

MAÑANA MIÉRCOLES 5 DE MAYO, A LAS 20:00 HORAS

Selección de vídeos de la colección de arte contemporáneo Cal Gego

Reacción en cadena es el título que agrupa una selección de vídeos de la Colección de Arte Contemporáneo Cal Gego



Douglas Gordon, *Play Dead, Real Time (other way)*, 2003.

Fecha: 5 de mayo de 2010

Hora: 20:00 horas

Lugar: Edificio Sabatini, Auditorio

Aforo: 140 localidades

Entrada: gratuita hasta completar el aforo

Acceso: C/ Santa Isabel, 52

Presentación a cargo de Montse Badia, directora artística de la Colección de Arte Contemporáneo Cal Gego

Un programa de vídeo puede ser visto como una reacción en cadena, en la que un título nos conduce al siguiente, de manera que su visionado no puede dejar de estar influido por la serie de imágenes que le preceden y también por las que le suceden. **Reacción en cadena** es el título que agrupa una selección de vídeos de la Colección de Arte Contemporáneo Cal Gego, Barcelona. Una colección en la que se crean genealogías de artistas, de trabajos y de discursos, cuya lectura no puede dejar de lado las relaciones, asociaciones, contraposiciones, superposiciones, revisiones y conflictos que se generan entre ellos.

Reacción en cadena se inicia literalmente con una reacción en cadena, la que nos proponen los suizos **Fischli & Weiss** en *Der Lauf der Dinge*, a partir de objetos cotidianos. Sigue con *Archivadores en archivo* de **Ignacio Uriarte**, una

extraña coreografía a cargo de unos archivadores en una estantería. Continúa con la animación *Who I am and what I want* de **David Shrigley**. Después, con la actuación de un elefante que sigue unas instrucciones en el vídeo de **Douglas Gordon**: *Play Dead, Real Time (other way)*. El factor animal se repite en *El Gringo*, donde unos perros acosan a un elemento extraño: la cámara de vídeo de su autor, **Francis Alÿs**; mientras que **Christian Jankowski** en *Flock* convierte a los espectadores en ovejas. El sistema artístico también es presentado con humor por **Jesper Dalgaard** en *Helen Vejen runt og tilbage igen*. Por último, **Bestué/Vives** en *Acciones en casa* permanecen en un ámbito doméstico y cotidiano para llevarnos a otra reacción en cadena, en este caso, llena de referentes artísticos.

Programa

Fischli & Weiss, *Der Lauf der Dinge (The Way Things go)*, 1987, extracto de 7'

El trabajo de Fischli & Weiss se basa en la extraordinaria transformación de aspectos que forman parte de los lugares comunes. Aportan una mirada fresca y renovada a todo aquello que configura el universo de lo cotidiano, al que dotan de una inesperada vitalidad y significación. El vídeo *Der Lauf der Dinge* documenta una larga concatenación de pequeñas acciones que originan objetos cotidianos transformados en extraños artefactos capaces de generar efectos especiales de factura totalmente casera. La extraña maquinaria se sitúa en un almacén de unos 30 metros de largo e incorpora materiales como neumáticos, bolsas de basura, escaleras de mano, teteras, jabones, latas de aceite y gasolina, entre otros. Fuego y pirotecnia son los catalizadores de unos procesos en los cuales los objetos vuelan, chocan y explotan en el estudio.

Ignacio Uriarte, *Archivadores en archivo*, 2007, 8'21"

El trabajo de Ignacio Uriarte, que en alguna ocasión él mismo ha definido como "arte de oficina", parte de la utilización de herramientas y métodos similares a los de cualquier empleado administrativo, trabajando de manera rutinaria y con la rutina como foco temático. Su trabajo mantiene claras vinculaciones con una estética propia del arte conceptual y minimalista. En *Archivadores en archivo*, los archivadores se mueven solos en la estantería, formando diferentes patrones y ritmos. Primero recrean sus movimientos habituales, luego desarrollan coreografías más complejas y lúdicas que logran romper la estaticidad del mueble.

David Shrigley, *Who I am and what I want*, 2005, 7'

Shrigley es un cronista de la vida moderna, de la que ve el absurdo del día a día. El mundo que presenta es divertido, extraño y siniestro. Los protagonistas de sus obras acostumbran a ser personajes extraños, sociópatas, crueles y entrañables a la vez, que experimentan situaciones que evidencian lógicas extrañas y en las que hacen acto de presencia el miedo, las fobias, el amor, la crueldad y también la ternura. Es el caso de Pete, el desequilibrado protagonista de la animación *Who I am and what I want*, realizada en colaboración con Chris Shepherd. Pete nos habla acerca de su vida, sus deseos y sus sueños. Nos cuenta la historia de una vida de excesos que le ha llevado a alejarse de la feroz competitividad y exiliarse en el bosque, donde

convive con los animales. En *Who I am and what I want*, lo extraño se convierte en habitual, lo ordinario da paso a lo extraordinario.

Douglas Gordon, *Play Dead, Real Time (other way)*, 2003

La obra de Douglas Gordon explora la noción de imagen y su profunda capacidad de ficción, seducción, engaño y también de construcción de los imaginarios colectivos. Minnie, una elefante de cuatro años de edad es la protagonista del vídeo *Play Dead, Real Time (other way)*. Minnie fue conducida a los espacios vacíos de la Galería Gagosian de Nueva York. Allí su domadora le dio instrucciones para que se quedara inmóvil, se echara y andara, mientras una cámara grababa todos sus movimientos. El resultado es un film mudo, con la edición de numerosos fundidos en negro que puntualizan las diferentes escenas. Las conductas aprendidas, el juego de roles o el sistema del arte son algunos de los aspectos que explora este trabajo.

Francis Alÿs, *El Gringo*, 2003, 4'

El paseo, el deambular, la idea de ir de un lugar a otro sin la premura del tiempo y sin la necesidad de cumplir un objetivo determinado es el punto de partida y el eje articulador de la mayoría de los trabajos de Francis Alÿs. El artista registra sus experiencias y todo lo que acontece en sus paseos o viajes mediante dibujos, vídeos o diarios. De esta manera, los paseos se convierten en pequeñas fábulas, por utilizar el símil de Carlos Basualdo en las que realidad y ficción se entrecruzan, las verdades sólo lo son a medias y se cuestiona la veracidad de la realidad. En *El Gringo* el espectador se identifica con la cámara y penetra en un camino solitario en ciudad de Méjico donde salen a su encuentro unos perros cada vez más agresivos. Alÿs emplea la cámara como escudo entre él y los animales, haciendo que el espectador se sienta partícipe de la escena, pero protegido a la vez.

Christian Jankowski, *Flock*, 2002, 12'

Christian Jankowski se interesa por todos los aspectos de la comunicación. La colaboración —a veces planteada como un juego— con distintos tipos de personas (astrólogas mediáticas, parejas con problemas de relación, actores amateurs o tele evangelistas) así como la infiltración en distintos ámbitos y esferas se convierte en esencial para articular unos proyectos en los que el artista se transforma en el iniciador o el catalizador de unos procesos que parecen evolucionar por sí solos. *Flock* es un vídeo que forma parte de una trilogía que el propio artista llama *El círculo mágico* y en la que explora la relación entre el artista, la galería como "institución" y el visitante o público. Si en *My Life As a Dove* (1996) el artista era transformado mediante un número de magia en una paloma, y en *Director Poodle* (1998) era el director de una institución el que era transformado en un perro de aguas, en *Flock* (2002) es un grupo de visitantes a una exposición, los que son transformados en un rebaño de ovejas. De esta manera se cierra el "círculo mágico" con el que Jankowski explora las relaciones entre el artista, la institución y el espectador.

Jesper Dalgaard, *Helen Vejen runt og tilbage igen (All the way round and back again)*, 2005, 5'

Este vídeo de Jesper Dalgaard es un cuento tragicómico de un joven artista, en el camino hacia la gloria y la fama. El mundo que presenta esta animación tiene ciertos elementos futuristas (coches voladores) que ya aparecían en otros trabajos de Dalgaard, especialmente en esculturas y modelos arquitectónicos. De hecho, el universo artístico de Dalgaard parece una galaxia propia con unas

normas y códigos bien específicos para elaborar unos relatos breves en los que toca temas tan universales como el amor, el miedo o la duda.

Bestué/Vives, *Acciones en casa*, 2005, extracto de 10'

Acciones en casa es la continuación de un trabajo anterior, *Acciones en Mataró*, trasladando el escenario dentro de los límites de un piso del Eixample. Se trata de una sucesión de escenas muy espontáneas, en las que los propios artistas escenifican más de un centenar de acciones improbables, absurdas o sencillamente imposibles. A lo largo de todo el vídeo existe una cierta voluntad narrativa, que, de alguna manera, hace que de una acción se pase a la próxima siguiendo algo parecido a una lógica. Muchas de estas acciones tienen notables referencias en la historia reciente del arte, con comentarios visuales a obras icónicas del siglo XX, desde Jean Tinguely, hasta el arte minimalista y conceptual, sin olvidar la referencia al vídeo de Fischli & Weiss.

Madrid, 3 de mayo de 2010

Presidencia
Española *em* 2010.es



Para más información:

Gabinete de Prensa, Museo Reina Sofía

prensa3.mncars@mcu.es

917 741 005