

GUÍA DE SALA



Fenómenos.

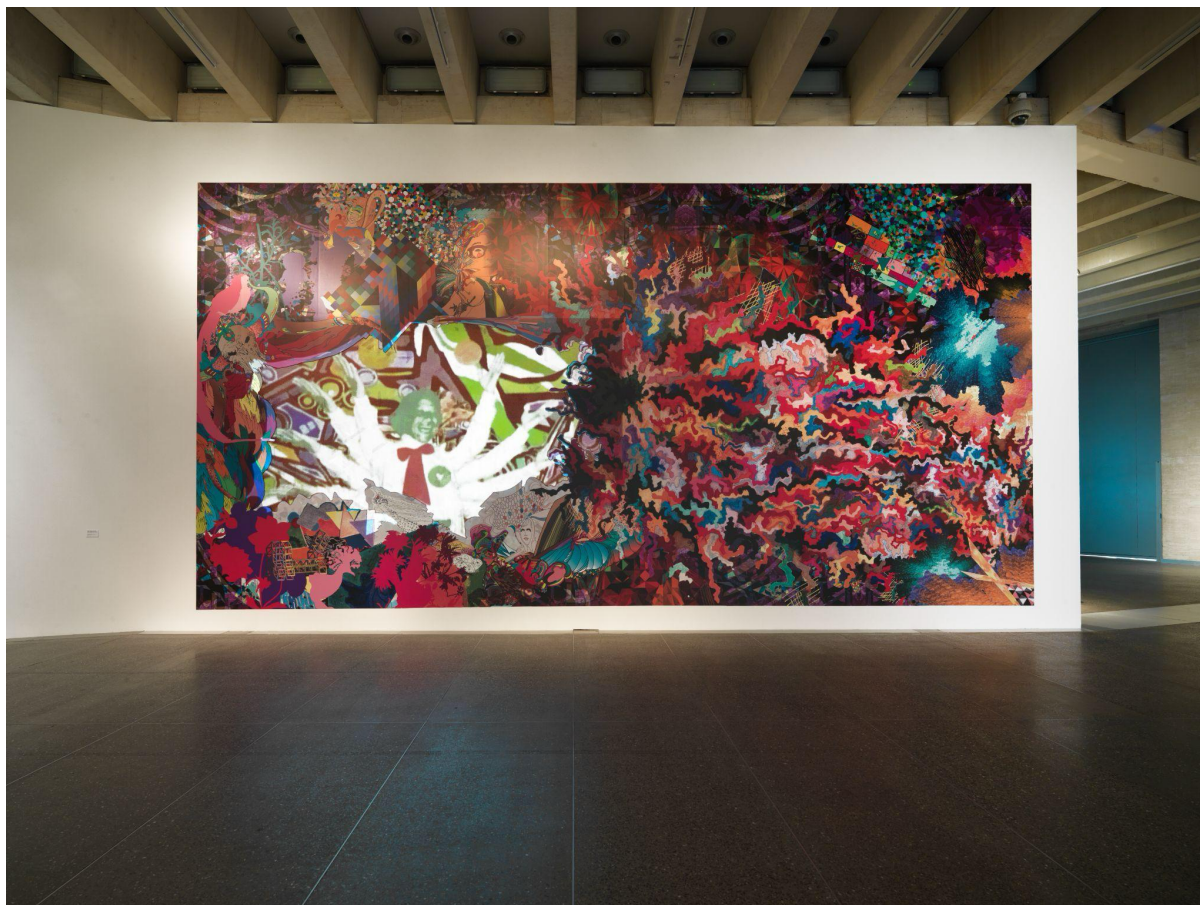
Perspectiva para una aproximación a la Colección MUSAC

22.03.24 – 15.09.24

Sala 2, 3 y 4

AVAF Assume Vivid Astro Focus

Butch Queen 4.6, 2006



AVAF Assume Vivid Astro Focus

Butch Queen 4.6, 2005

Instalación, papel pintado sobre muro

Dimensiones variables

Ed. 3/3 + 1 P.A.

Butch Queen 4.6 es un collage caleidoscópico que fue creado como parte de una serie de seis papeles tapiz para la exposición de AVAF en la Tate Liverpool, en 2005. El papel tapiz tiene una zona en blanco que sirve como pantalla para la proyección de vídeos creados por AVAF. La iconografía que forma parte del papel tapiz sirve como una muestra de la manera de trabajar y de incorporar imágenes y significados de AVAF.

Butch Queen 4.6 es una compilación de elementos visuales utilizados por AVAF en trabajos anteriores, una retrospectiva visual donde diferentes referencias se mezclan en una sola: formas orgánicas, rayos curvos, energía de colores, geometrías abstractas, Yoko Ono, la musa de AVAF Carla Machado, aves y vegetación, todo en colores ultra-brillantes creando un paraíso post-tropical, que existe más allá del bien y del mal, y que a través de esta explosión visual crea un espacio de liberación total.

Sobre los artistas:

Nacidos en un tiempo entre los siglos XX y XXI en varias partes del mundo. Nómadas

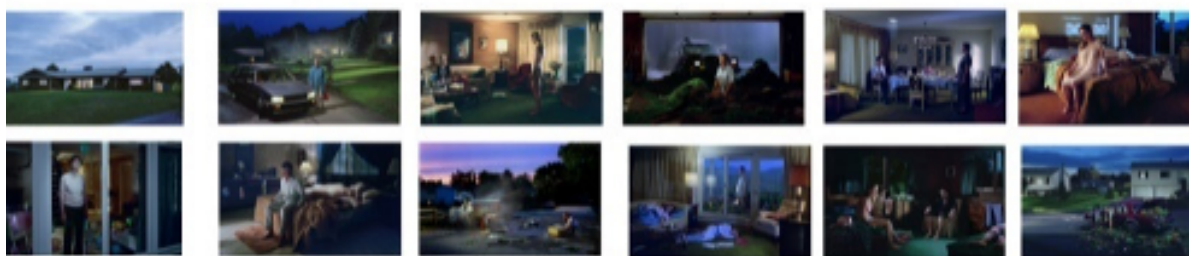
AVAF es el pseudónimo utilizado por un grupo de artistas, libremente asociados que viven entre Berlín, París, Nueva York y São Paulo. AVAF no es un artista ni un personaje, sino un proyecto. Esto se debe a que AVAF está interesado en que el público se centre en la obra y no en las personalidades artísticas de sus miembros. El número de personas que participa en cada proyecto varía en cada caso.

Como parte de su trabajo artístico, AVAF ha creado papeles tapiz que instalan dentro de las paredes de museos y galerías. Los papeles tapiz son uno de los medios que emplean para involucrar al espectador en una experiencia conceptual/sensorial. Estos papeles tapiz envuelven el espacio y funcionan tanto para exhibir sobre ellos obra, proyectar vídeos o crear ambientes. De esta manera las instalaciones de AVAF crean un espacio donde se ofrecen una multiplicidad y diversidad de estratos de ideas y acciones

Gregory Crewdson

Untitled (Mother Complex 2), 2001

Serie *Dream House*, 2002



Gregory Crewdson

Untitled (Mother Complex 2) 2001

Fotografía color

121,92 x 152,4 cm

Edición: 9/10

Serie *Dream House*, 2002

12 fotografías color

76 x 114 cm c/u

Ed. 3/5 + 1 P.A.

En la serie *Dream House*, como es habitual en su trabajo, los personajes se encuentran en situaciones inusuales y sugieren un discurso narrativo misterioso que remite a un mundo sobrenatural. Unas fotografías donde, en la teatralización aparente de la realidad, entra en juego la fantasía, y donde una latente obsesión psicológica irradia a los personajes una intensidad extraña.

Con una fuerte influencia de los recursos narrativos del cine –no en vano está influido por directores como David Lynch, David Cronenberg o Alfred Hitchcock– en su obra fotográfica, Crewdson potencia el sentido “voyeurista” del espectador antes referido, y a la vez incita a participar en el desenlace de una historia fraccionada e interpretada por algunas de las caras más conocidas del cine independiente americano.

En su fotografía de grandes dimensiones titulada *Untitled (Mother Complex 2)*, Crewdson captura un instante de intimidad y soledad familiar. La imagen está cargada de una fuerte tensión emocional y dramática que es subrayada por la propia iluminación de la escena. Los colores aparecen saturados, la figura central está fuertemente iluminada para llamar la atención del espectador, que se convierte en un incómodo *voyeur* que observa, a través de una ventana, el cuerpo desnudo de una mujer madura. La intensidad psicológica característica de su trabajo es, como él mismo ha explicado, influencia de su padre, un reconocido psiquiatra neoyorquino. El estatismo de la protagonista y lo instantáneo de la escena parecen reconstruir el proceso a través del cual se configuran los recuerdos, la memoria.

Sobre el artista:

Nueva York, EE.UU., 1962

Gregory Crewdson ha sido una gran influencia para toda una joven generación de artistas que utilizan en su trabajo la ficción y los recursos narrativos derivados del cine. Sus fotografías se caracterizan por la captura de momentos aislados, instantes de lo que el espectador supone una narración, pero en los que es imposible adivinar el desarrollo de la acción. La influencia del director cinematográfico David Lynch queda patente en la mayoría de sus imágenes.

Sam Taylor - Johnson

Soliloquy VII, 1999



Sam Taylor - Johnson

Soliloquy VII, 1999

Díptico, fotografía color

222 x 242 cm

Edición: 2/6

La serie *Soliloquy* (1998-1999) es uno de los trabajos fotográficos fundamentales de Sam Taylor-Johnson (anteriormente Sam Taylor-Wood). La estructura formal de las obras que la componen responde al modelo formal e iconográfico de la pintura de altar italiana anterior al Renacimiento: cada cuadro se divide en un enorme panel con la escena principal y una estrecha fotografía panorámica de 360 grados dispuesta en una predela inferior. Esta diferenciación formal se traduce igualmente en una básica dualidad conceptual: el plano superior representa el nivel material y consciente del cuerpo físico, frente al nivel espiritual, idealizado e inconsciente de la parte inferior. Por otro lado, “*soliloquio*” hace referencia al parlamento o reflexión en voz alta que realiza un personaje en una obra dramática, cuando ésta abandona el discurso narrativo para expresar los pensamientos interiores de dicho personaje —una figura literaria recurrente en la obra de Shakespeare—. La lógica de este discurso emparenta directamente con la división estructural entre el sujeto y sus fantasías, ampliando los límites de la representación tradicionalmente asumidos por el retrato. Siguiendo este esquema, *Soliloquy VII* contrapone la figura en escorzo de un cuerpo desnudo, de gran carga dramática y violencia formal — en una clara referencia al *Cristo muerto de Mantegna*—, con un idílico y tranquilo paisaje en la parte inferior. La confrontación entre ambos estadios de la obra puede responder a la doble perspectiva del retrato anteriormente aludida: la física y objetiva del cuerpo del sujeto, y la representación interior y reflexiva, a modo de soliloquio, de la imagen subyacente.

Sobre la artista:

Londres, Reino Unido, 1967

Sam Taylor-Johnson es una de los principales exponentes de la polémica generación conocida como *Young British Artist* [Jóvenes Artistas Británicos]. Galardonada en diversos eventos, en sus trabajos encontramos dramas humanos e instantes emocionales aislados: la infidelidad, la soledad, la euforia, la sexualidad o las distintas perturbaciones emocionales que de ellas se derivan son los temas fundamentales de su obra, en la que la narrativa psicológica se convierte en uno de sus aspectos esenciales. Taylor-Johnson deconstruye las técnicas y modos de representación tradicionales, con recurrentes referencias tomadas del arte clásico, al que se aproxima desde una sensibilidad contemporánea. Aunque con unos inicios ligados a la escultura, son la fotografía, el vídeo o el cine las disciplinas que mayor reconocimiento le han deparado, trabajando con imágenes a gran escala, multi-proyecciones o fotografías panorámicas de 360 grados, acompañadas de cuidadas bandas sonoras. No en vano, la música es otro de los pilares básicos de su trabajo, habiendo llegado a colaborar —en ocasiones bajo el seudónimo de Kiki Kokova— con diferentes músicos como Elton John, Donna Summer o Pet Shop Boys.

Muntean/Rosenblum

To Die For, 2002



Muntean/Rosenblum

To Die For, 2002

Vídeo color y sonido

7' en bucle

Edición: 1/5

En el vídeo *To die for*, Muntean/Rosenblum presentan a sus abstraídos adolescentes, esta vez de carne y hueso, sobre un paisaje totalmente impersonal. La acción se sitúa en el aparcamiento de lo que parece un centro comercial, en el que varios jóvenes, son mostrados en actitudes y posturas que conforman un catálogo de imaginerías contemporáneas; mantienen la mirada obnubilada hacia el cielo y un cierto aire melancólico que parece referirse a la sensación de pérdida de horizonte en el paisaje donde tienen que desenvolverse.

Sobre los artistas:

Markus Muntean (Graz, Austria, 1962)

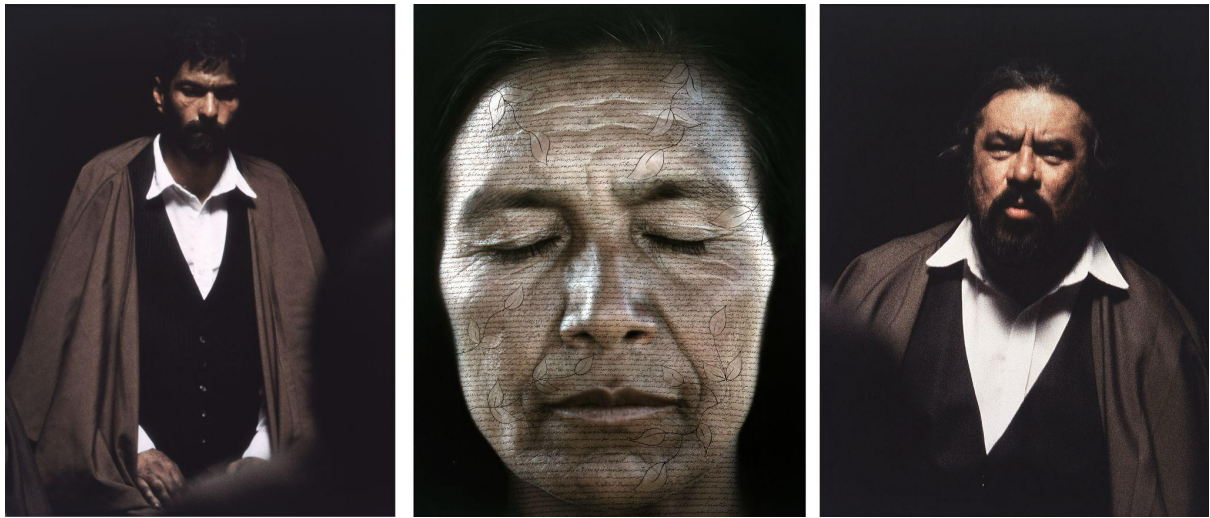
Adi Rosenblum (Haifa, Israel, 1962)

El trabajo de Muntean/Rosenblum se centra fundamentalmente en la pintura y el dibujo, si bien con constantes incursiones en otras disciplinas como la fotografía, el vídeo, la instalación e incluso la *performance*. El hilo conceptual que recorre todo su trabajo gira en torno al momento de desorientación existencial y la crisis de identidad que supone el paso a marchas forzadas hacia la madurez que sufre el adolescente en el mundo contemporáneo. Desde una perspectiva de tipo dual, que combina la imagen con texto escrito —o hablado, en el caso de los vídeos—, sus obras desarrollan una reflexión sobre la deriva generacional en la que se ven sumidos los personajes que pueblan estas pinturas. Partiendo de una técnica tradicional, que abunda en las disposiciones clásicas de perspectiva y composición, e incluso adoptando tipos iconográficos derivados de la imaginería religiosa, estas obras se ven inmersas en una atmósfera cercana a la irrealidad, sutilmente ligada al grado de contención emocional reflejado en sus personajes.

Partiendo de unos modelos humanos y estéticos reconocibles, aquellos que pueblan las portadas de revistas y los distintos canales publicitarios de los *mass media* contemporáneos, sus obras no eluden un fuerte componente crítico, mediante el que se cuestiona el rol asumido por estos adolescentes en la sociedad actual: un papel marcado por la presión que ejerce la generación precedente, que proyecta en ellos sus propias esperanzas, y la conformación del nuevo entramado moral que de ello se deriva y en el cual se ven forzosamente inmersos.

Shirin Neshat

Tooba series, 2002



Shirin Neshat

Tooba series, 2002

Tríptico, fotografía color

156 x 122 cm c/u

Edición: 5/5+2 P.A.

Este tríptico fotográfico, que Neshat realizó mientras filmaba *Tooba*, se relaciona, por el contrario, con esas otras fotografías que acompañan sus instalaciones fílmicas, como en los casos de *The Last Word*, *Mahdokht* y *Zarin*. En estos casos la artista parece más interesada en la composición y en los aspectos formales de sus fotos, en sus referencias estéticas y sus relaciones con la pintura y el cine en general, aunque donde podemos acercarnos y seguir el desarrollo de su pensamiento y de su poética singular, nunca fija y siempre insatisfecha, es en el espacio imaginario que nos ofrecen sus instalaciones fílmicas. Este tríptico de retratos, singular en la trayectoria de Neshat, es de similar factura e intenciones que la serie de retratos que realizó para acompañar su corto, *Zarin*. Por un lado, el retrato central es el personaje principal de *Tooba*, uno de los filmes más enigmáticos y espirituales de Neshat, donde una mujer aparece a primera vista atrapada en el tronco de un árbol esplendoroso y solitario que domina una suerte de jardín sobre un páramo seco, en un paisaje rural de México. Eventualmente, la mujer desaparece, camuflada y se integra con el árbol. Por un lado, el tríptico se origina en la secuencia de *Tooba* donde la narrativa se interrumpe repentinamente para mostrarnos un círculo dramáticamente iluminado de hombres salmodiando. Los dos hombres que flanquean la pieza central del tríptico pertenecen a ese círculo que aparentemente ejercen alguna fuerte influencia sobre el suceso sobrecogedor que nos muestra esta compleja doble vídeo-instalación. Como en el corto, existe una clara disyunción entre el rostro marcado e inscrito de la mujer y la presencia de los otros dos personajes. Precisamente es esa disyunción la que mantiene el balance entre el misterio, la dignidad y la serena nobleza de esta pieza.

Sobre la artista:

Qazvin, Irán, 1957

Aunque el impacto cultural del regreso de Shirin Neshat a Irán en 1990 fue lo que primordialmente inspiró las primeras series de fotografías por las que se singularizó internacionalmente, esas fotos, controvertidas y generalmente malinterpretadas, se concentraron fundamentalmente en el cambio dramático experimentado por las mujeres iraníes a partir de la Revolución Islámica de 1979 que dirigió el *ayatolá* Ruhollah Jomeini. En esas fotografías Neshat se sumergió en lo que entendía como el papel de la mujer en el Irán revolucionario, sus contradicciones, sus cuestiones y logros, así como en las dimensiones sociales, políticas y psicológicas de la proyección de la experiencia de las mujeres en las sociedades islámicas contemporáneas. Aquella serie de fotografías, *Women of Allah*, consideraba el surgimiento de un discurso que simultáneamente afirmaba y exponía las discrepancias ideológicas de los poderes patriarcal y colonial. En cualquier caso, Neshat siempre fue consciente de que aquel era un discurso elíptico, incierto sobre su representación y quizás hasta desalentado sobre su incapacidad para producir una imagen alternativa de la “mujer musulmana”. Y, sin embargo, Neshat se esforzó en colapsar ambos poderes a través de ese discurso.

Julian Opie

This Is Kiera Walking, 2004



Julian Opie

This Is Kiera Walking, 2004

Animación digital sobre pantalla de LED

210 x 110 x 10 cm

De las múltiples maneras de las que se pudiera abordar el vasto universo de referencias e interpretaciones de Julian Opie, *This Is Kiera Walking* es claro ejemplo de cómo el artista se enfrenta a la figura humana, y en concreto la figura femenina. Su mirada se centra en el hombre y la mujer de hoy, quienes son representados en sus actitudes más cotidianas. Para ello genera códigos visuales fácilmente reconocibles, cuya ausencia de dificultad semántica y el casi nulo simbolismo conecta con la sintaxis de la señalética y publicidad urbana. Sus modelos –tomados de su más inmediato entorno personal y profesional como los músicos de bandas como Blur o Deep Purple– son presentados en un aparente anonimato, que aunque parezcan perderse en el conjunto con la simplicidad de sus formas producto de un proceso previo de esquematización, el origen y el final de cada obra es un ser identificable al mantener un porcentaje de señas que lo identifican –gafas de sol, vestimenta y otros complementos–, así como sus nombre propios –*Kate* es Kate Moss, *Bryan* es Bryan Adams, *Kiera* es una amiga–. De nuevo los puntos negros para representar los ojos de los retratados bien pudieran acentuar esta falsa impresión de que para el británico todos los retratos son la misma cosa, sin embargo, la relación de éstos con el resto de gestos contribuyen a una definitiva identificación individual. Especialmente fascinantes resultan sus mujeres. Amas de casa, artistas, cantantes, escritoras, colegialas o galeristas, se exponen al ojo de Opie, que exalta aquellas cualidades femeninas que tienen más que ver con el poder de atracción sexual, especialmente en aquellas obras en las que incorpora el movimiento –las que tienen como soporte las pantallas de plasma o LED–, donde la protagonista nos guiña un ojo, se desnuda –*Bijou gets undressed* (2003)– o camina contoneando sinuosamente sus caderas –*This Is Kiera Walking*–.

Sobre el artista:

Londres, Reino Unido, 1958

El trabajo de Julian Opie pudiera definirse como una suerte de actualización de ciertos géneros artísticos tales como el retrato, el paisaje o el desnudo, y que históricamente han estado vinculados a las convenciones del “arte elevado”. Para ello, el artista británico escoge la vía de la democratización incidiendo en los aspectos formales de la obra —técnica y soporte— en un afán por romper el aislamiento del mundo artístico de las realidades tangibles de la vida cotidiana. El universo estético del creador fija así su atención en el infinito abanico de herramientas que le aportan todas aquellas manifestaciones propias de la “cultura popular”. El control de estos códigos ha hecho que Opie se deslice sin pudor a otros campos como el de la ilustración o el diseño.

De igual modo, el soporte de su obra contribuye a los propósitos de actualización de Opie. Conocedor de las nuevas tecnologías digitales y electrónicas, especialmente de aquellas comúnmente utilizadas por la industria publicitaria, el artista pone al servicio de sus figuras y paisajes pantallas de cristal líquido, vinilos con luz o pantallas LED, convertidas ya en una marca propia del artista.

Ellen Kooi

Velsen-slootmist, 2003

Zwammerdam-kas, 2005



Ellen Kooi

Velsen-slootmist, 2003

Fotografía color

90 x 167 cm

Edición: 5/10 + 2 P.A.

Zwammerdam-kas, 2005

Fotografía color

90 x 175 cm

Edición: 2/10 + 2 P.A.

Las imágenes de Kooi, técnicamente perfectas y de gran belleza visual, recrean situaciones oníricas con atmósferas inquietantes. Utiliza un gran angular deformante, que le permite recoger en una sola imagen escenas que alargan su perspectiva y controlan cielo, tierra y distancias. Los personajes de Kooi están perfectamente colocados en el lugar que sirve como escenario de su obra -casi siempre espacios naturales-, de manera que provocan situaciones de intriga y misterio por lo inhabitual de su gesto y situación. Cada pieza de Ellen Kooi provoca curiosidad y expectación, representa una situación abstracta o psicológica que hace plantear preguntas al espectador sobre lo que allí ocurre, ya que son situaciones inexplicables y poco comunes.

Sobre la artista:

Leeuwarden, Países Bajos, 1962

Ellen Kooi trabaja como directora teatral y cinematográfica. Jugando con la realidad y la ficción, consigue imágenes de gran poder visual, ambiguas, que consiguen intrigar al espectador. La artista cuenta con un escenario real —preciosos paisajes holandeses—, y con unos actores —personas que ella dispone en este escenario, casi siempre de manera estática y silenciosa, creando situaciones casi narrativas, ambiguas e intrigantes—, y hace un estricto estudio de la luz, de manera que esta adquiere un papel muy importante en el resultado de su obra. Estos elementos, los paisajes naturales, junto a la luz perfectamente utilizada y sus silenciosos personajes, hacen de las obras de Kooi situaciones vivas, donde la realidad y la ficción se unen para crear imágenes visualmente perfectas donde se mezcla la imaginación y la realidad, creando impactantes fotografías de gran contenido onírico.

Tobias Madörin

Susten II, 2006



Tobias Madörin

Susten II, 2006

Fotografía color

180 x 224 cm

Un plano casi cenital nos muestra un cono montañoso cuyo interior abierto se halla inundado por un lago. Las cumbres del macizo en el que se encuentra este lago alpino están cubiertas de nieve y el cielo nuboso parece amenazar con una inmediata descarga de agua, quizás con una tormenta. La imagen constituye un verdadero emblema de la poética de lo sublime, tal como fue definida en el siglo XVIII. La naturaleza grandiosa y al mismo tiempo amenazante, fascina y paraliza nuestra percepción de forma simultánea.

La fotografía actual ha recuperado en cierto modo lo que fuera una verdadera tipología de paisaje durante el Romanticismo y sus epílogos. Tobias Madörin recurre en esta serie a los paisajes alpinos centroeuropeos para encarnar a través de la imagen fotográfica la magnificencia de la naturaleza, aunque esta orientación resulta excepcional en su trabajo. Como si quisiera ofrecer un contrapunto a sus habituales imágenes de aglomeraciones urbanas, aquí el paisaje se muestra solitario, como en las obras de Axel Hütte. Son lugares que han logrado permanecer relativamente immaculados, como símbolo de una pureza que en nuestros días se manifiesta ya imposible.

Sobre el artista:

Zúrich, Suiza, 1965

El trabajo fotográfico de este artista se ha venido centrando en torno a las grandes ciudades, a los recintos de ocio y espectáculo, como las piscinas o los campos de fútbol, y en menor medida a los espacios naturales. Las grandes redes de autopistas que atraviesan las metrópolis, los bloques de arquitectura residencial en altura, las imágenes globales de esos núcleos urbanos contempladas a vista de pájaro o los espacios abiertos en los que convergen los habitantes de aquellas en busca de un alivio a la congestión urbana, son algunos de los temas reiterados en su obra. Las personas que se acumulan en cada uno de aquellos lugares son capturadas desde la distancia, o sea, de manera anónima. Sus encuadres, relativamente próximos a los edificios, nos transmiten una evidente sensación de agobio, hallándose cercanos a los de artistas como Keizo Kitajima o Peter Bialobrzeski, mientras que cuando el objetivo se aleja para mostrar fragmentos amplios y significativos de la trama urbana dialoga con los de Vincenzo Castella, diferenciándose de este último en que no altera la luz.

Anna Malagrida

De la serie *Point du vue*, 2006



Anna Malagrida

De la serie *Point du vue*, 2006

Tríptico, fotografía color

170 x 110 cm c/u

Edición: 6/7

Point de vue [Punto de vista] es una serie fotográfica, producida para una exposición en el Instituto Cervantes de París, bien representativa del trabajo de Anna Malagrida. En ella, la artista se interroga acerca de los límites de lo visible. En su exploración, Malagrida se acerca a diferentes dualidades: la naturaleza y la cultura; el pasado —a través de la historia— y el presente; la mirada y su imposibilidad y, por extensión, la representación y su imposibilidad. Las fotografías fueron tomadas en la costa mediterránea, en Cap de Creus, en los restos del resort francés *Club Méditerranée*, un ejemplo de urbanismo especulativo e irrespetuoso con el paisaje, antes de su demolición tras ser expropiado por el gobierno español al ser declarado parque natural. La extraña atmósfera del lugar fascinó a Malagrida, por lo que significaba de pérdida, descubrimiento y nostalgia al mismo tiempo, ya que formaba parte del paisaje idealizado de su propia memoria de la infancia.

Sobre la artista:

Barcelona, España, 1970

Las fotografías de Anna Malagrida son sutiles obras literarias, que sugieren elementos capaces de desentrañar historias y narraciones. Su trabajo es silencioso, con un nivel de profundidad mucho más complejo de lo que parece a primera vista. Acostumbra a utilizar la fotografía y el vídeo por la estrecha relación que estos medios mantienen con la realidad. Ambos le permiten trabajar a la vez desde el acercamiento a lo real y desde su representación, estar al mismo tiempo ante el mundo y su imagen. En muchos de sus trabajos, Malagrida explora las fronteras entre el espacio público y el espacio privado, transitando universos limitados que muestran la fragmentación de las experiencias cotidianas de nuestro presente.

Pipilotti Rist

Supersubjektiv, 2000-2001



Pipilotti Rist

Supersubjektiv, 2000-2001

Videoinstalación compuesta por dos/tres proyecciones (Vídeo color y sonido. 52')

Medidas variables

Edición: 1/3 + 1 P.A.

Supersubjektiv surge como resultado de un trabajo de residencia realizado por la artista en Japón. La cámara de Pipilotti Rist analiza de forma minuciosa la imperceptible estructura de los objetos desde una óptica analítica cercana al documento científico. La diferencia con esta forma de conocimiento es la perspectiva estética desde la que la artista se acerca a estos objetos, manipulando la realidad observada a través de una saturación cromática y una coreografiada puesta en escena. La banda sonora es una canción interpretada en inglés por Rist, algo habitual en sus trabajos, acompañada por otra voz masculina que canta en japonés y fluye en forma de bucle a lo largo de toda la pieza, confundiendo con diferentes sonidos intercalados de similar efecto cautivador. El resultado es una fascinante amalgama de impresiones sensibles, de asociaciones y referencias, con una vocación expresiva que supera las limitaciones de la narración convencional.

Sobre la artista:

Grabs, Suiza, 1962

Basándose en un concepto de obra total, caracterizado por un cuidado control del resultado en todas sus facetas, Pipilotti Rist aparece a mediados de los ochenta como una de las más interesantes propuestas de la vídeo-creación internacional. Partiendo de unas estrategias postfeministas de vanguardia y de unos movimientos culturales derivados del pop, la artista suiza logra crear un universo estético personal formalmente depurado en su tratamiento de la imagen. La manipulación del color, una planificación minuciosamente coreografiada o el delicado uso de la banda sonora son algunos de los elementos que logran conferir a sus obras un inagotable poder de seducción. La intencionalidad narrativa de estas piezas no elude la búsqueda inconsciente de una estética eminentemente hedonista a través de la expresión de sensaciones visuales y corporales. Asimismo, la reflexión sobre los instrumentos formales e ideológicos usados por los medios de masas y su influencia en el espectador se convierten en parte integrante del discurso de Rist.

Trine Søndergaard + Nicolai Howalt

How to Hunt: Kaempehojen (The Giant Hill), 2005



Trine Søndergaard + Nicolai Howalt

How to Hunt: Kaempehojen (The Giant Hill), 2005

Fotografía color

160 x 200 cm

Edición: 2/3+ 2 P.A.

Si en las series anteriores ambos artistas, juntos o de manera independiente, habían retratado “en primer plano” la cotidianidad de determinados grupos sociales, ahora podría decirse que aquella presencia social ha sido trasladada al exterior, a la naturaleza, de manera que ésta adquiere un gran protagonismo, hasta el punto de que a primera vista podría pensarse que nos hallamos ante una estricta fotografía de paisaje. Sin embargo, en la mayor parte de los casos se percibe la presencia humana, diseminada a lo largo y ancho del mismo, aunque también en otros permanece oculta. Así sucede en esta obra, inserta en el marco del proyecto *How to Hunt* (Cómo cazar), que muestra un tupido bosque invernal, como evidencia la capa de hojas secas que tapiza la tierra, la desnudez de los árboles y el ambiente gélido, neblinoso, que provoca rápidamente una pérdida progresiva de la nitidez de la imagen. Considerada de manera aislada se trata del retrato de una naturaleza relativamente inmaculada. Pero sabemos que es un espacio explotado por la actividad cinegética, de un lugar por tanto contaminado por la acción violenta del hombre. Los árboles configuran un verdadero espacio columnario, donde la naturaleza expresa su palpito mediante la presencia de una atmósfera fría pero densa y serena; una serenidad que antes o después será desmantelada con la irrupción de los cazadores.

Sobre los artistas:

Trine Søndergaard (Geboren, Dinamarca, 1972)

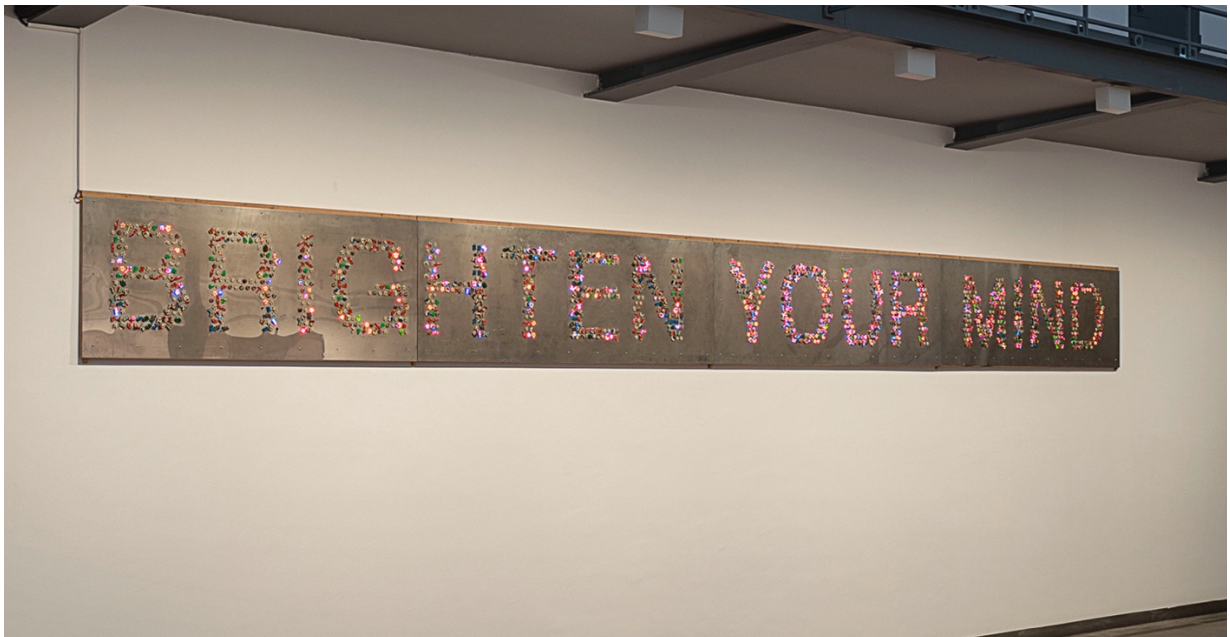
Nicolai Howalt (Copenhague, Dinamarca, 1970)

Ambos artistas se formaron en la misma institución académica: la Danmarks Fotografiske Billedkunstskole Fatamorgana en Copenhague, donde en la actualidad residen y trabajan. En el año 2000 firmaron conjuntamente su primer trabajo: *N + T*. Después proseguirían elaborando sus obras de forma autónoma. Sin embargo, desde el principio sus respectivas obras reflejan una misma preocupación por los temas sociales. Howalt en *3 x 1* (2001) mostraba con toda aspereza la vida hogareña de una familia de clase media, y en *Boxer* (2003) contrastaba el aspecto facial de boxeadores de ambos sexos y diferentes edades mediante el retrato anterior y posterior al combate. Søndergaard logró una proyección internacional fulgurante con su serie *Now That You Are Mine* (1997-2000), en la que se sumergía en el sórdido mundo de la prostitución para rescatar y transmitir la dignidad de sus protagonistas.

Sala 4
planta baja

Emese Benczur

Brighten your mind, 2003



Emese Benczur

Brighten your mind, 2003

Panel lumínico

68 x 780 cm

El texto es el protagonista de *Brighten your mind*, una obra en la que las distintas letras utilizadas en su construcción están formadas por diminutas piezas brillantes, que le confieren una cualidad lúdica y un aspecto infantil en referencia directa al título. La textura se presenta como elemento clave en relación al acercamiento del espectador a este trabajo, apelando a sensaciones concretas que derivan de la visibilidad y transparencia de los materiales y a su proceso de manufacturación. A través de la personal presentación de instrumentos lingüísticos, *Brighten your mind* se adentra en una poética de lo cotidiano desde una perspectiva recreativa, que deriva de los elementos formales en torno a los que se construye el texto.

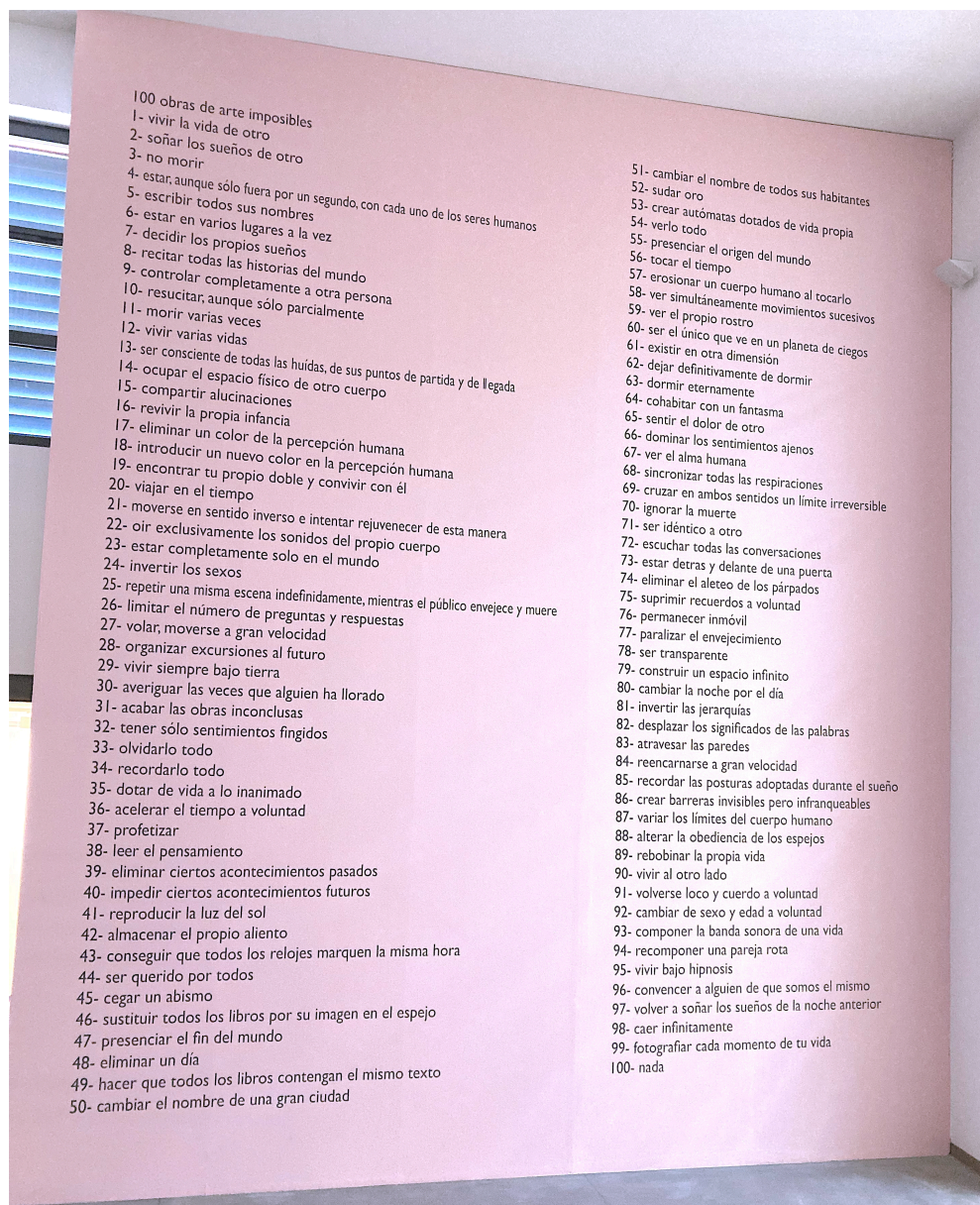
Sobre la artista:

Budapest, Hungría, 1969

La obra de Emese Benczúr se acerca a la realidad a través de las sensaciones táctiles y el protagonismo que adquiere el objeto artístico manufacturado. Un cuidado tratamiento de la lingüística, a través de referencias textuales explícitas, dotan de una dimensión conceptual al contenido lúdico siempre presente en sus obras. Estos textos, un compendio de sentencias y aforismos en torno a la temporalidad, lo cotidiano o la futilidad de nuestras acciones, interpelan al espectador a través de una mirada hedonista, irónica y personal de la realidad.

Dora García

100 obras de arte imposibles, 2001



Dora García

100 obras de arte imposibles, 2001

Listado de cien frases en vinilo sobre muro.

Medidas variables.

100 obras de arte imposibles se presenta como una serie de textos en vinilo colocados sobre el muro expositivo. Una instalación que indaga sobre la concepción misma del objeto artístico y su materialización en el terreno de la exposición. Presencia y ausencia, realidad y ficción, se funden en una pieza conceptualmente compleja, que invita a reflexionar en torno a la forma en que se produce la comunicación entre autor y público en la creación artística.

El improbable encuentro entre la imposibilidad creativa a la que hace referencia el título y su representación material concreta en el marco expositivo tradicional (en este caso en forma de texto escrito), apela a concepciones habituales en el trabajo de Dora García: el desdoblamiento espacio-temporal de la representación, la multiplicidad interpretativa que de ésta se deriva, o el aspecto efímero e inestable de la propia obra de arte, que se presenta en los límites de una narración no siempre compartida con el espectador. La documentación de una obra concebida a partir de su propia imposibilidad se traduce, en la obra de esta artista, en un intento por fijar lo efímero, de registrar la volubilidad de lo instantáneo, de atrapar un tiempo fugaz. Un intento que se halla legitimado en un proceso narrativo que permite la percepción de lo intangible.

Sobre la artista:

Valladolid, España, 1965

El trabajo de Dora García está caracterizado por un fuerte contenido conceptual que, partiendo de los más diversos soportes creativos, investiga en la construcción de ficciones para decodificar las infinitas relaciones que se producen entre el sujeto y el contexto en el que se ve inmerso. Transitando continuamente sobre el sutil límite que separa lo real y lo irreal, y a partir de narraciones y escenografías muy concretas, sus obras reflexionan en torno a la búsqueda de una identidad. Una identidad que solo se hace posible como fruto del proceso de negociación del individuo con su entorno. La relación entre estos dos elementos se produce en un estado de mutua dependencia, que hace indisociables al uno del otro.

Kimsooja

A Laundry woman, 2000



Kimsooja

A Laundry Woman, 2000

Vídeo color sin sonido

10' 30" en bucle

Edición: 2/4 + 1 P.A.

Del nomadismo de Kimsooja por el mundo surgen sus vídeos recientes, registros de sus performances, en los que traslada al espectador a los lugares más poblados del mundo. Kimsooja, de espaldas a la cámara en *A Needle Woman* nos guía a través de los tejidos urbanos de Nueva York, Tokio, Londres, México, Lagos, Delhi, El Cairo y Shanghai. Es ella, sentada con su brazo extendido en un gesto de mendigar la que aparece en el Cairo y Delhi en *A Beggar Woman*. Es ella la mujer tumbada en el pavimento en el Cairo, Delhi y México, en *A Homeless Woman*. Y es ella la que mira el Río Yamuna en Delhi, en *A Laundry Woman*.

Inmóvil y neutra, Kimsooja parece suspendida en el tiempo mientras contempla la naturaleza que la envuelve. El río está vivo y se desliza frente a ella, llevándose los restos naturales, lavando la tierra. Su presencia- discreta, casi en trance- es un llamamiento a la meditación, donde ella se abstrae de sí misma para convertirse en la “otra”, el negativo de la imagen. Y mientras se separa de ella, se ve a sí misma y contempla su propia existencia en el mundo, en un intento de capturar la totalidad de la experiencia humana. La mujer lavandera se libera de sus deseos mundanos y se purifica viendo la vida pasar.

Sobre la artista:

Taegu, Corea, 1957

El trabajo de Kimsooja tiene como elemento fundamental la universalización de los aspectos culturales y filosóficos de su país. Sábanas coreanas tradicionales hechas de sedas brillantes y meticulosamente bordadas han formado parte de sus obras desde los ochenta, cuando empezó a hacer collage abstracto. Coser es su técnica y parte importante de su lenguaje, y viene de una tradición familiar. Aplicado a sus obras, nos introduce en el mundo doméstico de las mujeres.

Las obras tempranas fueron relieves planos de textiles cosidos. Una década después, estos relieves toman una forma tridimensional e incorporan *readymades*, acercándose a la instalación. Utiliza también las sábanas en bultos, o *bottari*, usados en Corea para trasladar los bienes de un individuo. Como la nómada o inmigrante que es, Kimsooja está lista para llegar e irse en cualquier momento. De hecho, sus vídeos la muestran viajando encima de un camión repleto de *bottari*, pasando por los sitios que han formado parte de su memoria como si se tratara de un peregrinaje, un homenaje íntimo a su tierra, o quizás un “adios” o “hasta la vuelta”, llevando envueltas todas sus pertenencias y sus recuerdos para vagabundear en otras ciudades del mundo.

Jorge Macchi

Publicidad, 2003



Jorge Macchi

Publicidad, 2003

Instalación compuesta por una cabina con dos módulos de metal

(43 x 35 x 42 cm / 71 x 33 x 48 cm), dos estantes de madera e instalación eléctrica

400 x 400 x 400 cm

En el año 2003, Jorge Macchi presenta en la Bienal de Porto Alegre la obra *Publicidad*. La instalación se compone de dos carteles metálicos que emulan la costumbre bonaerense de anunciar trabajos caseros por medio de anuncios adheridos a los árboles o los postes de luz. En una pequeña cabina de cuatro metros de altura, se colocan dos estantes a tres metros del suelo, consiguiendo que el espectador levante la vista para leer el texto de los carteles que, lejos de utilizar luces de neón o sofisticados diseños publicitarios, apenas contienen unas pocas letras manuscritas: "*Herrería reparaciones 932-4009*" y "*Pica Pica 92- 9642*". La economía del texto, junto a la apariencia descuidada en la forma, describe una realidad trágica y desesperada, una situación de pobreza y de paro laboral que incita a las personas a hacer uso de toda la imaginación posible para ganarse la vida.

Con esta obra, Macchi consigue acercarnos a la cruda realidad que se esconde detrás de los maquillajes mediáticos que, cuanto más desesperada es la situación económica y social de un país, más se esfuerzan por disimularlo.

Sobre el artista:

Buenos Aires, Argentina, 1963

El trabajo de Jorge Macchi tiene como origen la apropiación de objetos. Apenas manipulados, los recicla y utiliza en un ejercicio reivindicativo que invita a la reflexión y la memoria. Noticias del periódico, necrológicas o mapas de ciudades son algunos de los materiales que pueden atraer su atención y, gracias al azar, convertirse en conductos cargados de significados metafóricos con los que expresa lo efímero y lo agrio de la experiencia vital. Para Macchi, lo que conforma la historia es accidental y en cuanto sucede se convierte en desecho, siendo precisamente lo que ocurre después de la noticia lo que atrapa su interés. En última instancia, como él mismo declara, su obra intenta remarcar la forma en que se construye la realidad a partir de tres ejes: conocimiento, terror y olvido.

Do-Ho Suh

348 West 22nd St. Apt. A, New York, NY 10011 (corridor), 2001



Do-Ho Suh

348 West 22nd St. Apt. A, New York, NY 10011 (corridor), 2001

Instalación compuesta por tela de nylon traslúcido y varillas

245 x 168 x 1240 cm

Desde su traslado a Nueva York, Suh ha recreado varios espacios en los que ha vivido, incluida su casa familiar de Seúl en una obra titulada *Seoul Home*, que, confeccionada con seda teñida y tubos de acero, alude a un concepto de hogar portátil. *348 West 22nd St. Apt. A, New York, NY 10011 (corridor)* es una reproducción, a escala real, del pasillo de su apartamento neoyorquino. Realizada con tela de nylon translúcido, el pasillo se sostiene por varillas finas, como si fuera una tienda de campaña que se puede montar y desmontar en el momento, en cualquier lugar.

Mientras el espectador camina a través de la obra, puede observar los minuciosos detalles del espacio: enchufes, interruptores, tuberías, luces, radiadores, estanterías, puertas, incluso los tiradores y las bisagras. La ligereza y transparencia del material elegido recuerdan a la arquitectura tradicional asiática en la permeabilidad del interior y el exterior. A pesar de la precisión de escala y detalles, el pasillo parece transformarse en un recuerdo tangible, una construcción de la memoria. Debido a la sensación de no pertenecer a ningún sitio, a la soledad y el extrañamiento, Suh anhela encontrar lo familiar, por eso su insistencia en la idea de hogar. El pasillo, un lugar de tránsito, es quizás un reflejo de la propia situación de Suh que se encuentra entre dos países, culturas e idiomas.

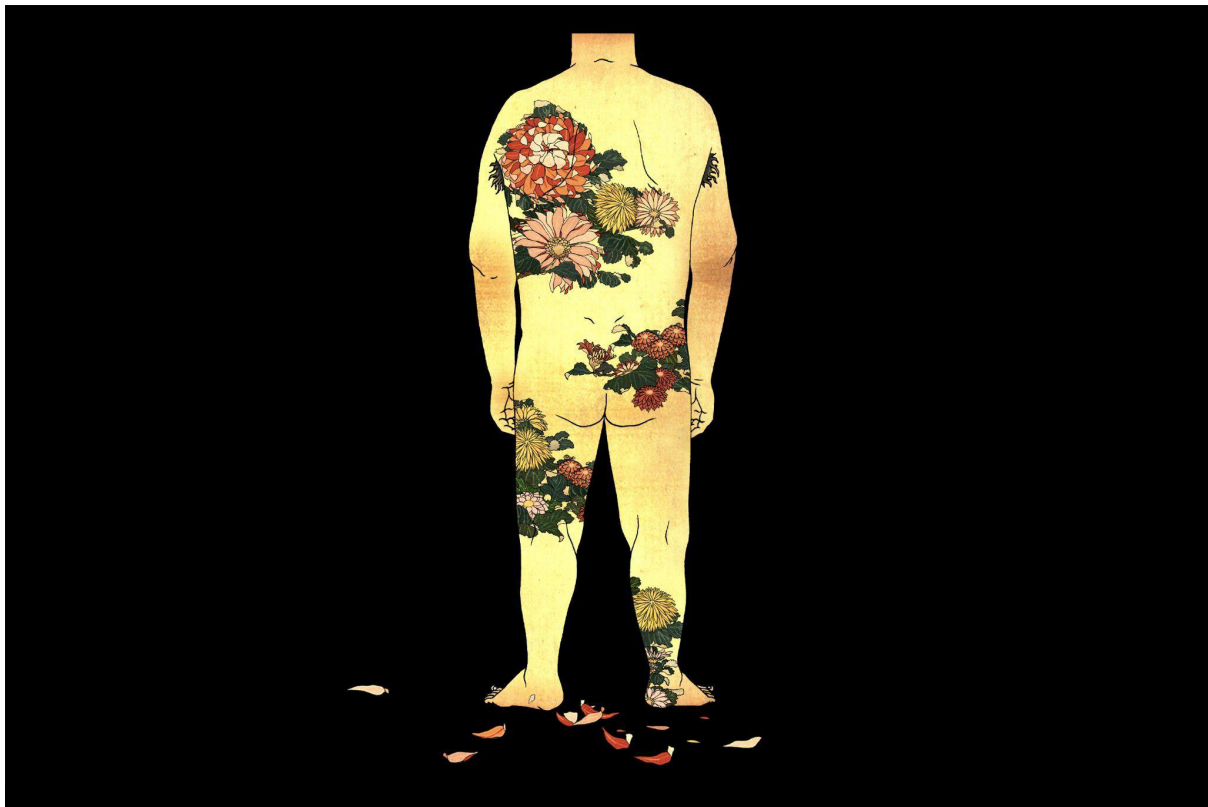
Sobre el artista:

Seúl, Corea del Sur, 1962

Do-Ho Suh es conocido, sobre todo, por sus esculturas realizadas con numerosos objetos idénticos: un suelo sostenido por miles de figuras en miniatura, una armadura compuesta por placas de identificación, un papel para la pared con retratos minúsculos del anuario de su instituto, o los felpudos hechos con figuras de silicona. En estas obras, Suh explora el poder del colectivo y cuestiona la identidad del individuo en la sociedad global de hoy, una identidad que él mismo comienza a buscar cuando se traslada a vivir a Nueva York. Los trabajos del artista hablan del desplazamiento, de la necesidad de un espacio personal, de la diferencia entre casa y hogar, de las relaciones humanas y de historias individuales.

Tabaimo

Hanabi-ra, 2003



Tabaimo

Hanabi-ra, 2003

Vídeo-instalación, animación digital sin sonido

Medidas variables

P.A. 1/2. Edición de 8 ejemplares + 2 P.A.

En el Japón histórico, un tatuaje marcaba el estatus social de una persona. Normalmente estaba relacionado con los individuos rechazados por la sociedad o, por el contrario, con aquéllos de una clase social más elevada. En tiempos contemporáneos, el tatuaje se relaciona con las mafias japonesas –los *yakuzas*–, personas que no dan suficiente valor a su vida como para que les importe perderla. En *Hanabi-ra* (Pétalos de flores), la naturaleza representada en los tatuajes parece cobrar vida propia. El protagonista, un hombre desnudo de mediana edad, se convierte en el lienzo para un tatuaje de cuerpo entero en el que se adivinan crisantemos en flor, abejas, carpas y la sombra de unos cuervos sobrevolando la escena. Todos estos motivos tienen una fuerte carga simbólica en la cultura japonesa –el otoño, la industria, la perseverancia-prosperidad y la muerte, respectivamente–, completando un complejo friso en torno al ciclo de la vida. El propio acto de tatuarse asume metafóricamente este concepto vital como desafío al inevitable paso del tiempo, en un desesperado intento de fijar la memoria. Finalmente, la sombra mortífera de los cuervos se sobrepone a unos motivos florales que progresivamente van perdiendo sus pétalos y a unas carpas que tienden a desaparecer, hasta que el cuerpo/lienzo finalmente se descompone en pedazos, transformándose en papel. La presentación en bucle del vídeo contribuye a completar la estructura ininterrumpida de la acción, en un hipnótico proceso de transformación paralelo al propio ciclo vital.

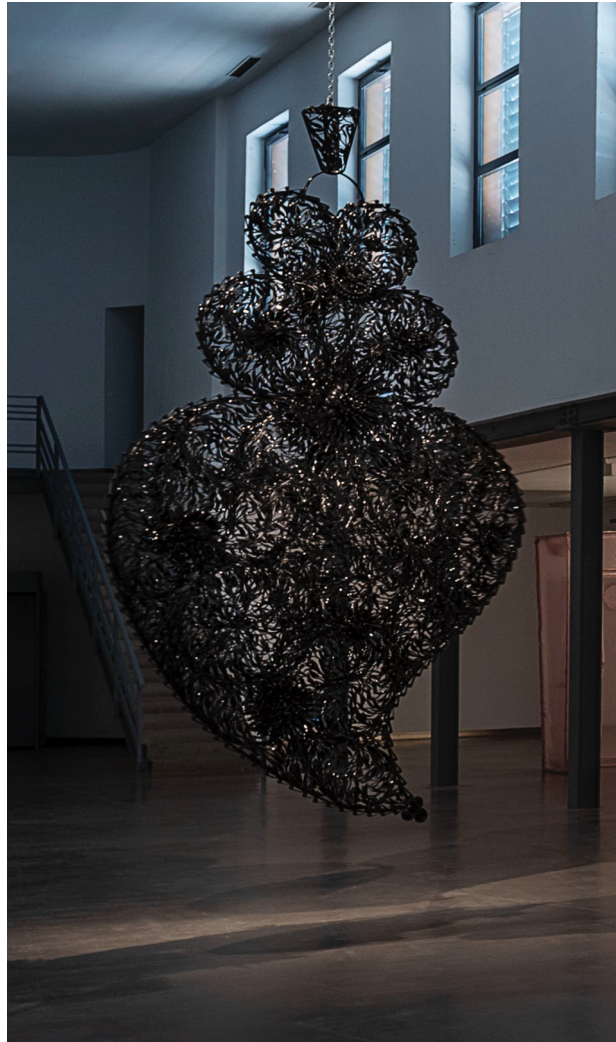
Sobre el artista:

Hyogo, Japón, 1975

Tomando como inspiración los colores y estilo del *ukiyo-e* —impresiones tradicionales hechas de bloques de madera—, las obras de Tabaimo muestran el lado oscuro de la sociedad japonesa contemporánea. Mezclando un humor negro con animaciones infantiles, Tabaimo explora las tensiones sociales y culturales de su país a través de sus propias interpretaciones de la política, tradición, diferencias de género, comportamientos culturales y relaciones familiares. Utiliza los símbolos de la cultura japonesa, manipulándolos y situándolos en contextos no familiares para incitar al espectador a reflexionar sobre temas sociales. Las escenas representadas en sus obras muestran lugares comunes como el tradicional baño japonés, una cocina o un vagón de metro. En estos escenarios, sus personajes realizan acciones aparentemente cotidianas, que pronto se convierten en actos grotescos y provocativos. El resultado es la creación de un universo creativo de corte surrealista, donde lo apacible se transforma en tempestad y las complejas realidades cotidianas se transforman en arte.

Joana Vasconcelos

Coração Independente Preto, 2006



Joana Vasconcelos

Coração Independente Preto, 2006

Instalación, plástico, hierro y sonido

370 x 200 x 80 cm

Como algunos de los grandes artistas del Pop Art norteamericano, como Claes Oldenburg, Joana Vasconcelos erige esculturas objetuales de grandes dimensiones. Se trata por tanto de monumentalizar objetos banales, que como consecuencia de su tamaño adquieren una presencia que les permite competir con el espacio arquitectónico que los acoge. Su tono desenfadado, su recubrimiento a base de yuxtaposiciones sistemáticas de pequeños objetos de uso –cubiertos de plástico en este caso– les confiere un aspecto lúdico, un tono popular. En este sentido se distancia de los artistas pop, ya que la apariencia de estos últimos era, desde el punto de vista formal, más convencional, además de estar desposeídos del menor acento crítico.

El corazón es en la mitología popular el órgano donde residen las emociones. En la baja literatura –novela rosa, culebrones televisivos– es un tópico reiterado. Este corazón, impositivo por mor de su incontestable presencia, festivo por su destellante piel de plástico, remite irónicamente a aquel universo subliterario blandengue y reaccionario. Fugado de manera simbólica de su reclusión corporal, reclama una independencia que le permita expresar otros valores, otros sentimientos más reales y nobles.

Sobre la artista:

París, Francia, 1971

La apropiación de pequeños objetos de uso y de procedimientos de elaboración artesanales, como la cerámica o el ganchillo, sirven a la artista para componer, mediante la adición de un número muy elevado de unidades, grandes objetos que se constituyen en metáforas alusivas a sentimientos y situaciones de la vida real, de manera que los objetos adquieren el papel de pequeñas estructuras repetitivas que en su multiplicación generan obras de grandes dimensiones. Objetos que comportan crítica desde la ironía. Por ejemplo, al elaborar una gran lámpara de araña con tampones. Los estados de discriminación de la mujer constituyen uno de los argumentos más reiterados en su obra, siendo asimismo insistentes las alusiones a contextos particulares, siempre a través de la presencia de objetos que los representan: el sake a Japón o el vino a Portugal. De manera que el objetivo final es la estimulación de la conciencia del espectador a partir de unos objetos que contienen inequívocas alusiones a problemas individuales provocados por la pervivencia de mentalidades obsoletas arrastradas del pasado.

Sala 4
primera planta

Zoulikha Bouabdellah.

L'Araignée [La araña] 2015.



Zoulikha Bouabdellah.

L'Araignée [La araña], 2015

Escultura. Acero pintado.

95 x 137 x 154 cm.

La escultura *L'araignée* [La araña] está compuesta de 8 arcos arquitectónicos. Cada uno de ellos representa un estilo formal común en la arquitectura religiosa oriental y occidental: gótico, árabe, polilobulado, románico, apuntado u ojival, arco en zigzag, arco de herradura y arco conopial. De la unión de todos ellos se obtiene una figura inesperada y singular cuya forma y contornos nos recuerda a una araña muy conocida en el mundo del arte por lo que es un homenaje a la artista Louise Bourgeois y su monumental obra titulada *Maman* (1999). La escultura consiste en una colección de ocho arcos de arquitectura religiosa y ello obviamente hace referencia a la religión y su capacidad de reunir, pero también de asustar.

Más allá de la relación que se establece entre la construcción arquitectónica, producto puro de la humanidad, y la creación animal de la naturaleza, la escultura cuestiona el mito de la araña como responsable de todos los sentidos, como representación del alma o de la mujer y, en términos más generales, de la sexualidad femenina. La araña aquí se refiere también a la arquitectura del cuerpo social.

Sobre la artista:

Rusia - Argelia, 1977

Zoulikha Bouabdellah es la hija de Hassen Bouabdellah, un director de cine y escritor argelino, y Malika Dorbani, ex-directora del Museo de Bellas Artes de Argel. Tras su nacimiento en Moscú en 1977, creció en la capital argelina hasta los 16 años. En 1993, mientras la guerra civil estaba en marcha, su familia decidió abandonar Argelia y establecerse en Francia. Desde su graduación en la Escuela Nacional Superior de Artes de Cergy-Pontoise en 2002, ha tenido un papel activo en el mundo del arte contemporáneo. Sus obras juegan con la dualidad cultural y desequilibrios, así como la fusión cultural y la capacidad de trascender las fronteras.

“En este mundo donde las imágenes están por todos lados, realizó una serie de obras teniendo en cuenta los elementos que esconden más de lo que muestran. Es el sentido más profundo de mi trabajo, que tiene la intención de convencer de que las cosas no se ven como deberían ser, que evaden y escapan de una manera de lectura. En otras palabras, invitan a transgredir los límites.”

Zoulikha Bouabdellah.

Eelco Brand

H-Movi, 2005



Eelco Brand

H-Movi, 2005

Animación 3D color y sonido.

Bucle infinito

Ed. 3/3 + 1 P.A.

H-Movi presenta una escena nocturna en la que un perro, bajo la luz de una farola, mira a derecha e izquierda antes de cruzar una carretera desierta. Éste es todo el movimiento que contemplamos hipnóticamente en un bucle interminable. No existe el más mínimo atisbo de argumento, pero aun así percibimos una sensación de tragedia. El bosque que se intuye tras la farola, la noche, la carretera vacía; todo nos remite a tópicos occidentales que nos invitan a replantearnos nuestra interpretación de las imágenes. Una escena en la que los ingredientes cinematográficos de las películas de misterio, tragedia y hasta cine negro, nos ha domesticado la mirada frente a la deconstrucción de imágenes de la realidad, aunque aquí lo paródico es el hecho de que todo es una absoluta ficción.

Sobre el artista:

Róterdam, Países Bajos, 1969

La obra de Eelco Brand aparece inserta en una aparente tradición pictórica en la que el paisaje y las escenas costumbristas han sido los principales protagonistas. Pero su trabajo no es una visión continuista de esta tradición, no solo por el uso técnicas de animación en 3D para la realización de estos “cuadros”, sino porque la incorporación del movimiento nos lleva a cuestionarnos nuestra contemplación de este tipo de escenas o, más concretamente, nuestra estereotipada percepción de la realidad. Su trabajo presenta una naturaleza artificiosa que, al reunir todos los tópicos que identificamos con el paisaje, nos hace replantearnos cómo lo natural es una construcción histórica y artificial.

Diango Hernández

Living room partido, 2006



Diango Hernández

Living room partido, 2006

Instalación, espejo, mesa, monitor de TV y otros elementos

Dimensiones variables

Living room partido es una instalación que comprende una habitación entera donde todos los elementos, perfectamente ordenados y simétricos, están cortados por la mitad: mesas, sillas, lámparas, un televisor y dos máquinas de escribir, cuyas teclas componen en una la palabra “traidores”. No hay palabra más ligada a Revolución que la de su enemigo, el Traidor... “*El artista debe ser un traidor, alguien que siempre va en contra de las reglas sociales, las expectativas políticas de poder y las convicciones estéticas del espectador*”, dice Diango Hernández. En la pieza no aparecen elementos exóticos de ningún tipo, nada que pueda dejar lugar a la fantasía, sino simplemente objetos que pertenecen y hacen referencia a unas pautas sociales e históricas.

Esta obra reflexiona sobre la separación y el exilio, siendo su fragmentación símbolo de cómo las piezas cortadas se pueden sostener, pero no pueden funcionar bien, no están completas y se sostienen tan solo por alambres en un complicado equilibrio... ¿Es la revolución alargando su agonía lo que podemos ver en *Living room partido*? Cuba está siempre presente en la memoria y en la obra del artista, pero como un lugar borroso, defectuoso, clandestino, reutilizado y generador de frustraciones. “*Quiero hacer que el silencio de la historia hable y demuestre un cambio de sus significados codificados. Es un poco como mostrar el poder de la imaginación, la venganza de situaciones imposibles*”, nos explica Diango Hernández.

Sobre el artista:

Sancti Spíritus, Cuba, 1970

El trabajo de Diango Hernández se basa en unas pautas que abarcan una simbología relacionada con varios temas siempre presentes en sus piezas, aspectos que son políticos y sociales, y que hacen referencia a sentimientos como el miedo y la frustración, constantes en la mente de todas las personas y en la historia del mundo. Sin ser tratados estos temas de un modo dramático, ni de un modo específicamente claro, el relato en la obra de Diango Hernández nunca es obvio, pero sí suficientemente transparente como para entenderlo sin excusas. Las banderas nacionales y los himnos, los discursos políticos, las causas patrióticas, la inutilidad de la demagogia, ofenden a la vez que fascinan a Diango Hernández, nacido en Cuba y exiliado voluntario desde 2003, fecha de su salida de la isla.

Pierre Huyghe

One Million Kingdoms, 2001



Pierre Huyghe

One Million Kingdoms, 2001

Videoinstalación

6'. Medidas variables.

Edición: 6/6 + 2 P.A.

El vídeo *One Million Kingdoms* muestra a un personaje femenino casi infantil y transparente llamado Annlee recorriendo un paisaje futurista de montañas, cráteres e icebergs que suben y bajan en un movimiento sincronizado con las ondas acústicas del narrador. La voz sintetizada reproduce las palabras de Neil Amstrong en el primer aterrizaje en la luna, mezcladas con fragmentos de la novela de Julio Verne *Viaje al centro de la tierra*.

Esta obra es parte de un proyecto más amplio denominado *No Ghost Just a Shell*, que nace de la colaboración entre Huyghe, Philippe Parreno y Dominique González-Foerster. Su historia se remonta a 1999, cuando compran a una compañía japonesa de la industria de animación los derechos exclusivos de un personaje genérico de manga. A partir de ese momento, le dotan de una identidad: primero, asignándole nombre (Annlee), y después, encargando a otros artistas, como Liam Gillick o Rirkrit Tiravanija, que le den personalidad y entidad propia a través de una obra, prolongando así la existencia de un personaje destinado desde su creación a una muerte irremediable en manos de la industria.

El título genérico del proyecto *No Ghost Just a Shell* es un juego de palabras que hace referencia a la película *Ghost in the Shell*, basada en el relato manga de Masamune Shirou, donde se narra la historia de una androide que lucha contra un titiritero cuestionándose su propia humanidad. Annlee abandona su rol de marioneta, ya que parte del proyecto consistió en cederle su propio copyright de manera legal. Pero al liberar al personaje y ser incapaz de animarse por sí misma, termina por morir, aunque, eso sí, de manera autónoma.

Sobre el artista:

París, Francia, 1962

En su trabajo, Pierre Huyghe explora puntos comunes entre diferentes realidades. Artista multidisciplinar, Huyghe utiliza películas, vídeos, escultura, animación digital, arquitectura, dibujo o el sonido para la elaboración de su obra. A partir de estructuras narrativas familiares para el espectador, Huyghe investiga la construcción de identidades colectivas e individuales en relación con las diferentes formas de producción cultural. Su obra se despliega a modo de una nueva y diferente cartografía en la que el visitante a sus exposiciones puede verse inmerso en un viaje a través del pasado y el futuro de su propia trayectoria, donde son muchas y muy diversas las temáticas referidas a la subjetividad colectiva. La domesticación de la tecnología es, más que nunca, un adiestramiento en favor de unos presupuestos conceptuales, pero que a su vez son cercanos y humanos, ya que remiten siempre a sensaciones ligadas a la memoria y la nostalgia, a la ilusión, su celebración o el fin de la mism

Todos los textos han sido extraídos de los catálogos de la Colección MUSAC.
Copyright © de las obras pertenece a los artistas.

Fenómenos. Perspectiva para una aproximación a la Colección MUSAC