

●BRA

Irene de Andrés

Chambacú / Action Off Cartagena / Lingote, 2017. Vídeo monocal color HD 48 Hz 6' / Fotografía en color enmarcada 50 x 45 cm / Esculturaen vidrio soplado 16,5 x 6 x 4 cm

Esta instalación surge a raíz del hallazgo del galeón San José y toda la polémica que se ha suscitado en torno a su famoso tesoro, tanto entre los gobiernos de España y Colombia como con la empresa Sea Search Armada (EE. UU.), que se autoproclama descubridora de las coordenadas de su descubrimiento. Las distintas piezas aluden al barco en sí, a la zona de su naufragio y al imaginario caribeño como uno de los destinos turísticos más deseados. Proyecto llevado a cabo durante la residencia del artista en la escuela FLORA ars+natura (programa A/CE) de Bogotá.

Marion Balac

All by myself, 2017. Vídeo full HD, color, sonido, 4' 48'', en bucle

All by myself es un vídeo musical, un karaoke melancólico donde se escucha una versión instrumental de la canción homónima mientras aparecen las letras en forma de imágenes a partir de hashtags encontrados en Instagram. La canción, cuyo tema es el rechazo a la soledad, se ilustra aquí con estos intentos visuales de conectar con los demás, convirtiendo el estribillo «I do not wanna be all by myself anymore» en el statement esencial de la red social.

Joan Bennassar

Miel loca, 2018. Vídeo full HD, color, sonido, 20' 12'', en bucle

El proyecto videográfico Miel loca describe las alucinaciones de una apicultora que ha tomado demasiada miel tóxica. La miel que ha ingerido es venenosa por el alto contenido de productos químicos utilizados en México. En sus alucinaciones describe la calidoscópica transformación de los materiales plásticos, pasando de las grandes infraestructuras arquitectónicas de los años cincuenta a compuestos fantasmagóricos e inmatariales como los agroquímicos de hoy en día. Proyecto producido por la Fundació Miró de Barcelona en el contexto de la exposición Beehave.

Paco Chanivet

La veda, 2017. DV PAL (570 x 556 px), color, sonido, 36' 19'', en bucle

A medio camino entre el cine de ensayo y el vídeo-souvenir, La veda es un desgarrador viaje hacia las profundidades de las relaciones familiares donde el autor sitúa a sus propios padres como protagonistas de una historia que hibrida ficción y realidad a partir del montaje realizado con imágenes grabadas durante un crucero por el Mediterráneo.

Esther Gatón

Las virtudes (una gallina colgada), 2018. Instalación de medidas variables / Silicona, pigmentos, cobre, cáñamo y latón

Una virtud es una potencia: algo intrínseco al ser que define la capacidad de este para obrar conforme a unos ideales. Así pues,

virtuoso es aquello que se ejecuta cumpliendo con las bases que establece un orden particular, normalmente considerado superior. En oposición al vicio, la virtud se inunda de lo bueno, saludable, justo o incluso hermoso. Este trabajo consiste en hacer pruebas con distintos materiales desmigando sus recetas (sus prescripciones), masticándolos, estirando sus comportamientos y enfren-tándolos entre sí.

Christian Lagata

Recuperar una imagen, 2017. Materiales de construcción recuperados, rejilla de aluminio intervenida y varias fotografías digitales impresas en papel fotográfico Hahnemülhe 188 g / 40 x 31,5 x 13 cm

A través de la yuxtaposición de objetos encontrados, materiales pobres y fotografías realizadas desde el interior de mi casa, investigo sobre las formas contemporáneas de la vida doméstica, sobre la búsqueda de la habitación ideal. Una zona que se encarna en un ojo mientras este se describe a sí mismo mirando, es decir, un lugar capaz de tocarnos, que nos rodea para que surja lo esencial; un lugar puesto en obra, para inventar.

Laura Llaneli

El Midi, 2017. Spoken word performance, 15'

El Midi es una charla en formato spoken word sobre una base musical. Un texto teórico en el que se describe la relación formal entre el protocolo musical MIDI (Musical Instrument Digital Interface), su representación gráfica y el neuma, primera figura empleada en notación musical durante el siglo xiv por los coros de canto gregoriano. Una divagación teórica sobre analogía formal que pasa por teorías del lenguaje, el sonido, la palabra, el canon, la música serial o el Midi art.

Manuel Pastrana

REVERB IV, 2017. Esmalte acrílico sobre lienzo / 173 x 124 cm

REVERB IV forma parte de Bonus Track, proyecto iniciado con el término Infraforma, que desarrolla, mediante la experimentación del lenguaje abstracto, un desglose y fragmentación de los compuestos de la presencia. Esta obra se centra en el concepto de circuito cruzado, inspirado en los comportamientos de la conciencia humana: busca visualizar la emisión y la transcripción de un cuerpo no determinado a otro en un enfrentamiento roto e incompleto por la propia acción.

Guillermo Ros

Burnout, 2017. Talla directa en mármol de Calatorao, hidroimpresión en fibra de carbono, pintura de carrocería / 28,5 x 69,5 x 17 cm

Burnout es la materialización de una investigación en torno al culto a la velocidad y el progreso que da lugar a un hiperrendimiento inútil. Los límites entre conceptos desaparecen y vemos como esta velocidad contrapuesta con lo estático genera un colapso como única salida posible de un sistema repleto de fisuras. Rocas talladas en forma ergonómica y parcialmente hidroimpresas en fibra de carbono (material de alto rendimien-

to), simulando unos restos de una carrocería que ha recibido un impacto.

Eduardo Ruiz

Passepartout, 2018. Pasaporte manipulado y alambre

Passepartout presenta un pasaporte del Estado español donde aparecen imágenes de especies de animales migratorios de todo el planeta, incluidos mapas con su recorrido. Este documento ha sido intervenido, en sus páginas interiores, con trozos de alambre arrancados de una valla de seguridad fronteriza aeroportuaria.

Mario Santamaría

Show me a ghost, 2017. Serie / Impresión digital sobre papel / 54 elementos 24 x 18 cm

Aplicaciones, redes sociales y plataformas incorporan algoritmos de reconocimiento de imágenes capaces de identificar objetos y «aprender» con el tiempo. Una maquinaria silenciosa de categorización que arrastra sesgos y convenciones normativas. Esta hiperproducción de imágenes e información parece reducir el mundo a una copia de sí mismo. En este contexto, Show me a ghost muestra cómo un sistema de visión computacional interpreta la representación de un fantasma, un elemento que no aparece en las categorías de ImageNet y que por ahora resulta indetectable a los ojos del algoritmo.

Josefina Valenzuela

Material de protección, 2018. Escayola, pigmento de color, hierro / 170 x 5 cm

Un material industrial, producido en masa y ligero, se presenta aquí con una fabricación artesanal, disfuncional y con un peso que se contrapone a su temporalidad, que parece fijo y, por qué no, se vuelve monumento. Mediante su traducción, la artista le otorga la permanencia del paisaje al cual supone mantener o enfatiza la presencia que ya tenía.

PROYECTO

Isabel Barios + David Ferragut

Vitruvi i les mans invisibles

DaVinci System es el nombre de un robot quirúrgico. El sistema recibe las órdenes en tiempo real y reproduce los movimientos del cirujano optimizando la acción de la mano. La máquina se entiende como el aparato que modifica y ejecuta el gesto. Vitruvi i les mans invisibles es un proyecto audiovisual sobre las relaciones que se establecen entre los sistemas humano y técnico. Los objetivos son analizar la posibilidad de entender el cuerpo desde la máquina, los cambios de la tecnología y las funciones que esta sustituye del cuerpo.

Daniel Moreno Roldán

Toading

I will not forget you, my dear Sunnytchi. You were my first oldest and affectionate and dear. Goodbye, my sunny child. palabras anuncia un usuario la pérdida de su tamagochi en el foro de internet Tamagotchi

Memorial. Una década antes, en el videojuego World of Warcraft una epidemia arrasaba con más de la mitad de la población de jugadores. Paralelamente, Natalie Silvanovich, experta en ingeniería inversa, trata de descubrir cuál es el sentido de la vida para una mascota virtual. Hace un tiempo, en la comunidad en línea LambdaMOO el usuario Mr. Bungle es condenado a ser convertido en sapo tras ser acusado de abuso sexual. Toading es una investigación sobre el fenómeno de la muerte en los videojuegos y otros espacios virtuales.

Rafael Pérez Evans

Pavo Realengo, RJ

La potencia del rumor y de las leyendas urbanas se sitúa como pilar central de este proyecto. Mediante la adición de un nuevo capítulo a una leyenda de la ciudad de Río de Janeiro, se trabaja con el gesto de «resucitar» a un pavo real albino y un rumor utilizando varios mecanismos que incluyen oralidad, performance y, finalmente, videoinstalación. En este gesto se articulan nociones de historia, ficción y comunidades marginales que se contienen y ofrecen resistencia a la historia.

Xavier Rodríguez Martín

Un baño en Palomarese

Un baño en Palomares es un programa de radio art en directo retransmitido desde la plataforma en línea barcelonesa dublab.es. Un campo de batalla que sirve para la reflexión, el análisis y la investigación de la propia praxis de la radio como obra desde sus orígenes. Con la voluntad de expandir las posibilidades creativas y estéticas del medio, el proyecto crea paisajes sonoros, retratos de personalidades y re-enactments de las piezas más emblemáticas de la historia del radio art a partir de los elementos que cuidientan su lenguaje: voz, palabra, música, ruido, efectos sonoros y silencio. Una propuesta artística-sonora que entiende que la radio no solo es el soporte de la obra, sino su misma esencia.

PUBLICACIÓN

Blanca Crovetto

Silence, not silence

Esta publicación se apropia del libro de John Cage Silence, borra todo rastro de su escritura y mantiene solo los signos, signos que podrían funcionar como nuevas notas musicales para interpretar, o como un libro ilegible donde lo único que queda es el silencio de la lectura. «No tengo nada que decir y lo estoy diciendo», afirmó el propio Cage en una de sus conferencias. Podría ser el leit motiv del proyecto: liberar al libro de la voluntad del escritor para dejar que el lector escuche, opine o reescriba lo que fue sustraído.

Juan David Galindo

El Otro de Ellos y el Yo

El Otro de Ellos y el Yo es una publicación en la que se visualizará parte del archivo homónimo, compuesto por la documentación de la publicidad que Google y Facebook

han ofrecido a Juan David Galindo durante un año de su vida. Además, el archivo se vinculará a cuatro ejercicios de escritura, que consistirán en la creación de un perfil psicológico ficcionado basado en la publicidad y en ensayos para pensar de forma crítica la subjetivación de las redes sociales en la era de la identidad digital.

Marco Godoy

Oro falso

Oro falso trata sobre el uso de la imagen y la arquitectura con el fin de legitimar la construcción de la autoridad. A través de la dominación de la producción de imágenes se ha jugado a seducir para convencer, de modo que se ha dejado un rastro de visualidades que se ha servido de pedestales, ritos y coreografías y ostentación para actualizarse hasta hoy en imágenes y situaciones inesperadas, que son herederas de esta tradición pero que muchas veces rozan el absurdo.

Oscar Holloway

Hoofs, Claws and Antlers of the Rocky Mountains

Hoofs, Claws and Antlers of the Rocky Mountains es un proyecto de publicación que se propone intervenir los contenidos del título original (publicado en Denver, Colorado, por F. S. Thayer en 1894 con contribuciones de Mary A. y Allen Grant Walliham) con el fin de borrar la presencia de animales en las reproducciones fotográficas, la cual conforma el cuerpo central del libro.

COMUNICACIÓN GRÁFICA

Helena + Anna Fradera

Además del apellido y de los genes, Anna y Helena Fradera comparten la pasión por el diseño gráfico, el arte y la cultura. Formadas en diseño gráfico y arquitectura, respectivamente, ahora desarrollan proyectos conjuntos, que van desde el diseño gráfico hasta el diseño expositivo.

Marc Monguilod

Diseñador gráfico y director de arte nacido en Gerona en 1986. Inicia su carrera profesional como diseñador gráfico en reconocidos estudios como BaseDesign, ClaseBen, Bisgràfic y Soon in Tokyo. Paralelamente, cultiva una estrecha relación con distintas personalidades del mundo de la música y el arte, y lleva a cabo diferentes proyectos como publicaciones, identidades y portadas de discos.

Jordi Oms

Jordi Oms es un diseñador gráfico especializado en identidades visuales y proyectos editoriales. Cree en un diseño funcional que parte del concepto, teniendo un especial cuidado por los acabados y los detalles tipográficos. Su proceso creativo se basa en el análisis y la estrategia, buscando las ideas más claras y coherentes con las necesidades del cliente para llegar a soluciones sinceras e innovadoras.

ARTISTAS SAC-FIC

PROGRAMA DE RESIDENCIAS

2017

Joan Pallé

THE WAR, postfordism & seduction, 2018. 11 pósteres enmarcados / Impresión inkjet, lápiz de color y tinta sobre papel de 130 g / Medidas variables

Las once obras presentadas se enmarcan en el proyecto THE WAR, postfordism & seduction, que explora cómo modela el sistema económico contemporáneo las relaciones afectivas/sexuales aplicando la lógica del trabajador freelance a la vida amorosa, lo cual tiene como consecuencia directa la precarización de los afectos. A través del uso de un lenguaje propio de la economía aplicado a los afectos y los cuerpos, se lleva a cabo una esquematización descarnada de los procesos que conducen hacia esta pésima condición del cuerpo como mercancía.

Mònica Planes

Moviments i forces apreses (al playground), 2018

Colección de distintos objetos

Selección de objetos-juguete que son el resultado de una investigación actualmente en proceso en torno a los playgrounds que se encuentran en Barcelona. La investigación indaga en el rol que está implícito en estos espacios en cuanto a la homogeneización del cuerpo, la subjetividad y la imaginación. Los objetos explican estos espacios haciendo referencia a los movimientos y a los gestos aprendidos al relacionarme con las estructuras de juego.

Helena Vinent

I must alter myself into a life-form which can exist on this planet, 2018. Vídeo en loop / 1 póster de 200 x 110 cm / 1 póster de 100 x 70 cm

I must alter myself into a life-form which can exist on this planet hila ficciones mediante la remezcla de imagen, ruido y texto para evidenciar la fragmentación que implica el falso intento de traducción de un registro a otro. Se proponen, así, distintas posibilidades de legibilidad, a modo de estrategia simbólica y política de avanzar en otros lenguajes. Para ello, genero situaciones en las que la comunicación no se da de forma común, como un espacio lleno de ruido. Y es que no se trata de llegar a la perfección de la comunicación, sino de llegar a dudar de su propia eficacia.



NO ES LO QUE APARECE

CON UN JUEGO DE PALABRAS QUE BASCULA ENTRE LA SUGERENCIA, EL MISTERIO, LA ALUCINACIÓN Y LO INAUDITO, SANT ANDREU CONTEMPORANI PONE EN FOCO LOS TRABAJOS FINALISTAS DEL CONCURS D'ARTS VISUALS PREMI MIQUEL CASABLANCAS 2018 Y DEL PROGRAMA DE RESIDENCIAS ARTÍSTICAS 2017.

NO ES LO QUE APARECE SIRVE, ASÍ, DE AMPLIFICADOR, AL HACER ÉNFASIS EN UNA SERIE DE TRABAJOS Y DE MANERAS DE PENSAR Y ENTENDER EL HECHO ARTÍSTICO QUE PUEDEN SER RELEVANTES EN NUESTRA CONTEMPORANEIDAD, Y QUE ABARCAN UNA BUENA PORCIÓN DE LO QUE SE ESTÁ HACIENDO HOY EN NUESTRA ESCENA ARTÍSTICA. SON TRABAJOS DE DISTINTAS DISCIPLINAS, INDICATIVOS DEL MOMENTO EN EL QUE TIENEN LUGAR, Y QUE DIALOGAN CON EL PRESENTE DE MANERA CRÍTICA.

EXPOSICIÓN

26 de mayo – 15 de julio de 2018

Centre d'Art Contemporani de Barcelona - Fabra i Coats

Planta 1

C/ Sant Adrià, 20 (M) Sant Andreu

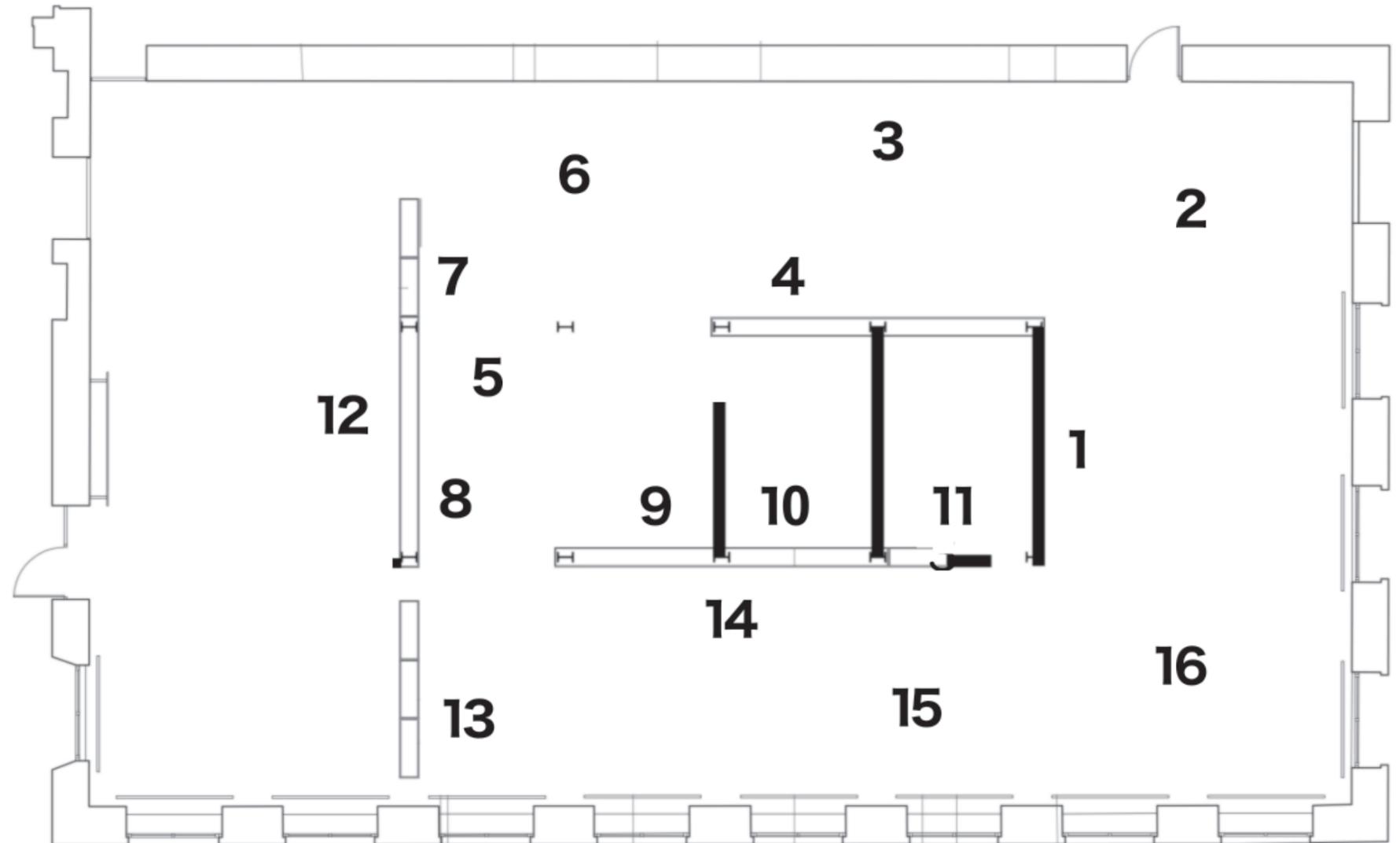
santandreucontemporani.org

ajuntament.barcelona.cat/centredart/es

**Sant Andreu
Contemporani**

FABRA I COATS
FÀBRICA DE CREACIÓ
CENTRE D'ART
CONTEMPORANI

Ajuntament de
Barcelona



P1

- | | | | |
|----|---------------------|----|----------------------|
| 1 | Mario Santamaría | 11 | Paco Chanivet |
| 2 | Guillermo Ros | 12 | Laura Llanelli |
| 3 | Esther Gatón | 13 | Helena Vinent |
| 4 | Joan Bennassar | 14 | Joan Pallé |
| 5 | Christian Lagata | 15 | Mònica Planes |
| 6 | Josefina Valenzuela | 16 | Dossiers |
| 7 | Manuel Pastrana | | Projecto |
| 8 | Eduardo Ruiz | | Publicación |
| 9 | Irene de Andrés | | Comunicación gráfica |
| 10 | Marion Balac | | |

Con el apoyo de:

 Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura

CAS