieval painting; the first panoramic views of the countryside and the city since classical Antiquity. After centuries of religious art, the Lorenzetti brothers captured the city in a painting, highlighting issues related to citizens.

A deliberate exercise in propaganda, the work implies a journey, directing the viewer's gaze first to evil and then to good. With its splendid palette and (at the time) convincing conceptual content, the composition is both complex and powerful.

(1) In *Labanotation* (Rudolf von Laban's dance notation or recording system) “motif description” is the writing system used to record the most important characteristic or motif of a movement. *Notation for Acme* is a subjective compilation of some of the possible references in the work of Blanca Gracia, expressed as a conversation between a curator and a choreographer. It is a type of manual that can be augmented, thus creating a longer choreography.

Los beneficios del buen gobierno que se ejemplifican son la seguridad-justicia, el bienestar-abundancia y la idea de comunidad-alegría —reflejada por el grupo que baila en corro—, que es la clave del cuadro: la paz es alegría.

—Hermanos Lorenzetti. Siena. Prerrenacimiento.

Motivo II: el baile

El baile es un momento de encuentro íntimo con el otro. Es una acción artística, un ritual, una demostración de fe... El baile es un acto físico que nos expone y nos hace vulnerables.

Motivo III: Monte Verità

A principios del siglo XX, un grupo de artistas jóvenes-inconformistas-pacifistas-feministas-licenciosos fundan un retiro-sanatorio, a su vez escuela de danza experimental, en Monte Verità, Suiza, que se convertirá en un lugar de peregrinación y germinación de la vanguardia europea.

En esta peculiar “granja de la danza”, como la llamaba Rudolf von Laban —su fundador—, se buscaba la simbiosis entre el hombre y la naturaleza mediante una vida autogestionada en el campo: cultivar, cocinar, fabricar los muebles y coser las ropas, junto a la completa entrega al culto a Dionisos: la práctica del nudismo y los baños de sol, el amor libre, los paseos y bailes en lagos y bosques...

Motivo IV: Walden

“Fui a los bosques porque quería vivir deliberadamente, enfrentar solo los hechos

The benefits of good government that are portrayed in the painting are security-justice and welfare-abundance, as well as the notion of community-happiness reflected by the group dancing in a circle. Indeed, this is the key to the picture: peace is happiness.

—Lorenzetti Brothers, Siena, Pre-Renaissance.

Motif II: Dance

Dance is a moment of intimate encounter with another. It is an artistic action, a ritual, a demonstration of faith... Dance is a physical act that exposes us and makes us vulnerable.

Motif III: Monte Verità

At the beginning of the twentieth century a group of young-nonconformist-pacifist-feminist-promiscuous artists founded a retreat-sanatorium-experimental dance school on Monte Verità, in Switzerland. The site became a place of pilgrimage and laid the foundations for the European avant-garde movement.

At this peculiar “dance farm”, as its founder Rudolf von Laban called it, the objective was to find the symbiosis between a self-directed life in the country—growing food, cooking, making furniture and clothes—and a complete embrace of the cult of Dionysus: nudism, sunbathing, free love, strolling and dancing by lakes and in the woods, etc.

Motif IV: Walden

I went to the woods because I wished to live deliberately, to front only the

esenciales de la vida, y ver si podía aprender lo que ella tenía que enseñar, no fuera que cuando estuviera por morir descubriera que no había vivido.”

—Henry David Thoreau, 1854.

Motivo V: el mito del buen salvaje

En 1755, en su *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes*, Jean-Jacques Rousseau expresa que la humanidad era fundamentalmente buena; idea que acercaba al salvaje al estado primigenio e incorrupto de la bondad humana. Según Rousseau, el hombre era feliz en estado salvaje porque no había sufrido todavía las terribles desigualdades existentes en la sociedad civilizada. Pero, a medida que el imperialismo europeo se extiende a lo largo del siglo XIX, se empieza a desvanecer la concepción igualitaria de la humanidad y se consolida la jerarquización social. La sociedad industrial occidental comienza a crear un “modelo de civilización” basado en la perpetuación de la idea de progreso que ya se había gestado a raíz de la ilustración europea.

Motivo VI: el mito del buen salvaje

Nueve principios importantes para el escultismo, por Ernest Thompson Seton:

1. Este movimiento es esencialmente para la recreación.
2. El campin es la culminación de la vida al aire libre.
3. Autogobierno con guía adulta.
4. La magia de la hoguera en el campamento.
5. Actividades de artesanía en madera.
6. Honrar las normas.
7. Decoración personal para logros personales.

essential facts of life, and see if I could not learn what it had to teach, and not, when I came to die, discover that I had not lived.

—Henry David Thoreau, *Walden*, 1854..

Motif V: The Myth of the Noble Savage

In 1755 Jean-Jacques Rousseau stated in his *Discours sur l'origine et les fondements de l'inégalité parmi les hommes* that human beings were basically good, an idea that equated the savage with the primitive, uncorrupted state of human goodness. According to Rousseau, man was happy in his savage state because he had not yet suffered the terrible inequalities of civilised society. However, as European imperialism spread throughout the nineteenth century, the egalitarian concept of humanity began to fade and the social hierarchy was consolidated. Western industrial society gradually created a “model of civilisation” based on perpetuating the idea of progress that had been forged during the Age of Enlightenment in Europe.

Motif VI: Kibbo Kift

“The nine cardinal principles of woodcraft”, by Ernest Thompson Seton:

1. Este movimiento es esencialmente para la recreación.
2. El campin es la culminación de la vida al aire libre.
3. Autogobierno con guía adulta.
4. La magia de la hoguera en el campamento.
5. Actividades de artesanía en madera.
6. Honrar las normas.
7. Decoración personal para logros personales.

8. Ideal heroico.
9. Lo pintoresco en todo.

John Hargrave funda en 1920 el movimiento/grupo/sociedad Kibbo Kift. El movimiento se inicia para contrarrestar los efectos nocivos de la vida urbana moderna a través de la vuelta a lo que su fundador denominaba “el carácter salvaje y primitivo del ser humano”. Basándose en los nueve principios de Seton, dicho estado solo podía darse en contacto directo con la naturaleza e implementando una metodología específica: “El método de Kibbo Kift se basa en una apelación directa a los sentidos por medio del color, la forma, el sonido y el movimiento, es decir, por cada forma de simbolismo. Este método es peculiar de Kibbo Kift”.

Con una estética mística-folk y referencias directas al antiguo Egipto, los indígenas norteamericanos, el folk británico o el teatro experimental, sus técnicas de diseño y publicitarias supusieron la democratización del arte de vanguardia de la época. Más allá de los principios de Seton, el movimiento tuvo en su origen una clara ambición pacifista e internacionalista, con una noción radical y claramente visionaria del fin de la civilización occidental y la insostenibilidad del sistema capitalista.

Motivo VII: el bien común

Queremos pensar la comunidad desde la potencia y el pensar colectivo. Nos interesa particularmente el planteamiento que hace Marina Garcés al hablar de comunidad como respuesta a la vida en cuanto problema común. La clave estaría en cómo asumir esta vida en común dentro de la realidad de crisis estructural neoliberal en

8. Ideal heroico.
9. Lo pintoresco en todo.

The Kibbo Kift movement/group/society was founded by John Hargrave in 1920. The movement was launched to counteract the harmful effects of modern urban life through the return to what its founder called the “savage and primitive nature of human beings”. Based on Seton’s nine principles, this state could only be attained through direct contact with nature and by implementing a specific methodology: “The method of the Kibbo Kift is based upon a direct appeal to the senses by means of colour, shape, sound and movement, that is, by every form of symbolism. This method is unique to Kibbo Kift.”

With a mystical-folk aesthetic and direct references to Ancient Egypt, Native Americans, British folk and experimental theatre, its design and advertising techniques democratised the avant-garde art of the time. Over and above Seton’s principles, the movement’s mission was markedly pacifist and internationalist in its ambitions, with a radical and distinctly prescient vision of the end of Western civilisation and the unsustainability of the capitalist system.

Motif VII: The Common Good

Our aim is to view the idea of community within the framework of collective power and thinking. We are especially interested in Marina Garcés’ approach to community as a response to life as a common problem. The key lies in how to embrace this life in common within the reality of the current structural crisis of neoliberalism. It means accepting

la que vivimos. Aceptar nuestra vulnerabilidad y hacer del compromiso un territorio habitable en el que tengan cabida las diferentes formas de subjetivación posibles. Generar nuevas formas de co-habitar la vida juntas trabajando para la sostenibilidad del bien común.

Motivo VIII: los higos

El fruto del *Ficus carica* o higo es un falso fruto o infrutescencia, también llamado fruto colectivo. Se trata en realidad de un conjunto de frutos que conforman una estructura compacta, por lo que externamente aparentan uno solo.

Los higos con interior de oro crecían en un bosque del antiguo reino de Frigia. El mito dice que las avispas encargadas de polinizar estas higueras bebían en el río Pactolo —donde el rey Midas se deshizo de su hechizo dejando arenas de oro en su cauce—; al entrar en el fruto para polinizarlo, las alas de las avispas se rompían y quedaban atrapadas, y sus cuerpos y el oro que llevaban dentro eran absorbidos por el fruto, produciendo este semillas de oro. Aquel que encontraba un higo con interior de oro obtenía el permiso del libre transitar por todo el imperio, razón por la que estos frutos eran de tan elevado valor para el viajero.

our vulnerability and committing to a habitable space that accommodates every possible form of subjectification, thus generating new forms of co-habitation, of living together, while striving to sustain the common good.

Motif VIII: Figs

The *Ficus carica*, or common fig, is a false fruit, or infructescence, also known as a collective fruit—its multiple fruits form a compact structure with the external appearance of a single fruit.

Figs with a golden interior grew in a forest in the ancient kingdom of Phrygia. According to legend, the wasps that pollinated these trees drank in the Pactolus River, where King Midas divested himself of his spell, leaving behind grains of gold in the water. When the wasps entered the fruit to pollinate it, they broke their wings and were trapped. Their bodies and the gold they carried inside them were absorbed by the fruit, which produced seeds of gold. Anyone who found a fig with a golden interior was granted permission to roam the entire kingdom freely. The fruit was therefore highly prized by travellers.



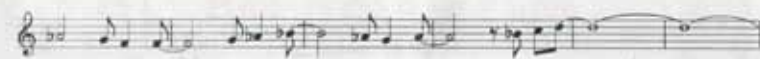
Acmé en dos variaciones, 2017
Fotograma del vídeo / Video still

p. 140,
Estudio para el vestuario de la
Orquesta y el Maestro de Ceremonias
Study for the costume of the
Orchestra and Master of Ceremonies
Acuarela y lápiz sobre papel
Watercolour and pencil on paper
25.5 × 36.5 cm

A.



B.

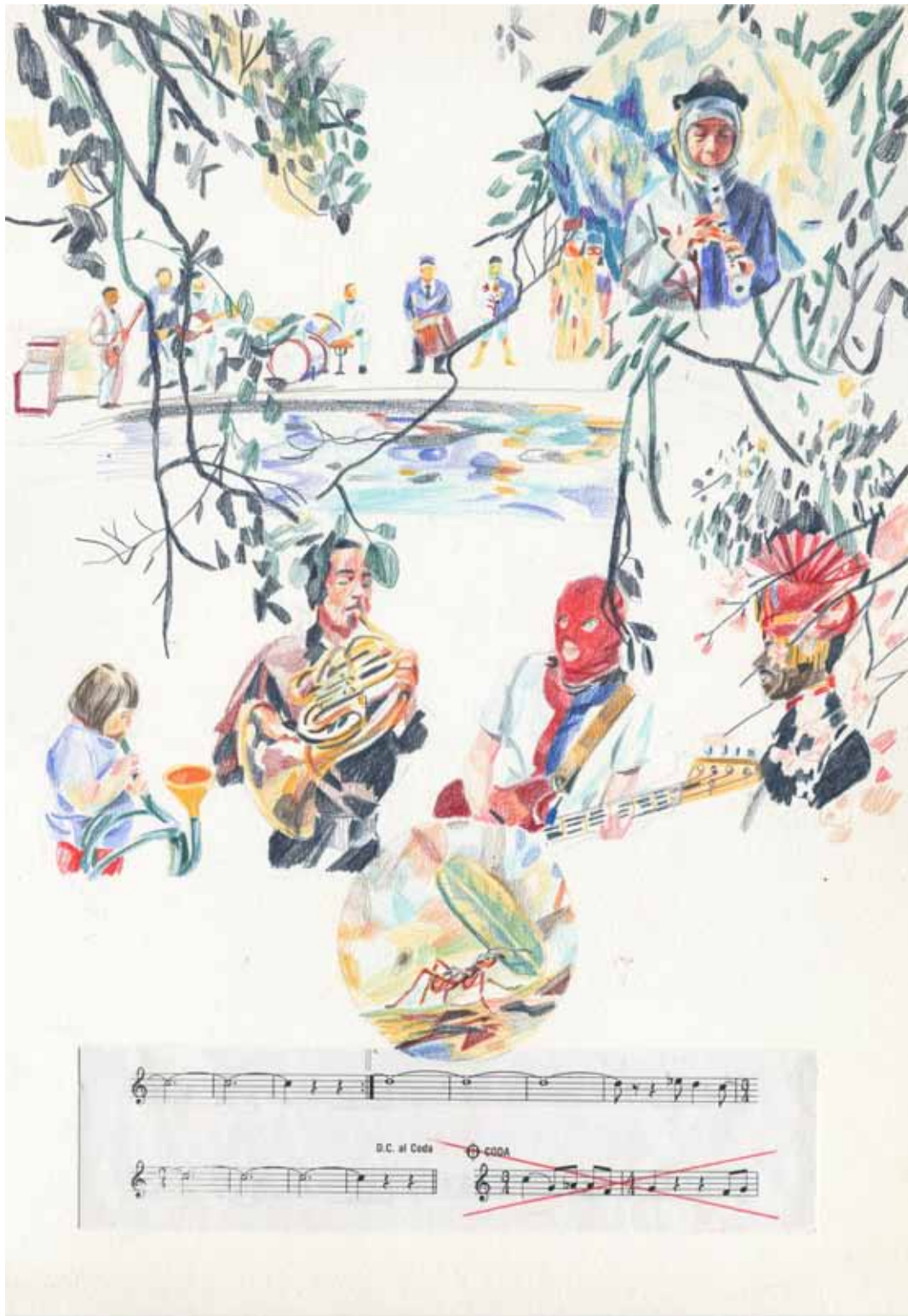




Acmé en dos variaciones, 2017
Fotogramas del vídeo / Video stills

pp. 142, 143
Storyboard para *Acmé*
Storyboard for *Acmé*
Lápiz sobre papel
Pencil on paper
25.5 × 36.5 cm





Blanca Gracia (Madrid, 1989)

Vive y trabaja en Madrid / She lives and works in Madrid

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, cursó parte de sus estudios en Nuevo México. Gracias a la concesión de la Beca Culturex, se traslada a Londres para trabajar en el Hay Festival of Literature and the Arts, a la vez que desarrolla su labor artística. También ha sido colaboradora de la Asociación Debajo del Sombrero, una plataforma de creación contemporánea dirigida a personas con discapacidad intelectual. Entre sus exposiciones recientes destacan *Panta Rei o los objetos desobedientes* (Centro de Arte de Alcobendas), *Casa Leibniz* (Palacio de Santa Bárbara, Madrid), *Walkabout* (Solo Project para la feria Estampa, Madrid), *Yoknapatawpha* (Cano Estudio, Madrid), *El papel del dibujo VII* (Galería Ángeles Baños, Badajoz) o *Prólogo* (Galería La Gran, Valladolid).

Blanca Gracia obtained her BFA at the Universidad Complutense de Madrid and completed part of her studies in New Mexico. On receiving the Culturex grant, she moved to London to work at the Hay Festival of Literature and the Arts while simultaneously working on her own art projects. She has also worked with the Asociación Debajo del Sombrero, a contemporary creation platform targeted at people with intellectual disabilities. Her most recent exhibitions include *Panta Rei o los objetos desobedientes* (Centro de Arte de Alcobendas, Madrid); *Casa Leibniz* (Palacio de Santa Bárbara, Madrid); *Walkabout* (solo project for Estampa Feria de Arte Contemporáneo, Madrid); *Yoknapatawpha* (Cano Estudio, Madrid); *El papel del dibujo VII* (Galería Ángeles Baños, Badajoz); and *Prólogo* (La Gran, Valladolid).

p. 145

Estudio para el vestuario del Rey Espejo
Study for the costume of King Mirror
Acuarela y lápiz sobre papel
Watercolour and pencil on paper
25.5 × 36.5 cm

p. 146

Storyboard para *Acmé*
Storyboard for *Acmé*
Lápiz sobre papel
Pencil on paper
25.5 × 36.5 cm

Rubén Grilo
Noone, Allness

2017

Instalación. *Faux sebum* impreso con yemas de dedo de silicona. Dimensiones variables
Installation. *Faux sebum* printed with silicone fingertips. Dimensions variable



TEXTO / TEXT

Huellas
dactilares
artificiales

~~On objects,~~
~~cataloguing and~~
~~a few objections~~

Melanie Bühler

El consumismo ha convertido los bienes en cosas mágicas —“figuras autónomas con vida propia”, como reza la famosa cita de Marx—. Dicho de otro modo: los bienes de consumo no reflejan la forma en la que han sido hechos, ni por quien. Y este hecho no hace más que acentuarse a medida que la mano de obra y la producción se externalizan a países pobres.

En su trabajo, Rubén Grilo *desfetichiza* esos objetos que nos rodean, perfectos y listos para ser consumidos, desmontando e invirtiendo sus procesos de producción, dirigiendo nuestra atención hacia los materiales, las técnicas y el trabajo que intervienen en su fabricación. Moldes de chocolate, espuma de alta densidad, pasta de modelar como la que se utiliza en el diseño de automoción o una unidad de medida obsoleta como el “codo” tienen un lugar central en sus esculturas e instalaciones. Su trabajo señala un punto ciego de nuestra sociedad de consumo, cuyo lenguaje —como resultado de los procesos de *branding* y *marketing*— solo toma en consideración la experiencia final del usuario.

Melanie Bühler

Consumer culture has turned goods into magic things—“autonomous figures endowed with a life of their own”, as Marx famously argued. That is to say, consumer objects bear no trace of how they have been made or by whom. And this state of affairs has only become more pronounced as labour has been off-shored and fabrication outsourced to poorer countries.

In his work, Rubén Grilo *de-fetishizes* the perfect, ready-to-be-consumed objects that surround us by taking them apart and reversing their production processes in order to draw our attention to the materials, techniques and labour involved in their production. Chocolate moulds, high-density Styrofoam, clay of the sort used for car prototyping and an obsolete unit of measurement—the ell—have all taken centre stage in his sculptures and installations. His work addresses a blind spot in our consumer society, whose language—as a result of the processes of branding and marketing—acknowledges only the experience of the end-user.

Exactly when and how does something become an individual

Exactamente, ¿cuándo y cómo una cosa se convierte en algo individual, un producto que nos habla, una entidad acabada y auto-contenida? Grilo está interesado en cómo los procesos de producción en masa tienden a entremezclarse con significantes que hacen alusión a la individuación, como calcos, firmas, huellas dactilares, cartas y errores. La producción en masa, la originalidad, la individualidad y la serialidad se tocan en su trabajo de forma inesperada. Las firmas están bajadas de internet, la pintura está concebida para que no seque y el desgastado del tejido de los vaqueros está producido industrialmente.

La tensión entre la creación de objetos singulares y los productos anónimos producidos en serie también es palpable en la posición que Grilo adopta como artista. Jugando con el grado de disociación con respecto al proceso creativo, Grilo se ha convertido en ocasiones en empresario —especialmente con el lanzamiento de una línea de pintura al óleo—. Para una exposición reciente en Londres, Grilo escribió una carta personal como nota de prensa, en la cual afirmaba: “me distancié tanto del trabajo que, si mi piel fuera un poco más gruesa, se volvería de escayola”.

Su trabajo más reciente todavía da un giro más radical: ni tan siquiera es visible a simple vista. A pesar de que no pueda verse, Grilo ha marcado toda la exposición en los espacios de La Casa Encendida con huellas dactilares: paredes, ventanas y mobiliario —incluso otras piezas que forman parte de la exposición—. Esas huellas evocan la promesa de una presencia única, cuando en realidad han sido completamente fabricadas: las huellas no pertenecen a nadie. Ha falseado aquello que se utiliza normalmente para identificar a un ser humano. Presencia

thing, a product that speaks to us, a finished, self-contained entity? Grilo is interested in how processes of mass fabrication lead to and are intertwined with signifiers of individuation, such as imprints, signatures, fingerprints, letters and mistakes. Mass production, originality, individuality and seriality meet in sneaky ways in Grilo’s work. Signatures are bought from the Internet, paint is conceived to never dry, and jean fabric wear patterns are industrially produced.

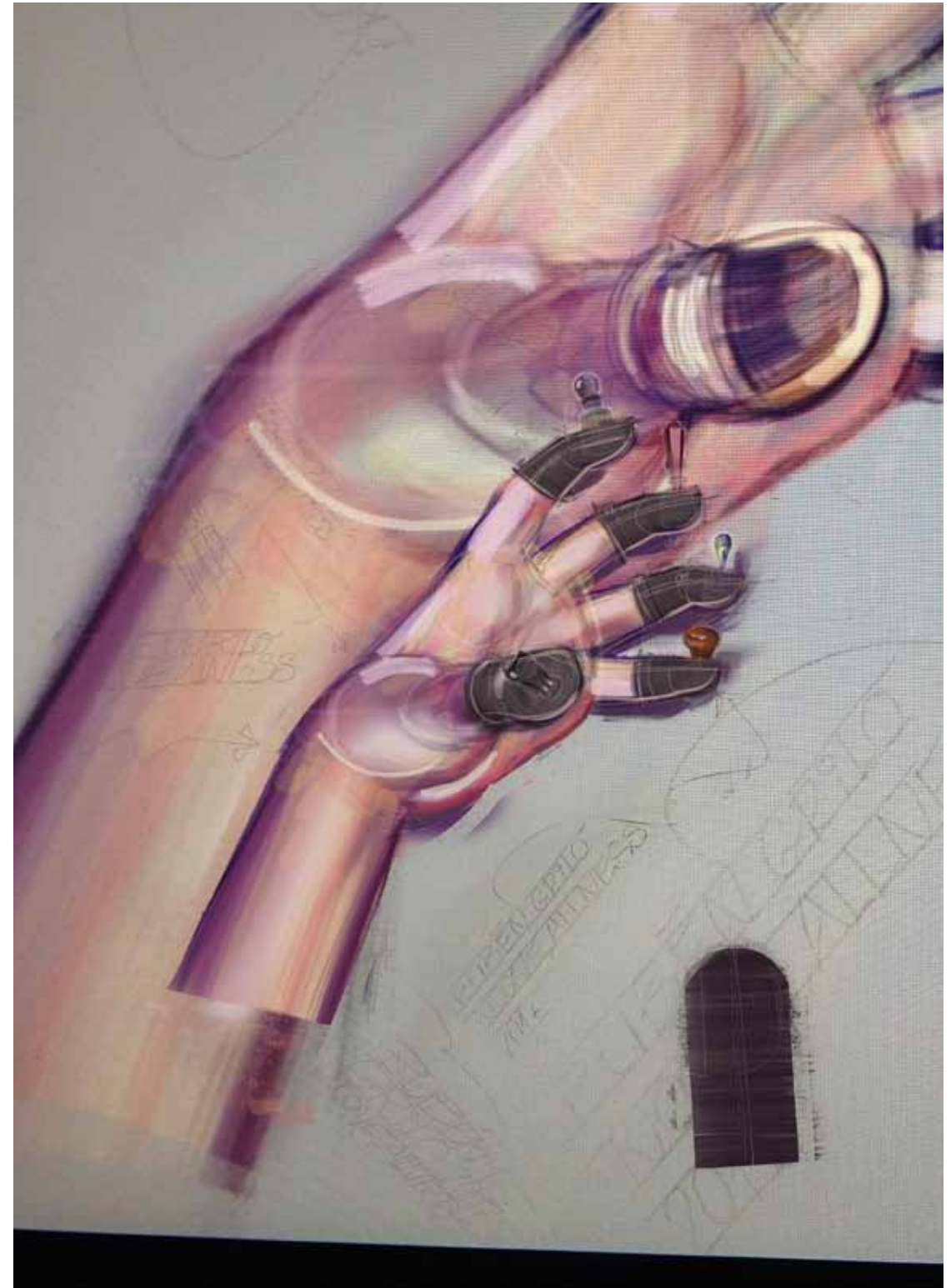
A tension between the creation of individualized objects and anonymous, mass-produced products is also palpable in the ways in which Grilo positions himself as an artist. Playing with different degrees of dissociation from the creative process, Grilo has at times, for instance, acted as an entrepreneur— notably during the launch of his paint series. For a recent exhibition in London, he wrote a letter to be used as a press release in which he reflected, “I distanced myself so much from the work that if my skin was just thicker it would become plaster”.

Grilo’s most recent work has taken an even more radical turn; it is not visible to the naked eye. Though they are nowhere to be seen, Grilo has in fact left his marks all over the exhibition spaces of La Casa Encendida, planting fingerprints on its walls, windows and furniture—even on other artworks that are part of this collective exhibition. These prints stand for the promise of a unique presence when in fact they have been fabricated—the fingerprints do not belong to anyone. What is usually one of the most precise ways to identify a human being has here been faked. Present and absent at the same time,

y ausencia al mismo tiempo, el trabajo hace alusión a una de las preocupaciones centrales y constantes de Grilo: ¿qué constituye el individuo y en qué tecnologías nos apoyamos para que esa individuación se materialice?

this work alludes to some of Grilo’s central, on-going concerns. What constitutes an individual? And what are the technologies that we rely on to make individuation material?

Storyboard para *Acmé*
Storyboard for *Acmé*
Lápiz sobre papel
Pencil on paper
25.5 × 36.5 cm





Rubén Grilo (Lugo, 1981)

Vive y trabaja en Berlín / She lives and works in Berlin

Entre sus exposiciones individuales destacan *Proof of Concept*, Union Pacific (Londres, 2016); *Rubén Grilo*, Espai 13 de la Fundació Joan Miró, comisariada por Martí Manen (Barcelona, 2015); *Mit eigener Hand*, Kunstverein Hildesheim (2014); *Drawings of Alien Control*, V4ULT (Berlín, 2013); *The Need for Speed*, CIRCA Projects (Newcastle upon Tyne, 2013); *Sudden Glory*, Nogueras Blanchard (Madrid, 2012); *Bioscope*, Wilfried Lentz (Róterdam, 2012); *They're Not All Funny, but They're in a Row*, 1646 (La Haya, 2012), y *PowerPoint Karaoke*, MARCO (Vigo, 2011). Ha participado en varias muestras colectivas celebradas en centros como Künstlerhaus, Halle für Kunst & Medien (Graz, 2015), Galerie Martin van Zomeren (Ámsterdam, 2013), Tatjana Pieters (Gante, 2012), CSS Bard (Nueva York, 2011) o CGAC (Santiago de Compostela, 2009), entre otros. También ha comisariado una exposición en Future Gallery (Berlín, 2014) y ha participado en diversas *performances*, como en el programa de Manuel Segade para La Casa Encendida (Madrid, 2010), el Performance Project de LISTE (Basilea, 2012), así como el proyecto realizado en colaboración con Spiros Hadjidjanos para el CA2M (Móstoles, Madrid, 2014). Recientemente, ha lanzado una línea de pinturas al óleo diseñadas para no secar, llamada Everfresh, que fue presentada en la pasada IX Bienal de Berlín (2016). Ha sido artista residente en Rijksakademie van Beeldende Kunsten (Ámsterdam, 2011-2013) y Gasworks (Londres, 2015), y ha recibido la beca de la Fundación Botín (Santander, 2013) y el premio ARCO de la Comunidad de Madrid (2016).

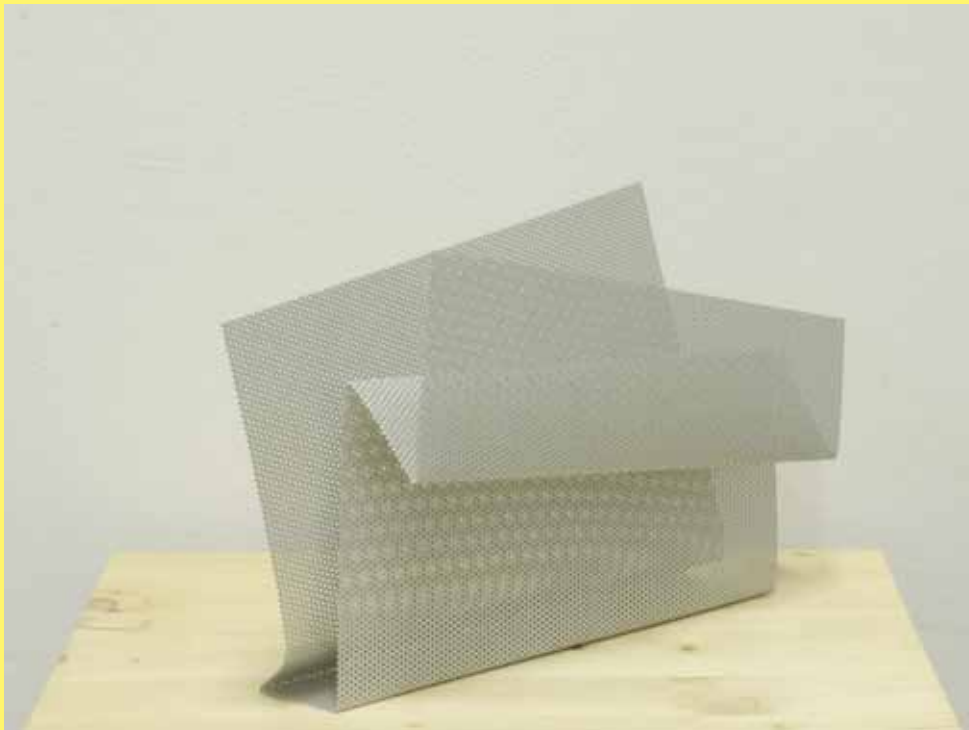
Rubén Grilo's solo exhibitions include *Proof of Concept* (Union Pacific, London, 2016); *Rubén Grilo* (Espai 13 at Fundació Joan Miró, Barcelona, 2015; curated by Martí Manen); *Mit eigener Hand* (Kunstverein Hildesheim, Germany, 2014); *Drawings of Alien Control* (V4ULT, Berlin, 2013); *The Need for Speed* (CIRCA Projects, Newcastle upon Tyne, United Kingdom, 2013); *Sudden Glory* (Nogueras Blanchard, Madrid, 2012); *Bioscope* (Wilfried Lentz, Rotterdam, Netherlands, 2012); *They're Not All Funny, but They're in a Row* (Project Space 1646, The Hague, 2012); and *PowerPoint Karaoke* (MARCO, Vigo, Pontevedra, 2011). Among other venues, his work has also been featured in collective exhibitions held at Galería Ponce+Robles (Madrid); Künstlerhaus (Graz, Austria, 2015); Martin van Zomeren (Amsterdam, 2013); Tatjana Pieters (Ghent, Belgium, 2012); CSS Bard Center for Curatorial Studies and Hessel Museum of Art (New York, 2011); and CGAC-Centro Galego de Arte Contemporánea (Santiago de Compostela, 2009). Grilo has curated an exhibition at Future Gallery (Berlin, 2014) and has taken part in several performances, such as the Manuel Segade programme for La Casa Encendida (Madrid, 2010); the Performance Project at LISTE Art Fair (Basel, 2012); and a joint project with Spiros Hadjidjanos for CA2M (Madrid, 2014). He recently launched his own line of oil paints designed never to dry, called Everfresh, which he presented at the Ninth Berlin Biennale (2016). Grilo has completed residencies at Rijksakademie van Beeldende Kunsten (Amsterdam, 2011-2013) and Gasworks Gallery (London, 2015). He has also received a grant from Fundación Botín (Santander, 2013) and the ARCO Prize from the Madrid Regional Government (2016).

Lorenzo Sandoval *Shadowwriting (Talbot/Babbage)*

2017

Instalación. Vídeo HD (15 min), audio estéreo; 2 óleos/laca sobre tela (100 × 140 cm); sistema de *display* de aluminio. Dimensiones variables

Installation. HD video (15 min), stereo sound; 2 oils/lacquers on canvas (100 × 140 cm); aluminium display system. Dimensions variable



Paradigma moaré¹ The Moiré Paradigm

Julia Morandeira Arrizabalaga

Julia Morandeira Arrizabalaga

Encaje

En *Electricity Made Visible*, Geoffrey Batchen revisita las relaciones entre las invenciones coetáneas de la fotografía, la telegrafía y la computación a mediados del siglo XIX. Y las relaciones entre sus protagonistas, pues el advenimiento de estas prácticas no es fruto de un conocimiento desencarnado y universal, sino de relaciones de amistad, admiración, cartas, viajes y visitas. En lo que concierne al proyecto de Lorenzo Sandoval y a este texto, es de especial interés la amistad entre Charles Babbage y Henry Fox Talbot. El primero es considerado el inventor de la máquina analítica, precursora del computador e incluso de la impresora; el

Lacework

In “Electricity Made Visible”, Geoffrey Batchen revisits the relationships between the contemporaneous inventions of photography, telegraphy and computing in the mid-nineteenth century. He also examines the relationships between their protagonists, since these practices did not emerge out of disembodied, universal knowledge but out of relationships based on friendship, admiration, letters, journeys and visits. In so far as Lorenzo Sandoval’s project and this text are concerned, the friendship between Charles Babbage and Henry Fox Talbot is of particular interest. The former is regarded as the inventor of the analytical engine, the forerunner to the printer and even the computer. The

(1) En “labanotación” (*Labanotation* —Rudolf von Laban—: sistema de notación o escritura de una coreografía), se llama descripción del motivo a la escritura que indica la característica o motivo más relevante del movimiento. *Notación para Acmé* es una compilación subjetiva de algunas de las referencias posibles en la obra de Blanca Gracia, escrita en diálogo entre una comisaria y una coreógrafa. Se trata de una suerte de manual que puede ser ampliado, generando así una coreografía más larga.

(1) This is a text of associations, of ties, an essay based on correspondences, interferences and sensual distortions, on sticky relationships and ontologies. It stems from reading “Electricity Made Visible”, by Geoffrey Batchen, *Le Neutre*, by Roland Barthes, and *Las infinitas especies*, by Manuel Segade, as well as from multiple exchanges with Lorenzo Sandoval.

segundo, inventor del calotipo, el primer negativo fotográfico reproducible en papel. Talbot llega al calotipo tras experimentar primero con la esquiografía (literalmente, escritura con sombra), que obtenía por contacto directo con el negativo, inscribiendo la ausencia y presencia de luz; o dicho de otro modo, transmutando la información en un código binario luminoso. Para este “arte de fijar sombras”, según él mismo lo definía, Talbot empleaba piezas de encaje en las pruebas que enviaba a Babbage con el fin de compartir sus progresos, pruebas que este último, a su vez, compartía con sus amistades en las soirées que celebraba en Londres. El encaje en estas fotografías anuda varias cuestiones y asociaciones. Es, por un parte, producto y símbolo de la boyante industrialización inglesa, de los cambios del trabajo mecanizado y la progresiva industrialización de la vida —cambios a los que la fotografía contribuiría—. Las piezas de encaje que Talbot registra no están ya bordadas a mano, sino en un telar de Jacquard que teje patrones dictados por tarjetas perforadas; de nuevo, un sistema binario. Estas mismas tarjetas serían una referencia clave para Babbage en el desarrollo de su máquina analítica; máquina que nunca llegó a construir pero que fue posteriormente mejorada por Ada Lovelace —cuyo apellido se traduce, literalmente, como “amor por el encaje”—, quien en el proceso desarrolló el primer algoritmo, lo que la convirtió en la primera programadora de la historia. Cabe destacar el fuerte parecido de los dibujos técnicos de la máquina analítica con los diseños de encaje, engarzando grupos de formas circulares alrededor de un espacio central, encajando unas piezas con otras. Por otra parte, el encaje aquí es medio, representación y reproducción:

latter invented the calotype, the first photographic negative that could be reproduced on paper. Talbot arrived at the calotype after experimenting with sciagraphy (literally, writing with shadows), which he obtained through direct contact with the negative, inscribing the absence and presence of light; in other words, transmuting the information into a luminous binary code. For this “art of fixing the shadow”, as he defined it, Talbot used pieces of lacework to make the proofs he sent to Babbage to share his progress, which Babbage would later share with his friends at the soirées he held in London. The lacework on these photographs links up several matters and associations. For instance, it is a product and symbol of the booming industrialisation of England, of the changes brought about by mechanisation and the gradual industrialisation of life—changes to which photography contributed. The pieces of lacework that Talbot used were no longer embroidered by hand but woven on a Jacquard loom that produced patterns dictated by punched cards—once again, a binary system. These same cards would become a key reference for Babbage in developing his analytical engine—although the engine was never actually built, the design was subsequently improved by Ada Lovelace, who during the same process developed the first algorithm, thus becoming the first computer programmer in history. Furthermore, the technical drawings of the analytical engine bear a strong resemblance to lacework designs, linking groups of circular shapes around a central space and interlacing one piece with the next. In this context lacework becomes at the same time a mean, a representation and a reproduction: it is a technological device

es un dispositivo tecnológico en el que fondo y figura, imagen y soporte, realidad táctil y simulación óptica se funden en la misma experiencia visual. En octubre de 1852, Talbot patentó un proceso de fotograbado que, gracias a la ayuda de una pieza de encaje, descomponía —o pixelaba— una imagen, posteriormente recompuesta fotográficamente en una placa de metal que podía hacer las veces de placa de grabado; es decir, que podía imprimirse en papel y distribuirse. Por su parte, la máquina analítica imprimía automáticamente los resultados de los cálculos y daba opción a los usuarios de cambiar el interlineado, la tipografía o el número de columnas. Recombinación, personalización y reproducción ya estaban a la orden del día.

El encaje es, en definitiva, un patrón: una repetición numérica y regular de unidades geométricas en la composición de un todo. Los fotogramas de encaje son una abstracción de datos visuales, un *proto-dataflow* que articula las bases de la cultura mediática y el régimen tecnocultural contemporáneo. En definitiva, y como demuestra Batchen, los nuevos medios tienen poco de nuevos: son producto y continuidad de la aceleración del régimen tecnocultural de la modernidad.

Moaré

En óptica, un patrón de moaré es un patrón de interferencia que resulta de la superposición de dos rejillas de líneas o patrones con un cierto ángulo o tamaños diferentes. Estas líneas pueden ser fibras textiles, como ocurre con la seda, o los patrones de la superficie de pantallas de ordenador, teléfono, televisión. Es un error

in which background and figure, image and medium, tactile reality and optical simulation, merge into a single visual experience. In October 1852 Talbot patented a photographic engraving process which, thanks to the help of a piece of lacework, decomposed—or pixelated—an image that was subsequently recomposed photographically on a metal plate that served as an intaglio plate. In other words, the image could be printed on paper and distributed. Likewise, the analytical engine could automatically print the results of calculations and gave users the option of changing the line spacing, font and number of columns. Recombination, personalisation and reproduction had become the order of the day.

In short, lacework is a pattern, a numerical, regular repetition of geometric units in the composition of a whole. Lacework photographic frames are an abstract representation of visual data, a *proto-dataflow* around which the pillars of the media culture and the contemporary techno-cultural regime are articulated. In fact, as Batchen shows, there is little that is new about the new media: they are the product and extension of the acceleration of modernity’s techno-cultural regime.

Moiré

In optics, a moiré pattern is a pattern of interferences that occurs when two grids of lines or patterns are overlaid at a certain angle or having different sizes. These lines may be textile fibres, as in the case of silk, or patterns on the surface of a computer, phone or television screen. It is an optical error, a visual illusion that produces a new

óptico, una ilusión visual que produce un tercer ente híbrido eternamente fluctuante. Para Barthes, el moaré es matiz y diferencia: el aspecto ondeante, acariciante y cambiante de una superficie que marca el primer grado de significación respecto a lo neutro. Manuel Segade, leyendo a Barthes, apunta que el moaré es ahistórico y descontextualizado, y que su relevancia se produce en un momento dado, en un presente indeterminado, con un memoria confusa. Añade: “el moaré seduce al ojo, encanta, pero sin expresión personal. [...] Sobre un cuerpo, el moaré sensualiza el todo, hace desaparecer las partes, erotiza la superficie pero acentúa su condición de límite”.

La textura estriada del encaje en las pruebas de Talbot genera un moaré difuso, pero igualmente seductor. Es filtro y premonición: invoca la apariencia pixelada, la cualidad deslocalizada, la seducción impersonal y la disipación propias de la imagen digital por llegar. Sin embargo, el efecto moaré desestabiliza esa estética digital, construida sobre la pretensión de una apariencia lisa, plana y sin grano o trama. La singularidad del efecto moaré es ser un fallo que reside en el ojo humano y que, por lo tanto, escapa al control corrector de la tecnología. El moaré deshace la supuesta transparencia de la resolución de la imagen y, en su lugar, hace resurgir la trama, el patrón. Es, de alguna manera, un reflejo sensual que desvela la ficción tecnocrática.

Sensor

Desde hace un tiempo, las pantallas de los dispositivos que usamos a diario (teléfono, ordenador, tableta, reloj, cajero, impresora, *you name it*) han devenido

and eternally fluctuating hybrid entity. According to Roland Barthes, moiré is nuance and difference: the wavy, caressing and changing appearance of a surface that denotes the first degree of meaning with regard to that which is neutral. Interpreting Barthes, Manuel Segade points out that moiré is ahistorical and placeless, and that its relevance arises at a precise moment, in an indeterminate present, with a blurred recollection. Segade adds that “moiré seduces the eye, it’s spellbinding, but it has no personal expression. [...] On a body, moiré sensualises the whole, effaces the parts, eroticises the surface, but accentuates its own condition as a boundary”.

The striated texture of the lacework on Talbot’s proofs creates a hazy but equally seductive moiré. It is both a filter and a premonition, as it invokes the pixellated appearance, displacement, impersonal seduction and dissipation of the digital image yet to arrive. However, the moiré effect destabilises that digital aesthetic, constructed on the promise of a smooth, flat appearance with neither grain nor weave. The singularity of the moiré effect lies in the fact that it is an error of the human eye and therefore cannot be controlled or corrected by technology. Moiré destroys the supposed transparency of image resolution and resurrects the weave, the pattern. It is a sensual reflection that exposes the technocratic fiction.

Sensor

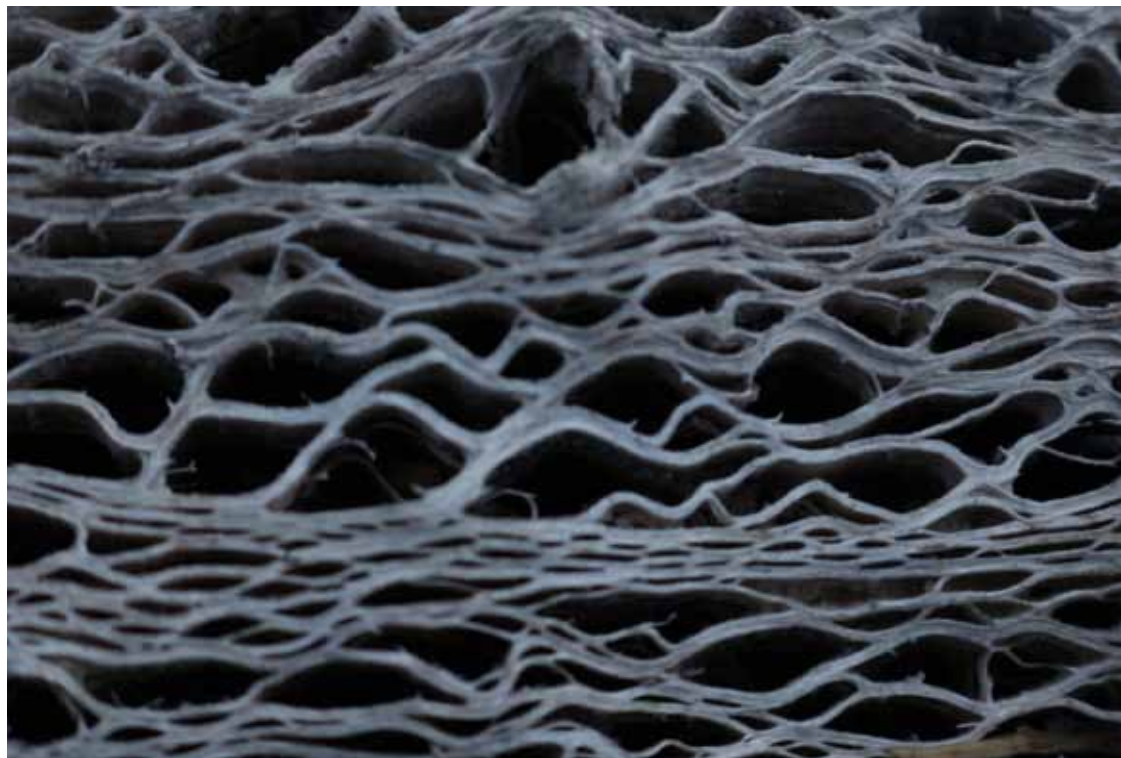
For some time now, the screens on the devices we use on a daily basis (phone, computer, tablet, watch, ATM, printer—

interfaces empáticas que absorben y reaccionan a nuestras decisiones, dudas, movimientos y acciones. Son, en resumidas cuentas, sensores que detectan, registran y responden al contacto, al impacto, a las influencias del entorno e incluso a la presencia remota; al calor de nuestro cuerpo y sus palpitaciones. La densidad e intensidad de esos intercambios —afectivos, económicos, tecnológicos— dejan tras de sí un opaco mapa de grasa y huellas, una suerte de abstracción viscosa de la aceleración que se produce en esa envolvente capa de *smog* informativo en la que respiramos, llamada infoesfera. Una grasa pegajosa que, como el encaje, produce moaré.

you name it) have become empathetic interfaces that absorb and react to our decisions, doubts, movements and actions. In a nutshell, they are sensors that detect, record and respond to contact, impact, the influences of our environment and even remote presences, such as the heat of our body and its palpitations. The density and intensity of these exchanges—emotional, economic, technological—leave behind an opaque map of grease and traces that gives shape to a viscous abstraction of the acceleration that occurs in that all-enveloping layer of informative smog in which we breathe, known as the infosphere. A sticky grease which, like lacework, produces moiré.









Lorenzo Sandoval (Madrid, 1980)

Vive y trabaja en Berlín / She lives and works in Berlin

Trabaja en los lugares donde se cruzan la práctica artística, los procesos curatoriales y el diseño de espacios. Posee un BFA y actualmente está escribiendo la tesis para el Máster de Fotografía, Arte y Tecnología en la UPV (Valencia). Desde 2015 dirige en Berlín The Institute for Endotic Research. Sus residencias artísticas le han llevado a Dinamarca, Alemania, Portugal y Kenia. En el Transeuropa Festival organizó el proyecto *Visualizing Transnationalism*, junto con Emanuele Guidi. Ha ganado diversos premios de comisariado, como Inéditos de La Casa Encendida (Madrid, 2011); Premio de Comisariado Can Felipa (Barcelona, 2012), y el Curatorial Open Call 2012, en la galería Nogueras Blanchard de Madrid. Ha participado en exposiciones colectivas como en *Circuito_Berlín 012*, Instituto Cervantes (Berlín, 2012); *Say it Loud. On Words and Actions*, District (Berlín, 2012); *Handlungsbereitschaft*, Motorenhalles (Dresde, 2013); *Prologue. Part One: References, Paperclips and the Cha Cha Cha, Part Two: My School of Architecture*, ar/ge Kunst (Bolzano, 2013); *ff Lines. Temporary Autonomous Zone 3*, Teatr Studi (Warsaw, 2014); *Trading Zones*, Le18 (Marrakech, 2015), y *An Age of Our Own Making*, Kunsthall Charlottenborg (Copenhague, 2016). Entre sus exposiciones individuales cabe destacar *Office Party. Espectro multidimensional de voces*, Galería Rosa Santos (Valencia, 2013); *A Soft Tragedy*, The Project Space Festival (Berlín, 2015); *Mutant Matters*, Savvy Contemporary (Berlín, 2013), y *Deep Surface*, L'Atelier-KSR (Berlín, 2016).

Lorenzo Sandoval works in a combination of artistic practices, including curatorial processes and spatial design. He holds a BFA and is currently working on a MA in Photography, Art and Technology from the Universitat Politècnica de València. He has directed Berlin's Institute for Endotic Research since 2015. Sandoval has completed international residencies in Denmark, Germany, Portugal and Kenya. He has organized the project "Visualizing Transnationalism" at the Transeuropa Festival (in collaboration with Emanuele Guidi), and has been awarded several curatorial prizes, including Inéditos (La Casa Encendida, Madrid, 2011); The Can Felipa Curatorial Price; and the NoguerasBlanchard Curatorial Open Call (Madrid, 2012). Sandoval's work has been shown in group exhibitions such as *Circuito: Berlin 012* (Instituto Cervantes, Berlin, 2012); *Say it Loud: On Words and Actions* (District, Berlin, 2012); *Handlungsbereitschaft* (Motorenhalles, Dresden, Germany, 2013); *Prologue. Part One: References, Paperclips and the Cha Cha Cha, Part Two: My School of Architecture* (ar/ge Kunst, Bolzano, Italy); *ff Lines: Temporary Autonomous Zone 3* (Teatr Studio, Warsaw, 2014); *Trading Zones* (Le 18, Marrakech, Morocco, 2015); and *An Age of Our Own Making* (Kunsthall Charlottenborg, Copenhagen, 2016). Sandoval has also presented his solo project *Office Party: Multidimensional Spectrum of Voices* at Galería Rosa Santos (Valencia) and Kinderhaus & Caracas (Berlin). In collaboration with Suzanne Husse, he has developed *dissident desire* (District, Berlin). He has also presented *Mutant Matters*, produced with S.T.I.F.F. and commissioned by SAVVY Contemporary (Berlin), at ar/ge Kunst (Bolzano, Italy). His latest solo show, *Deep Surface*, was presented at L'Atelier-ksr (Berlin, 2016).

Créditos

FUNDACIÓN MONTEMADRID

LA CASA ENCENDIDA

Patronos

Trustees

Carmen Acedo Grande
Carmen Alborch Bataller
María Luisa Basa Maldonado
Amalia Gómez Gómez
Julio Luis Martínez Martínez
María Teresa Mogín Barquín
Jesús Núñez Velázquez
José Manuel Pérez Díaz-Pericles
Miguel Zugaza Miranda

Director General

General Director

José Guirao Cabrera

Directora

Director

Lucía Casani

Coordinadora de Cultura

Cultural Department Coordinator

Mónica Carroquino

Departamento de Exposiciones

Exhibitions Department

Coordinación

Coordination

Tania Pardo

Gestión y producción

Management and Production

María Nieto García
Vanessa Casas Calvo

GENERACIÓN
2017

EXPOSICIÓN
EXHIBITION

Jurado

Jury

Tolo Cañellas
Maribel López
Laurence Sillars

Comisario

Curator

Ignacio Cabrero

Artistas

Artists

Rosana Antoli
David Crespo
June Crespo
Fito Conesa
Diego Delas
Carlos Fernández—Pello
Marian Garrido
Blanca Gracia
Rubén Grilo
Lorenzo Sandoval

Diseño y montaje

Design and Assembly

Intervento

Seguro

Insurance

Mapfre

CATÁLOGO
CATALOGUE

Textos
Texts

Clara Alemany, Melanie Bühler, Ignacio Cabrero, Irene Cantero,
Alba Colomo, Rosa Ferré, Sabel Gavaldon, Ken Goffmaan, Rosa Lleó,
Julia Morandeira Arrizabalaga, Imma Prieto, Richard Wentworth

Diseño
Design

Jaime Narváez (member of La Troupe)

Edición de textos en español
Spanish Text–Editing

Antonia Castaño

Edición de textos en inglés
English Text–Editing

Exilio Gráfico

Preimpresión
Prepress

La Troupe

Traducción
Translation

Polisemia

Impresión
Printers

V.A. Impresores



ISBN: 978-84-617-7983-3

DEPÓSITO LEGAL: M- 1902-2017

