

## Crisis. Contra las apariencias

Mark Geffriaud, Ion Grigorescu, Tom Johnson, Jan Kopp, Molleindustria, Vacca

04.12.08 > 24.01.09

Inauguración: 04.12.08, 20h

àngels barcelona c. Pintor Fortuny, 27 | mar > sab: 12 > 14h ; 17 > 20:30 h.

+ espai 2 c. dels Àngels, 16 | mar > sab : 17 > 20 h.

**Crisis. Contra las apariencias** articula algunos de los ejes fundamentales de nuestro proyecto de galería. Reunimos trabajos que, partiendo de un cierto escepticismo, se construyen sobre una práctica crítica del propio medio artístico, la representación de la realidad y los lenguajes que desde el mundo del arte y el mediático codifican nuestra sociedad. El medio artístico emerge entonces en su doble papel de producto social integrado en un medio productivo -como es el de las artes- y en el de plataforma para la crítica de esas mismas producciones.

A través del equívoco como estrategia hacia las imágenes y los sonidos, se ponen en tela de juicio sistemas estructurales como las herramientas de control del imaginario, la información, el sonido ambiental, el uso y la producción de violencia, el control del conocimiento, la rigidez de las categorías o el exceso de estímulos externos. *Crisis. Contra las apariencias* invita al observador a hacer dialogar a los artistas entre ellos, pero también a éstos con los medios en los que se apoyan.



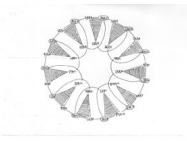
**Mark Geffriaud** | *Herbarium* | 2 proyectores de diapositivas y paginas enmarcadas en metacrilato.

*Herbarium* es una reflexión entorno a la institucionalización de la cultura y los proyectos de catalogación del conocimiento. A través de lo que puede ser tomado como ejemplo paradigmático de una tarea de archivo: el herbolario, se dirige la atención del espectador, al reverso iluminado de las páginas. De este modo se pone énfasis en todo aquello que los procesos de selección y jerarquización desestiman: todas aquellas cosas que desaparecen por carecer de valor institucional. Una concepción compartimentada de la cultura se sitúa en clara confrontación con una intención artística que persigue la disolución de las fronteras entre categorías.



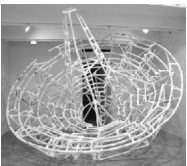
**Ion Grigorescu** | *The work or the labour* | 5 Fotografías color, 100 x 75 cm.

Presenta una serie de fotografías que reflexionan sobre el lugar que ocupa el artista y su trabajo en el entramado social. Haciéndonos dudar entre el autorretrato y el simulacro, las escenas presentan un gesto creativo que se confunde con la realidad laboral de un peón. Esta obra es el resultado de un modo de entender el hecho de ser artista: "no como un talento sino como placer de integrarse en una ideología o de usurparla"<sup>1</sup>.



**Tom Johnson** | *Study to become "twelve"* | 8 Dibujos sobre papel, 35 x 50 cm.

Compositor minimalista, trabaja con fórmulas sencillas, escalas limitadas y materiales sonoros reducidos. La particularidad de su trabajo compositivo es el empleo de secuencias basadas en series lógicas, a menudo empleando permutaciones o secuencias matemáticas. Sus dibujos abandonan la linealidad del pentagrama en favor de una disposición espacial del sonido. Estas partituras matemáticas corresponden a estudios previos para la composición y dan acceso a los sistemas lógicos sobre los que se sustenta su música.



**Jan Kopp** | *Parabole* | Poliestireno y escayola. Dimensiones variables.

*Parabole* es un híbrido que emerge de una forma arquitectónica de anfiteatro que, al bascular evoca la estructura de una antena parabólica. La forma remite a dos objetos -uno arcaico y otro contemporáneo- que sirven para la transmisión de información, ya sea visual o imaginaria. Se plantea así una metáfora de la captura de información. Con una escultura que no es una escultura, sino un cadáver (algo mucho más provisional que sólido), el artista se expone como "bricoleur"<sup>2</sup> y solicita del espectador que complete el vacío estructural pero también la cadena temporal del desuso y la disfuncionalidad de un objeto aparentemente inacabado.



**Molleindustria** | *The free culture game* | Videojuego en formato flash. Proyector y ratón inalámbrico.

*The free culture game* es un juego sobre el conflicto entre la cultura libre y el copyright, una visión crítica del sistema imagen/videojuego. El objetivo del juego es crear y defender la circulación del conocimiento. Instando al jugador a repartir el conocimiento antes de que lo absorba el *copyright*, no solo plantea hasta que punto es posible dotar de autoría a las ideas, sino que también alude a aquellas ideas que quedan como dominio del mercado, para reactivarlas mediante el conocimiento.



**Vacca** | *F. & F. en F drama (romàntic)* | Instalación de sonido en 3 canales.

La instalación sonora de Vacca propone sonidos fragmentados a los que no podemos acceder, pues nos es imposible abarcarlos en su totalidad. Entre las diversas secuencias sonoras (todas en tonos de Fa), se encuentran fragmentos de F. Schubert y F. Chopin. Un acto que parodia la reapropiación posmoderna con un atípico contenido romántico que no cabe en la espectacularidad de la escena cultural.

<sup>1</sup> Ion Grigorescu, nov. 2008.

<sup>2</sup> Término francés utilizado para referirse a un manitas.

## BIO

**Mark Geffriaud** (Vitry Sur Seine, Francia, 1977). Vive y trabaja en París.

Las obras de Mark Geffriaud aluden a la compartimentación y arbitrariedad de los procesos de institucionalización y transmisión cultural. Sus piezas toman prestados elementos de tales empresas pero la dinámica que las atraviesa provoca procesos cognitivos que le son adversos. El malentendido, lo aleatorio, lo lúdico y las superposiciones son herramientas críticas que deposita en manos del observador en favor de sistemas más laxos de asociación de conocimientos. Ha realizado exposiciones individuales en la galería GB agency y en el Palais de Tokio en París. Ha expuesto en muestras colectivas como La Biennal de Lyon (Francia) o en el centro de arte contemporáneo Nicolaj de Copenhague (Dinamarca).

**Ion Grigorescu** (Bucarest, Rumania, 1945). Vive y trabaja en Bucarest.

Es uno de los artistas rumanos más significativos. Desde 1967, empleando formatos como la fotografía, el video y la performance ha estado trabajando temas como la sexualidad, el cuerpo, el trabajo y la política basándose en el tiempo como elemento transformador. Del mismo modo, la categoría de *artista* ha sido objeto de este examen como parte de un proceso auto-biográfico, que lo ha conducido a asumir un rol dialéctico para con los sistemas que rigen la realidad. Ha expuesto de manera individual en la JGM Gallerie de París (Francia), en el Salzburger Kunstverein en Suiza o en el Muso Nacional de Arte Contemporáneo de Bucarest. Ha participado en la última Documenta de Kassel, así como en múltiples exposiciones colectivas en espacios como la National Gallery of Art de Varsovia, el MUMOK de Vienna o el GfZK de Leipzig, entre otros.

**Tom Johnson** (Colorado, EE.UU. 1939). Vive y trabaja en París.

Entre sus composiciones musicales destacan óperas como *The Four Note Opera* (1972) o *Riemannoper* (1988). Sus más interpretadas obras no-operísticas incluyen *Bedtime Stories*, *Rational Melodies*, *Music and Questions*, *Counting Duets*, *Tango*, *Narayana's Cows*, y *Failing: a very difficult piece for solo string bass*. Su composición más extensa, *Bonhoeffer Oratorium*, es una pieza de dos horas para orquesta y solistas con texto del teólogo alemán Dietrich Bonhoeffer, fue premiada en Maastrich en 1966 y ha sido presentada en Berlín y Nueva York. Johnson también ha escrito piezas radiofónicas como *J'entends un chœur* (comisariada por Radio France para el Premio Italia, 1993), *Music and Questions* y *Die Melodiemaschinen*. Sus proyectos más recientes son composiciones para instrumentos solistas, como por ejemplo: *Combinations for String Quartet*, presentada en Berlín con motivo del MärzMusik Festival en 2004.

**Jan Kopp** (1970, Frankfurt, Alemania). Vive y trabaja en París.

El trabajo de Jan Kopp se infiltra en la maquinaria social entendida como engranaje de significados, para destapar y cuestionar los procesos de asimilación de lo simbólico. Contrastando imágenes creadas con imágenes prestadas o heredadas, apelando a sus valores connotativos pretende revisar e incluso invertir los significados. Recientemente ha expuesto de manera individual en la Galerie Misonneuve (París), Martos Gallery (Nueva York) o el FRAC Alsace (Francia). Su obra ha podido verse en muestras colectivas en centros como: el PS1 (Nueva York), la Bienal de Moscú, Museum of Contemporary Art de Guangzhou (China), Shedhalle (Zurich), Kunsthalle Tirol (Austria) o en el ICC (Tokio).

**Molleindustria** (colectivo de artistas, diseñadores y programadores fundado en Milán en el año 2004).

La aproximación que hacen de los videojuegos centrándose en sus implicaciones socio-políticas incluye a activistas cibernéticos, el "net-art", jugadores habituales o críticos y detractores del videojuego. Eligen el juego *on line* como plataforma para evitar los canales de distribución para el gran público. Utilizando formulas sencillas pero incisivas, pretenden establecer un punto de partida para el desarrollo de juegos críticos. Hasta ahora, su producción ha tratado temas como: las condiciones laborales, la identidad y los estereotipos sexuales, la religión y la memoria colectiva. Desde su fundación han formado parte de múltiples exposiciones y *workshops* en centros como: LABoral (Gijón), La Casa Encendida (Madrid), el Centre d'Art La Panera (Lleida), CCCB (Barcelona), Museum of Contemporary Art Vojvodina, Novi Sad (Serbia), Centre Pompidou (París) o The Israeli center for Digital Art (Israel), entre otros.

**Vacca**. Vive y trabaja en Barcelona.

Su trayectoria explora las diferentes vertientes del arte basado en elementos sonoros. Desde 1990, desarrolla una actividad artística que se aproxima al sonido en su potencial comunicativo y en su dimensión procesual. Sus obras otorgan especial importancia a la realidad, a la experiencia sonora cotidiana y a la "insignificancia sonora" en línea con su militancia por un arte emancipado de lo atractivo y de los propósitos esenciales. Vacca ha mostrado sus proyectos de forma individual o en colaboración con otros artistas en diferentes espacios como el MACBA, La Capella, el Centre d'Art Santa Mónica, la Fundació "La Caixa" o el Teatre Lliure (Barcelona); el Espai Guinovart de Agramunt (Lleida); el Palau Ducal Dels Borja (Gandía); el MNCARS o la Galería Helga de Alvear (Madrid) y la Galería Play (Berlín). Entre los artistas con los que ha colaborado se encuentran: Pep Durán, Carlos Pazos o Javier Peñafiel.