

INTERVALO

13.10.16 – 15.11.16

*Aggtelek, Karen Aune, Enrique Baeza,
Antonio Caro, Azahara Cerezo, Juan Cortés,
Juan Pablo Echeverri, Santiago Echeverry,
Inma Femenía, David Ferrando Giraut,
Klaus Fruchtnis, Andrés Galeano,
Andrea Gómez, Natalia Ibáñez Lario,
Laura Jiménez Galvis, Alejandro Londoño,
Solimán López, Gustavo Marrone,
Andrés Martínez Ruiz, Andrés Moreno,
Sito Mújica, Xavi Muñoz, Enrique Radigales,
Ryan Rivadeneyra, Sofía Reyes, Guillermo Ros,
Gregori Saavedra, Marc Serra*

Acto inaugural conferencia performance “Uróboros y quimeras”
de *Juan David Galindo*

Comisariado por *Alex Brahim*
en *Las Cigarreras*

[a, +∞)

La exposición **INTERVALO**, comisariada por **Alex Brahim** con una notable participación de artistas españoles y colombianos, llega a la Caja Blanca del **Centro Cultural Las Cigarreras de Alicante** tras su exhibición en **Casa Hoffman**, coproductora del proyecto, en **Bogotá** en 2016.

La muestra, que podrá verse en su versión ampliada con casi una treintena de artistas de seis nacionalidades, es una de las propuestas seleccionadas en la II Convocatoria abierta de proyectos expositivos Salas Municipales de Alicante y forma parte de la investigación e inventario “Metafísica del dato”, en torno a la reconfiguración del mundo desde el paradigma digital.

INTERVALO

El advenimiento de Internet y la sociedad de la información han marcado un antes y después en nuestra percepción del mundo, en nuestra concepción y gestión de la realidad.

*Habitamos un **INTERVALO** entre la posmodernidad de los medios masivos de comunicación de segunda mitad del siglo XX y un futuro incierto, cimentado en paquetes de datos bajo la tutela del crecimiento tecnológico exponencial.*

Partiendo de esta posición, 29 artistas se acercan a las tensiones y los arbitrajes entre lo analógico y lo digital, lo material y lo intangible, lo físico y lo virtual, cada uno con su propia intención, método y punto de vista...

INTERVALO cuenta con el apoyo del **Institut Ramon Llull**

INTERVALO

El advenimiento de Internet y la sociedad de la información han supuesto un antes y un después en la percepción del mundo y en nuestras formas de relación. Este punto de inflexión, comparable con la aparición de la imprenta, la imagen fotográfica o la televisión, nos sitúa en un intervalo entre la postmodernidad de los medios masivos de comunicación de segunda mitad del siglo XX y un futuro incierto, cimentado en paquetes de datos bajo la tutela del crecimiento tecnológico exponencial.

También es un intervalo el que habita entre el plano físico, analógico, material y el virtual, digital e intangible de lo real. Si bien su coexistencia tiende cada vez más a la mutua contaminación, la permanente relocalización del límite entre ambos abre un espacio para la reflexión sobre el impacto de este proceso, sobre los imaginarios que instaura y que a su vez lo posibilitan.

Intervalo reúne el trabajo de 29 artistas que abordan las tensiones y negociaciones entre ambas esferas, su incidencia en las formas de socialización y representación, en los paradigmas estéticos e ideológicos y en los esquemas de aprehensión de la realidad en nuestros días. La selección acoge autores de diversas generaciones, incluyendo pioneros de la aproximación tecnológica al hecho artístico, miembros de la generación eslabón entre el antes y el después de Internet, nativos digitales, o primeras incursiones en este ámbito de mano de autores vinculados al conceptualismo o la plástica.

Simulacro, traducción, mimesis, apropiación, yuxtaposición, redirección, ilustración, parodia o suplantación, son algunas de las estrategias empleadas en esta voluntad de acercarse al espacio liminar que habita estas acepciones de lo real, tendiendo puentes y estableciendo vínculos entre ellas, con el ánimo de ampliar su repertorio de legibilidad.

El plano material del orden lumínico y los sistemas de datos; la volatilidad de la circulación de imágenes, su asimilación social y la disolución de la noción de autoría; la exploración de los límites de la tecnología en su facultad de prescribir un universo paralelo, o de replicar de forma totalizante el espacio físico que conocemos; la relación entre la corporalidad, su representación y los dispositivos tecnológicos como entes mediadores y activos en la construcción de la imagen; la influencia de ciertos universos cromáticos y la injerencia del régimen corporativo en su instrucción; la transcripción de lenguajes y narrativas; las voluntades taxonómicas, de archivo e inventario, o las prestaciones tecnológicas para la denuncia y el señalamiento social, son algunos de los leitmotiv en el discernimiento de los artistas.

Si bien diversos propósitos, métodos y puntos de vista rinden cuenta de este **Intervalo**, en él predomina la insistencia por formalizar, plástica y objetualmente, idearios que son correlatos de la coyuntura histórica. El resultado apunta, persistente, al espectro del paisaje como reflejo del concepto de territorio: geográfico, corporal, simbólico o semiótico. Porque lo real, en todas sus acepciones, se despliega en la medida que nos circunscribe.

AggtelekDe la serie *Travel Notes**M&M**To (V)*

Óleo sobre lienzo

100 x 70 cm

2014



Travel Notes es una serie de pinturas creadas a partir de imágenes de Tumblr, alterando su configuración para proponer un nuevo destino conceptual: cada una tiene su propio certificado de autenticidad donde consta una escritura-collage-hoja de ruta que traza un itinerario de viaje específico, aquel que motiva la pieza en cuestión. Se trata al final de una pintura en 3D, donde los artistas esperan que el coleccionista o espectador experimente la 'conceptualidad' del trabajo, tanto por vivir la idea como por teatralizar la acción de la representación, convirtiéndose en intérprete de la obra. La serie busca hacer hincapié en la vida de la pintura, haciendo de su objetivo final adentrar al usuario en el concepto (viaje) a través de la experiencia.

Aggtelek es el proyecto artístico de Gemma Perales (Barcelona, 1982) y Xandro Vallés (Barcelona, 1978). Una propuesta llena de links, referencias de toda estirpe, apropiacionismos y conceptos BBQ de domingo que explota en disciplinas como performance, escultura, pintura, vídeo, texto o instalación. Experimentando con procesos estéticos y modelos de narratividad e investigando seriamente sobre el desarrollo teórico de la producción artística, almacenan y derivan diversas lecturas, opiniones y debates hasta generar bloques de entendimiento que rápidamente son sustituidos por otras ideas. Comprometidos con su tiempo, relacionan el arte con la vida expresada

[a, +∞)

de forma vigorosa y contundente, muchas veces desafiando los límites de lo políticamente correcto a través de la crítica humorística de la condición humana. Un "Conceptual Macaulay Culling" (concepto que se aburre en la soledad cotidiana y busca un fast-entretenimiento digital) entre absurdos que analiza el propio sistema del que nace.

Desde 2004 han realizado exposiciones individuales en galerías como Hilary Crisp (Londres), Galerie Adler (Frankfurt), Shau Ort (Zurich), Ponce+Robles (Madrid), Gerhardt Braun (Mallorca), Luis Adelantado (Miami, Valencia, México) o Exile (Berlin). Han desarrollado intervenciones en centros como Matadero (Madrid), L'Autonomie (Bruselas), Casa del Lago (México), Pacific Design Center (LA), museos como MOCA (LA), Het Domein (Sittard), Fundació Tàpies (Barcelona) o el Museo de Bellas Artes de Calais, y en bienales como la II Bienal de Rennes (Francia) o la X Bienal de Estambul. Además de su alta participación en ferias, han sido premiados, entre otros, con el Emerging Artist Award Beers Lambert (Londres, 2012). Viven y trabajan entre Barcelona y Bruselas.

www.aggtelek.net

Karen Aune

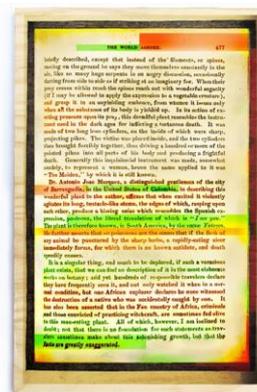
Lapsus Trópicus /Mutación
Escultura de madera y acrílico
Dos piezas combinadas
10 x 15 x 60 cm c/u
2015

Lapsus Érebos // Mutación # 02
Escultura de acrílico
20x25x37cm
2015 – 2016

Upa//Díptico: *Apropiación de imagen desde “Land and Sea, J. W. Buel, 1887”*
2 piezas en Impresión digital y pintura sobre madera
27 x 42 cm c/u
2015

Lapsus Trópicus // Creaturas
Impresión digital sobre HP Artistic Canvas
35 x 55 cm
2017

Lapsus Trópicus // Planos Topográficos
Lapsus Trópicus // Planos
Impresión digital sobre sobre HP Artistic Canvas
50 x 80cm
2016



El proyecto site específico *Lapsus Trópicus* explora la idea de un bosque «subtropical» intervenido por un error informático hipotéticamente biológico. El concepto de *glitch* como error informático se complementa con el principio de la «experiencia tecnestética»¹, donde el autor y la tecnología se complementan, dejando en evidencia las posibilidades y límites de la tecnología implícita en la

¹ COUCHOT, Edmond. *A tecnología na arte: da fotografia à realidade virtual*. Porto Alegre: UFRGS Editora, 2003. Couchot, 2003. p.67.

elaboración y fabricación de la obra desde software de diseño paramétrico y máquinas de corte numérico. Lo anterior abre las posibilidades de representación desde una «ficción pictórica» explorando los debates sobre biotecnología y mundos virtuales versus la fragilidad del universo biológico, apuntando y cuestionando la ficción de un futuro por venir.

La obra se materializa como un jardín botánico digital, una naturaleza transformada por la tecnología; un mundo artificial, sensorialmente virtual y donde es importante la idea de lo fractal; un espacio fragmentado, simbiótico, orgánico e invasivo que proporcione la inmersión del espectador y a la vez la sensación de ser un explorador en un mundo por venir, alterado por un *glitch* generado desde su propio medio de producción en el que cada elemento botánico generado es clonado y muta digitalmente una y otra vez hacia otro elemento más complejo. La floresta pretende ser el *Matrix* entre un mundo virtual y su simulacro: el biológicamente real.

Karen Aune (Brasilia, 1971) vive y trabaja en Bogotá como artista e investigadora desde 2006. Es Profesor Asociado en la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de los Andes. Su área de investigación incluye la intersección entre arte, diseño y arquitectura desde procesos análogos complementados por tecnologías de diseño y fabricación digital, teniendo como concepto principal los cruces entre la biología y la tecnología desde una óptica de la ciencia ficción.

Actualmente tiene un doctorado en curso en el programa de “Estudios Avanzados en Producciones Artísticas” de la Universidad de Barcelona. Ha obtenido la Maestría Pintura en la era digital por la Universidad de Barcelona (2005) y la Licenciatura en Artes Visuales por la Universidad de Montemorelos, Nuevo León, México (1996). Ha participado en exposiciones individuales y colectivas en museos, centros culturales, galerías y ferias de todo el continente americano y varios países europeos, con premios de adquisición en museos de Brasil y con obra en colecciones públicas y privadas en Colombia, Brasil, España, México y Estados Unidos.

<http://www.karenaune.com>

Enrique Baeza

Reality is Spam

Neón

34 x 66 cm

2013



En la vertiente de su trabajo textual que toma cuerpo en pequeños neones -más próximos a la intimidad del secreto que a la grandilocuencia publicitaria- Baeza hace de la proclama *Reality is Spam* su propia declaración de intenciones: la búsqueda por trascender las apariencias, a través del lenguaje, en una realidad configurada por la manipulación. *Reality is Spam*, una expresión que hoy por hoy puede parecer universal, pero que solo cobra sentido técnico-lingüístico tras el auge y proliferación de Internet. Un gesto que vincula el equívoco y la evocación para elaborar una instantánea tautológica de nuestros tiempos.

Enrique Baeza (Barcelona, 1972) experimenta con los límites de la comunicación personal y de masas. Lo hace en un contexto en el que el lenguaje, limitado en sí, se ha convertido en un instrumento poco útil. Utiliza recursos de la propaganda, la poesía y el discurso cinematográfico para ofrecer mensajes, tanto en el espacio público como en el privado, que esgrimen un desafío. Reivindica un nuevo tipo de lenguaje que sirva de alternativa a los códigos de comunicación imperantes: pobres, mutilados, ideológicamente dirigidos y obsoletos. Para ello elabora eslóganes que juegan con la paradoja o el oxímoron al desplegar su propio significado, mensajes que hacen alarde de su propia condición de objetos inacabados, induciendo al receptor a tantear múltiples interpretaciones para construir sentidos desde diferentes categorías ontológicas, abarcando de lo más mundano a lo más abstracto.

Formado en filología hispánica, publicidad y artes escénicas. El grueso de su producción se basa tanto en intervenciones en el espacio público, que ha desarrollado en más de 50 ciudades en los cinco continentes, como en sus Word Portraits que le han dado gran repercusión. Su obra ha

[a, +∞)

podido verse en exposiciones tanto en Europa, Asia o América y ferias como Art Basel o proyectos como Surface Conversion Project o Vipper Room by Absolut Art.

www.enriquebaeza.com

Antonio Caro

Minería (realidad aumentada)

2 Banderas de tela, 100 x 75 cm C/U

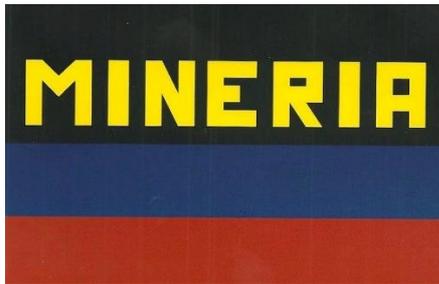
Código digital y clip de video

2015

Concepto: Antonio Caro

Producción visual: Miguel Amado

Producción digital: Nerea T. Ruíz



En 1997, Antonio Caro pone su obra *Colombia* sobre la franja roja de la bandera colombiana. En 2012, basándose en que la franja amarilla significa la riqueza del país, diseñó la obra *Minería*, a sabiendas de que la explotación de esa riqueza puede tener un panorama muy negro. En ***Minería (realidad aumentada)***, a través de una aplicación digital, al enfocar un dispositivo hacia la imagen de la pieza *Minería*, se activa un pequeño clip de video en el que diversos parajes naturales de la geografía colombiana, amenazados por la extracción minera, son atravesados por el artículo constitucional que reserva al estado los derechos de la explotación del subsuelo.

Antonio Caro (Bogotá, 1950) es pionero del conceptualismo en Colombia y referente imprescindible en la transformación y discusión abierta del arte contemporáneo en toda América Latina. Desde el comienzo Caro ha procurado con su arte una comunicación directa y personal, capaz de cuestionar el entorno mediante un contundente y sintético uso del lenguaje y la gráfica: slogans conceptuales, iconos capaces de interpelar, subvertir e ironizar sobre el entorno artístico, cultural y político. La economía de medios, el uso poético y político de la palabra, la perversión de los códigos visuales publicitarios, la atención y sujeción al contexto, un agudo sentido crítico no exento de humor, el soporte editorial como artefacto de diseminación o el uso de la pedagogía como estrategia artística, forman parte de su impronta. Además, la repetición de sus pocas obras en diferentes entornos hace que éstas se recarguen, abriendo nuevas relaciones y significados en cada contexto.

Ha realizado exposiciones individuales en los principales centros y museos de Colombia y en varios de Latinoamérica, así como en Madrid y Barcelona. Ha participado en muestras colectivas como *Global Conceptualism*, Queens Museum, Nueva York; *Define: Context*, APEX, Nueva York; la Trienal de Puerto Rico; *89 Plus Maratón de las Américas*, Museo Júmex, México; los encuentros

[a, +∞)

de Medellín MDE; múltiples ediciones del Salón Nacional de Artistas de Colombia o Epheropterae 11, TBA 21, Viena. Ha desarrollado talleres por toda la geografía colombiana y en otros países. Ha obtenido galardones como la Beca Guggenheim o los Grants and Comissions de la Cisneros Fontanals Art Foundation.

Azahara Cerezo

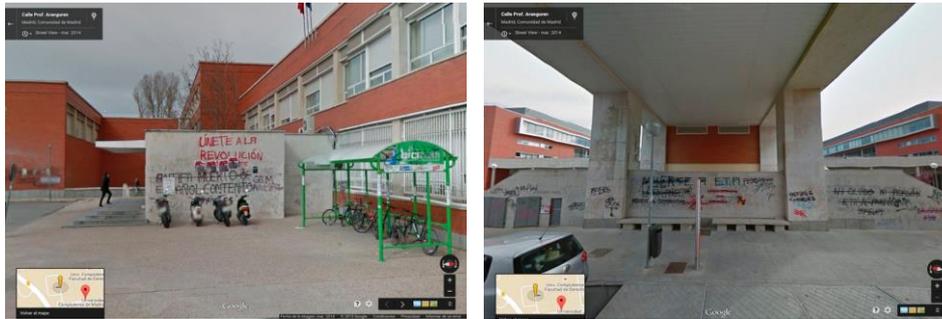
Paisajes digitales de una guerra

Serie fotográfica (capturas de Google Street View)

21 Impresiones digitales

29,7 x 42 cm c/u

2015-2016



Paisajes digitales de una guerra explora los mensajes políticos visibles en muros y superficies captados por Google Street View en diferentes escenarios de la Guerra Civil española, en este caso, Ciudad Universitaria (Madrid), importante línea defensiva republicana durante el conflicto y la zona cercana al puerto de Cartagena, de donde huyó la flota republicana. Las tensiones y conflictos son expresados en las paredes de forma temporal y atropellada: los mensajes son pintados, tachados, reescritos, borrados, corregidos... De un modo similar lo capta Street View, que forma las panorámicas resultantes a partir de imágenes tomadas en diferentes momentos y que son superpuestas como capas. Las pintadas aluden a posiciones, ideas y organizaciones ya presentes durante la Guerra Civil, como la CNT o el nazismo, o surgidas durante el franquismo, como ETA.

Azahara Cerezo (Girona, 1988) explora formas urbanas y relaciones de (in)visibilidad en el espacio público físico y virtual mediante el acceso y uso de datos en tiempo real, procesos de reapropiación y desplazamientos estratégicos. Sus trabajos abordan contradicciones en la singularidad del territorio, cuya dimensión física es licuada por la digitalización, configurando acciones -a menudo online-, vídeos experimentales e instalaciones. Sus proyectos se vinculan con frecuencia a la producción en contexto en residencias artísticas.

Licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universidad Autónoma de Barcelona y Máster en Artes Visuales y Multimedia por la Universidad Politécnica de Valencia. Ha sido residente en 1646 (La Haya, Holanda), Flax Art Studios (Belfast, Irlanda del Norte) y MoTA (Liubliana, Eslovenia), entre otros. Ha expuesto recientemente en *In search of Thomas Pynchon* (Nieuwe Vide. Haarlem, Holanda), *Especies de espacios* (MACBA. Barcelona), *Art in resistance* (Munich, Alemania) y *The culture of ageing* (St James Cavalier. Valletta, Malta). Actualmente trabaja con la galería Addaya (Alaró, Mallorca).

<http://azaharacerezo.com>

Juan Cortez

De la serie *El mapa no es territorio*

41°24'33"N 122°11'42"W.

33°17'55"N 115°57'22"W.

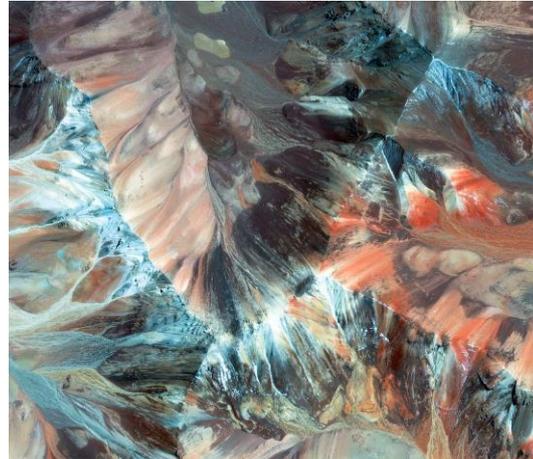
59°26'4.19"N 136°32'28.79"W.

17°51'25.9"S 69°29'30.9"W.

Impresión, tinta y lápices de color sobre papel German Hahnemühle

73 x 73 cm c/u

2016



“La difusión masiva de imágenes nos ha hecho dudar sobre la veracidad de lo que vemos. Sabemos cuántos factores pueden mediar las imágenes que consumimos. Sin embargo, hay una rama de la fotografía que aún no gana nuestra desconfianza: la imaginería satelital. Las imágenes satelitales suponen neutralidad, son creadas por máquinas rara vez operadas por el hombre. Desde servicios meteorológicos hasta sistemas de localización y cartografía, la imaginería satelital está presente en la internet y en la mayoría de nuestros dispositivos tecnológicos. La usamos a diario, nos ayuda a entender el entorno, le delegamos la responsabilidad de trazar nuestras rutas, le permitimos que nos dirija. Sin embargo, su aparente neutralidad es ilusoria: las imágenes satelitales están construidas por sistemas que no simplemente presentan, sino que interpretan y transforman los datos crudos, afectando lo que vemos y cómo lo vemos. Ningún lugar en la superficie de la tierra tiene coordenadas fijas. El movimiento y el cambio son constantes en la naturaleza. Las desviaciones son comunes en los mapas satelitales. Incluso nosotros somos agentes transformadores del entorno. ***El mapa no es territorio***. Nuestros mapas jamás serán definitivos”

Juan Cortés (Bogotá, 1989) vive y trabaja como artista en Bogotá. Su trabajo adquiere múltiples formas que incluyen instalación, grabaciones sonoras, intervenciones pictóricas, revisiones tecnológicas y gestos conceptuales. Está especialmente interesado en el sonido y las fuerzas naturales y centra su proceso de investigación en los cruces entre el arte y la tecnología.

Ha sido galardonado con premios como el VII Premio a las Artes de la Galería Espacio Alternativo en Bogotá y el PRAC Grand del Ministerio de Cultura de Colombia. Ha realizado y exhibido su obra en lugares y eventos como el Museo de Arte Moderno (MoMA), Fridman Gallery, Creative Tech Week o los festivales Red Door y la MaMa de Hyphenhub, todos en Nueva York, y recintos como el Centro para las Artes CMA en Madrid o el Bilbao Exhibition Center en España.

www.juancortes.co

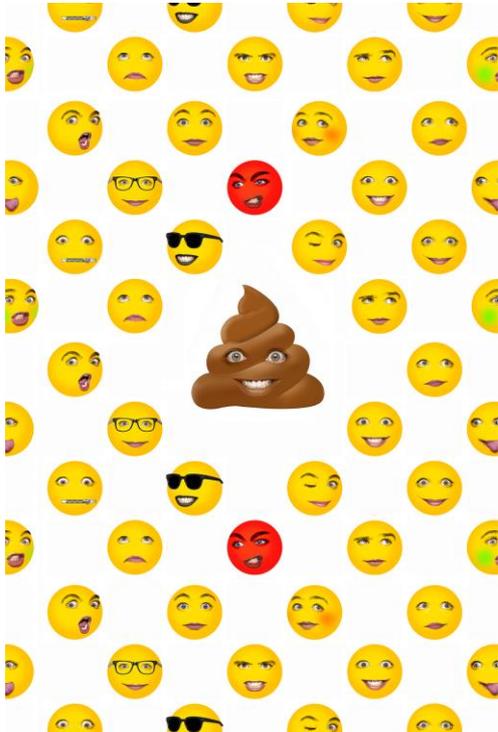
Juan Pablo Echeverri

I am Shit / Papel de cagadura

Papel de colgadura

dimensiones variables

2015



En *I am a shit / Papel de cagadura*, el recurrente emoticono de las heces en el mundo virtual se convierte en destino transitorio del rostro de Juan Pablo Echeverri. Aparece en el centro de la paradigmática serie *Caritas*, en la que Echeverri incorporaba los emoticonos más paradigmáticos (las caras amarillas). Este nuevo icono, además de una nueva apropiación, es utilizado desde hace un tiempo por el autor como firma, sello o logo. Partiendo de su habitual uso de elementos de la cultura popular y del sentido del humor, *I am a shit / Papel de cagadura* recalca con ironía en el descrédito de la propia figura del artista, en su usabilidad y maleabilidad y su hiper-circulante imagen pública.

Juan Pablo Echeverri (Bogotá, 1978) es Licenciado en Artes Visuales por la Universidad Javeriana. Su producción, primordialmente fotográfica y en video, se basa en la autorepresentación y explora temas de identidad, imagen y género en las esferas pública y privada, así como la forma en la que las identidades individuales se transforman con el tiempo y las influencias socio-culturales. Su propuesta, alimentada en buena medida por el pop, el mainstream y los medios masivos en la era pre-Internet, ha devenido una anticipación al actual delirio de la proyección pública soportado por las redes sociales.

[a, +∞)

De su trayectoria destacan muestras individuales en el Museo de Arte Moderno de Bogotá, la Site Gallery (Sheffield, UK), Antigua Casa Haiku (Barcelona), Lugar a dudas (Cali), o las galerías 12:00, M I A M I y Cu4rto Nivel de Bogotá. Ha expuesto colectivamente en la Bienal de Mercosul, Bienal de La Habana, PS1 y Nurture Art (Nueva York), Photoquai (París), Human Resources (Los Angeles), Itai Cultural (Sao Paulo), Ivo Kamm Gallery (Zurich), Gallery Diet (Miami), Filmplatform (Copenhaga), MNCARS (Madrid), CA2M (Móstoles), Círculo de Bellas Artes de Madrid, La Virreina y Loop en Barcelona, o las londinenses Edel Assanti Gallery, John Jones Gallery y The Photographer's Gallery/University of Essex. Su trabajo ha sido incluido en publicaciones como *Las historias de un grito*, *200 años de ser Colombianos* (Museo Nacional de Colombia), *The Younger than Jesus Artist Directory* (Phaidon) o *Mapas abiertos: Fotografía latinoamericana contemporánea 92-02* (Lunewerg). Ha sido artista en residencia en el Fine Arts Work Center de Provincetown, Les Rencontres de la Photographie d'Arles o la Site Gallery (Sheffield). Vive y trabaja en Bogotá.

www.juanpablocheverri.com

Santiago Echeverry

Cabaret: Bill 1

Cabaret: Bill 2

Cabaret: Bill 3

Cabaret: Bill 4

Cabaret: Bubba

Cabaret: Frank

Cabaret: Jose & Troy

Cabaret: Roke

Processing / Kinect

Impresión digital

61 x 61 cm

2017

Cabaret: Bill

Processing /Kinect / After Effects / Premiere

1'30", 1080P, 30fps, Color, Stereo

Video Digital

2017

Cabaret: Bubba

Processing /Kinect / After Effects / Premiere

1'00", 1080P, 30fps, Color, Stereo

Video Digital

2017

Cabaret: Frank

Processing /Kinect / After Effects / Premiere

1'00", 1080P, 30fps, Color, Stereo

Video Digital

2017

Cabaret: Jose & Troy

Processing /Kinect / After Effects / Premiere

1'35", 1080P, 30fps, Color, Stereo

Video Digital

2017

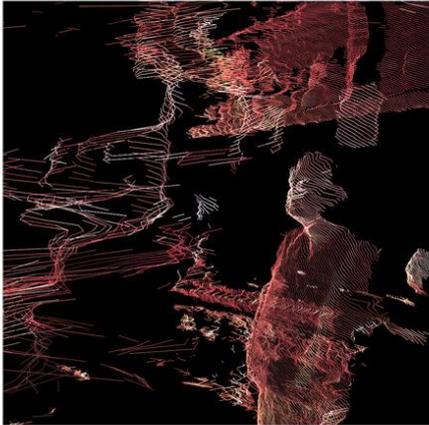
Cabaret: Roke

Processing /Kinect / After Effects / Premiere

5'55", 1080P, 30fps, Color, Stereo

Video Digital

2017



El Cabaret es una serie de retratos tridimensionales, videos, videoinstalaciones y performances de la comunidad LGBTI y sus aliados en Wilton Manors y Fort Lauderdale, Florida, EEUU. Drag Queens, bailarines exóticos, barmans, DJs, nudistas, atletas, y uno que otro sospechoso habitual, son parte de un grupo de héroes anónimos que aprecian su libertad como norteamericanos e inmigrantes en los EEUU, celebrando sus propias individualidades. El autor ha estado viviendo y trabajando en Wilton Manors, cuidando a su madre enferma, y terminando su ordalía migratoria, mientras termina su año sabático. Todos los participantes en este proyecto se encontraron en un amplio rango de espacios sociales, bares, discotecas, eventos deportivos, cafés y fiestas navideñas que reflejan la vasta cultura y la dinámica de una zona geográfica segura que se vanagloria de sus libertades y autoexpresión, herramientas esenciales de sobrevivencia para enfrentarse a la extrema derecha norteamericana en el poder. Las imágenes estáticas que componen los videos y las impresiones fueron capturadas con el sensor Kinect, usando Processing 3.0, compiladas en After Effects, para una edición final en Premiere. No se usaron efectos de post-producción, sólo luma/croma key y técnicas tradicionales de montaje.

Santiago Echeverry (Bogotá, 1970) es un artista digital y de nuevos medios colombo-americano, egresado de la primera promoción de la Carrera de Cine y Televisión de la Universidad Nacional de Colombia. Desde muy temprano se dedicó a la exploración de las posibilidades creativas del video, la performance y las tecnologías digitales, exhibiendo sus obras internacionalmente desde 1992. En 1995 obtuvo la beca Fulbright y recibió su Maestría en Telecomunicaciones Interactivas en NYU. Se especializó en producción y programación de sitios web y desde entonces se ha dedicado a diseñar proyectos en línea, profesional y artísticamente. Reside en los EEUU desde 2003, en donde se ha concentrado principalmente en el desarrollo de videos e instalaciones interactivas, participando en festivales internacionales como Siggraph, FILE y el Japan Media Arts Festival. Actualmente es Profesor Asociado de Nuevos Medios en la Universidad de Tampa, en la Florida. Toda su obra se encuentra en su sitio web.

www.santi.tv

Inma Femenía

Graded Metal 95

Impresión UV sobre aluminio manipulada

85 x 100 x 31 cm

2017



En la serie ***Graded Metal*** áreas concretas de la gama de colores degradados de softwares para tratamiento de imágenes son impresas digitalmente, sobre láminas de metal que luego son moldeadas de forma manual. El resultado es una serie de instantáneas cromáticas del cuerpo exterior -la piel lumínica- de la red. Procurando transferencias entre la abstracción compositiva y las convenciones técnicas de la producción del color –entendida como despliegue cromático del haz luminoso-, la autora combina el gesto sinuoso y la rigidez estructural, en juego de pulsión entre la autonomía del material y el control de su conducta que perfila correspondencias entre múltiple y único, fluido y estático, plano y volumétrico; una estrategia que recupera también la mineralidad inherente a los dispositivos de gestión de la información en la sociedad de redes. Paisajismos escultóricos a partir de los paisajes virtuales que infundan el imaginario post-Internet. Una apuesta por trascender, a través de la noción de masa, la cosmética electrográfica.

Inma Femenía (Pego, Alicante, 1985) Reflexiona sobre el modo en que percibimos el mundo, cada vez más condicionado por el ámbito digital. Un medio entendido no sólo como vehículo de transmisión de información e imágenes, sino como un lenguaje cuya gramática modifica irremediabilmente la apariencia de las formas. Bajo este punto de vista sitúa su práctica artística, profundizando en el terreno digital, ahondando entre sus píxeles y vibraciones luminosas. Para ello recurre a dispositivos tecnológicos, no tanto por sus tareas reproductoras de la realidad, sino porque le permiten mostrar las posibilidades plásticas de la huella digital y el carácter independiente del software. Una investigación continua que rastrea las transferencias dialécticas entre representación y sustantividad que se instauran con la disolución de fronteras entre el espacio físico y el virtual.

El trabajo de Femenía ha sido expuesto internacionalmente en Londres, Italia, Alemania, Portugal, Colombia y Alabama, entre otros. Destacan las exposiciones: *Tensión* en Centro Párraga (Murcia, España 2016); *One Size Fits All* en The Ryder Projects (Londres, Reino Unido 2016); *Rugged Terrain* en Beta Pictoris Gallery (Birmingham, Alabama, US 2016); *Espectros Visibles* en Combustión Espontánea (Madrid, España 2016); *Bête Noire* en Musart (Berlín, Alemania 2016) y *Offene Ateliers* en Atelierhaus Dachauer (Munich, Alemania 2015). En 2016 fue publicada por la revista DARDO y por WRPD Magazine. En 2017 ha sido nominada al premio *The Paulo Cunha e Silva Art Prize* de Porto. Su trabajo forma parte de colecciones como DKV y la fundación Per Amor a l'Art (*Bombas Gens*).

www.inmafemenia.com

David Ferrando Giraut

Catoptrophilia

Animación digital con sonido estéreo

12 min 14 seg

2013



Catoptrophilia nos sitúa ante el encuentro entre dos objetos pertenecientes a momentos históricos distantes en el tiempo, pero de funciones simbólicas complejas y, en cierto modo, íntimamente relacionadas: Un espejo de mano egipcio del Nuevo Reino (S.XV a.C.), conmemorativo de Hator, la diosa de la belleza, y un iPhone 4S Elite, lanzado al mercado por Apple, California, en 2011.

En una narración que cruza diferentes civilizaciones y momentos históricos, el trabajo reflexiona sobre cómo la tendencia humana a crear imágenes ha dependido, desde tiempos ancestrales hasta la actualidad, del abastecimiento de minerales, creando casi siempre una cadena de esclavitud por la cual una clase poderosa (antiguamente la aristocracia, ahora los ciudadanos de los llamados países del primer mundo) accede a la creación de su imagen, que, a su vez, ejerce otro tipo de sometimiento, de dependencia, sobre ellos.

David Ferrando Giraut (Negreira, 1978) es Graduado en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia y MFA en Bellas Artes por Goldsmiths College, Londres. En 2010 fue uno de los ocho vídeoartistas seleccionados para el LUX Associate Artists Programme de Londres. Su trabajo, centrado principalmente en vídeo, sonido e instalación, se encuentra en la intersección de varios hilos conceptuales: la hibridación de elementos naturales, tecnología y organización sociopolítica y cómo ésta se ha gestionado a lo largo de la historia. Hay en su obra un cuestionamiento del concepto moderno de temporalidad, proponiendo una búsqueda de continuidad mediante nociones como transversalidad, reminiscencia proustiana, la ruina, y el paralelismo entre esta y la grabación audiovisual. Sus intereses recientes están relacionados con la colonización de la experiencia estética por el capital a lo largo del siglo XX; a través de su práctica y su investigación, defiende la necesidad de reclamarla como herramienta cognitiva.

Entre sus exposiciones recientes destacan: *The Accursed Stare* Tenderpixel, Londres (2017); *Multiverso* Fundación BBVA, Madrid (2016); *Some Astronomers Kept a Distance* Salón, Madrid (2016); *Notas para una genealogía de la imagen mineral* Centro Párraga. Murcia (2016); *Feeling in the Eye* Tenderpixel Gallery, Londres (2016); *Vórtice* ARTBO Proyectos, Bogotá (2015); *Pantalla CCCB – Un mes, un artista* CCCB, Barcelona (2015); *Notas para una genealogía de la imagen mineral* Galería Bachelos, Madrid (2015); *Ocho visiones de un paisaje que nunca se termina de hacer* LABoral, Gijón (2015) ARCOMadrid 2015; *Between the Spider and the Eye There is a Hand* WARM, Sao Paulo (2015); *PRÓTESIS DISCURSIVA (Una conversación alquímica)* LABoral Centro de Arte y Producción Industrial, Gijón (2014); *Motion, Change, Presence* PAF Olomouc, Czech Republic. Comisariado por Mark Fell (2014); *Impakt Festival: Soft Machines – Panorama Screenings*. Utrecht (2014); *Archeological Festival_ A 2nd Hand History and Improbable Obsessions* Tartu Kunstimuseum, Estonia (2014); *CATOPTROPHILIA, David Ferrando Giraut / Unforeseen Changes, Eva Fábregas* The Green Parrot, Barcelona (2014); *Luminous Flux* Arti et Amicitiae, Amsterdam (2014); ARCOMadrid 2014, Galería Bachelos; *IndieLisboa14, Festival Internacional de Cine Independiente*; *Veraneantes* MARCO, Vigo (2013-14); *It's a Place of Force*, en REMAP4, Atenas (2013) MACO 2013, Mexico, Galería Bachelos; ARCOMadrid 2013, Galería Bachelos; *Cristalino*, Galería Bachelos, Madrid y Vigo (2012); 41 International Film Festival Rotterdam (2012); *Swollen Jungle*, Union Gallery, London (2012); *The Fanstasist*, MACUF, A Coruña (2011); *Topophobia*, Danielle Arnaud Gallery, Londres, The Bluecoat, Liverpool y Spacex, Exeter (2011-2012); *Against Gravity*, ICA, Londres (2010); *Journeys End in Lovers Meetings*, Galería Visor (2010), Valencia, y 10/12, Bruselas (2011); *Time Capsules*, The Gallery Soho, Londres (2011) *Everything is Out There*, parte de Inéditos 2010, La Casa Encendida, Madrid; *Between a Hole and a Home*, James Taylor Gallery, Londres (2010); *Strange Things Are Happening*, ASPEX, Portsmouth (2009), o *Situación* CGAC, Santiago de Compostela (2008).

Klaus Fruchtnis*Viral Icons*

Serie de fotografías (tomadas de Internet)

Impresión en corte láser sobre madera

40 x 30 cm c/u

2016



Viral Icons recalca en planteamientos sobre el uso de Internet, sin duda la mejor vitrina para ver y compartir imágenes hoy en día. En los últimos años el mundo entero ha visto las mismas imágenes una u otra vez. Algunas de ellas se han convertido en iconos cargados de aspectos sociales, políticos y económicos que cambian nuestra percepción de la sociedad y la manera en la cual leemos las imágenes. La serie discute el uso de imágenes tomadas de la red -que el autor reduce a su mínima resolución alterando los píxeles-, proponiendo una lectura que permite re-asimilar imágenes históricas que ya conocemos: a partir de la poca información presente en la superficie (imágenes impresas sobre aglomerado con una impresora láser) nuestra memoria juega un papel fundamental, ya que es nuestra experiencia personal o nuestro bagaje cultural lo que nos permite reconocer o inventarle una realidad paralela a lo que vemos.

También, leer las imágenes a través de un dispositivo digital (cámara de Smartphone) facilita su apreciación, incorporando el uso de dispositivos como otra capa de la experiencia y ampliando el proceso creativo, haciendo del público un actor-participante de la obra.

Klaus Fruchtnis (Cartago, 1978). Artista colombo-francés. Actualmente director del Departamento de Fotografía de la Paris College of Art y director del Core Lab del Máster en Transdisciplinary New Media. Estudió Bellas Artes en la Universidad de Los Andes y continuó su educación en la Escuela Nacional Superior de Bellas Artes de París y de Rennes. Obtuvo su maestría en investigación en Arte y Nuevos Medios de la Universidad de la Sorbona París I. Hizo parte del grupo de investigadores del programa *EnsadLab* de la Escuela Nacional Superior de Artes Decorativas de París. Su obra, en clave tecnológica, social y de crítica institucional, incluye soportes que van del dibujo y la fotografía a la instalación, los proyectos online, los talleres, la performance, la intervención pública o el editorial.

[a, +∞)

Ha realizado proyectos expositivos en la Saatchi Gallery, Londres; Centre Georges Pompidou, París; Fabbrica del Vapore, Milán; Proekt Fabrika, Moscú; Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá; Museo de Arte Moderno de Medellín; Art to Art Gallery y The Picture Gallery, Bangkok; La Criée Centre d'Art Contemporain, Rennes; Espace Joseph Kessel, Villepinte, o La Friche Kodak, Sevrans. Ha participado en eventos como Cross Urban Itinérant, París; Art on Site, Sydney; Nuit Blanche, Montreal y Bogotá; Bienal de Fotografía de Lima o el Festival Iberoamericano de Teatro de Bogotá, y en ferias como Art Basel Miami, ArtBO o Muestra México.

www.klaus-fruchtnis.net

Andrés Galeano

De la serie *Google in View*

#Geometrías negras celestes

Impresión digital (capturas de Google Street View)

Serie de 6, 40 x 30 cm cu

2016

#sombras

Impresión digital (capturas de Google Street View)

Serie de 6, 40 x 30 cm cu

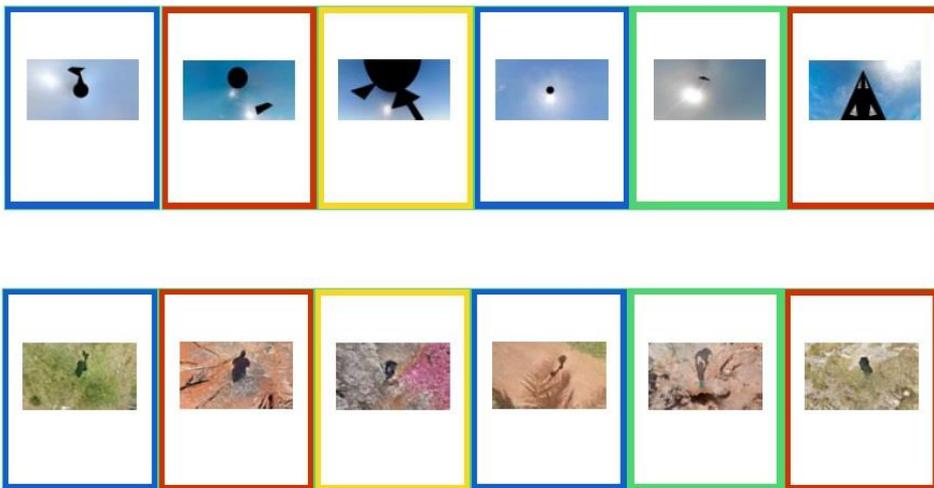
2014

#Godgle

Impresión digital (capturas de Google Street View)

40x30cm,

2016



Google In View (Google a la vista) es una reflexión acerca del dispositivo mismo. Google pretende convertirse en una especie de dios (Godgle) omnipresente, omnipotente y omnisciente. Una de sus manifestaciones es Google Street View, fotos panorámicas a 360º que captan lugares y nos permiten transitarlos virtualmente y hacernos una imagen de los más diversos sitios de la tierra. El artista deambula por el mapamundi en busca de curiosidades dentro de este sistema de representación. Dirige el cursor a donde se delata cierto, documenta estas imperfecciones con una captura de pantalla y las colecciona y clasifica por categorías como cielos y soles, geometrías negras en el cielo y la Tierra, o fotografías fotografiados.

Un proyecto post-fotográfico que desde Google Street View mira arriba y abajo revelando su eje, sus cámaras, trípodes y fotógrafos, su perspectiva, puntos de fuga, cegueras o fueros de campo, sus mágicas fantasmagorías. En definitiva sus expresivos “errores”, que delatan su virtualidad a la hora de representarnos la Tierra tridimensionalmente. *Google In View* se enmarca dentro del proyecto *Afotos*, que indaga sobre el concepto de no-foto. ¿Qué es una no-foto? ¿Qué formas toma una ‘afoto’ en el hiperfotográfico mundo contemporáneo?

Andrés Galeano (Mataró, 1980). Se licencia en Filosofía en la Universidad de Barcelona, en Fotografía en la FFS de Stuttgart y en Escultura/Arte Libre en la KHB de Berlín. Su obra es interdisciplinar y abarca medios como dibujo, fotografía, video, instalación y performance. Vive en Berlín, en donde destaca como una de las figuras más activas dentro de la escena de la performance, ya sea como artista (ha participado en numerosos festivales y exposiciones en Europa y Canadá) o por su labor de comisario y organizador de proyectos como *Extension Series* en el Grimmuseum, ¡POESÍACCIÓN! en el Instituto Cervantes y *The Month of Performance Art Berlin*.

En los últimos años, paralela a su producción de performance, desarrolla un discurso post-fotográfico a través de la arqueología de imágenes y medios que combina la actitud apropiacionista y una rigurosa metodología. Ha expuesto individualmente en RH Contemporary, Nueva York; Pavlovsdog, Berlín; Taller Bloc, Santiago de Chile; Berlín; Hünerhaus Volksdorf y Einstellungsraum, Hamburgo, entre otros. Sus colectivas incluyen centros como De Apel, Amsterdam; Bethanien, Berlín; Centro Cultural Chacao, Caracas, eventos como la 4 Bial de Thessaloniki en Grecia y ferias como Art Rotterdam, Art Brussels, YIA en París o Supermarket en Estocolmo.

www.andresgaleano.eu

Juan David Galindo

Uróboros y quimeras

Conferencia performativa

20 minutos apr.

2017



Uróboros y quimeras es una conferencia performativa que explora la influencia que tienen las redes sociales en la construcción del sujeto. Centrándose en las relaciones de poder y en la propuesta de comunidad que supone el internet 2.0. Juan David Galindo reproduce y superpone en directo distintos videos que se ha apropiado de Youtube, acompañándolos con un discurso narrado.

Urboros y quimeras parte de dos símbolos mitológicos. El uróboros: la figura de una serpiente que engulle su propia cola formando un círculo que simboliza el eterno retorno de las cosas y la lucha perenne, o bien, el esfuerzo inútil. La quimera: una criatura híbrida que simboliza la construcción del mal. En otro sentido, quimera también designa un sueño o ilusión producto de la imaginación, que se anhela o se persigue pese a ser muy improbable su realización.

Juan David Galindo (Bogotá, 1992) es graduado en Bellas Artes y Diseño por la Escola Massana. Actualmente cursa el Programa de Estudios Independientes del MACBA.

Sus proyectos artísticos se articulan mediante la performance, el video y la instalación. Dentro de sus exposiciones destacan *The Ass Between Tow Chairs* en la Galeria Àngels, un proyecto de la Fundació Han Nefkens y L'Escola Massana (Barcelona, 2016), *La finestra indiscreta* en el marco de Loop (Barcelona, 2016), *Estampida* en Espai Colona (Madrid, 2016), *Fatídico festivo* en la Blueproject Foundation (Barcelona, 2015), y *Sekw* en la Galería Cyan (Barcelona 2014). Ha presentado performances en *Money LAB#3n* (Amsterdam, 2016) el Teatro de L'Estruch en Sabadell (2014).

[a, +∞)

Es cofundador del colectivo artístico Placa Turca, con el que ha participado en *Bu!*, happening en la Blueproject Foundation (Barcelona 2016), *Triple Mortal* en La Capella (2014), *Sis artistes es tanquen* en el Centre Cívic Sant Andreu (2013) y en Barcelona Polígon de Creació y el Festival Plaga (2013). Junto con Daniela Medina conforma el colectivo SUA, con el que ha programado el taller *Fine Art-Financ€ Lab* en 4Bid Gallery en Amsterdam (2016).

<http://juandavidgalindo.wixsite.com/juan-david-galindo>

Andrea Gómez

Beat

Tinta china sobre piedra
25 x 40 x 25 cm
2016

Email

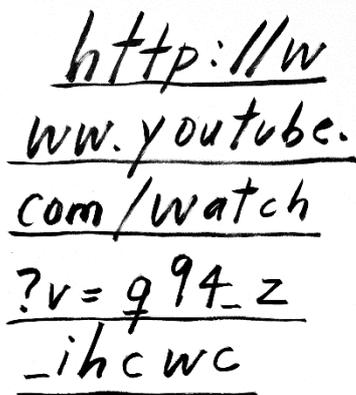
Inscripción sobre mármol
70 x 100 x 2 cm
2016

Deriva 41

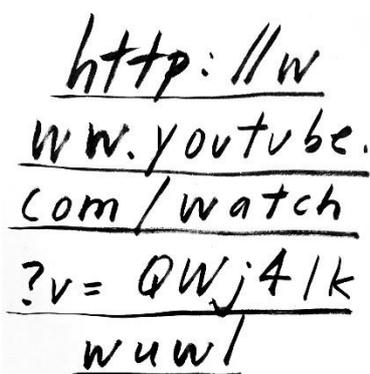
Tinta sobre papel
70 x 100 cm
2016

Deriva 43

Tinta sobre papel
70 x 100 cm
2016



http://w
ww.youtube.
com/watch
?v=q94_z
_ihcwc



http://w
ww.youtube.
com/watch
?v=QWj4lk
wuwl

La serie **Deriva** consiste en la compilación en vídeo (capturas de pantalla) de una serie de viajes por Second Life*, explorando los límites de estos escenarios digitales mediante recorridos por sus periferias. Estas derivas son registradas a manera de planos secuencia, utilizando los controles de la cámara de SL como herramienta de documentación. Las derivas se encuentran alojadas en direcciones de Youtube y el proyecto consiste en citar estos contenidos digitales mediante dibujos en tinta china sobre papel. De manera irónica se despliega un discurso en el que entra en juego la materialización de lo digital, situando al espectador frente al ejercicio "artesanal" de teclear caracter por caracter la dirección para poder acceder a esta segunda capa de las piezas en papel.

***Second Life** es un metaverso lanzado en junio de 2003, al que se puede acceder gratuitamente desde Internet. Sus usuarios, conocidos como "residentes", pueden acceder a SL mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados *viewers* que permiten interactuar entre ellos mediante un avatar. Los residentes pueden así explorar el mundo virtual, interactuar con otros residentes, establecer relaciones sociales, participar en diversas actividades tanto individuales como en grupo, crear y comerciar propiedad virtual y ofrecer servicios entre ellos.

La práctica de **Andrea Gómez** (Medellín, 1977) abarca múltiples medios, desde el diseño gráfico, la ilustración o la experimentación sonora a las prácticas colaborativas. Su interés en las actuales transformaciones del lenguaje se basa en la dicotomía crítica material/inmaterial propia de los medios digitales. Un lenguaje que el espectador reconoce como propio de un contexto digital y que apela a acciones que sólo podemos llevar a cabo si disponemos de un dispositivo que desvele el contenido. Una de sus intenciones reside en evidenciar un presente en el que impera la cultura de lo fragmentario, y en el que el conocimiento se construye a menudo a partir de lo superficial y lo múltiple. Su trabajo reciente evidencia la tensión generada por la dificultad de conciliar lo analógico y lo objetual con la desmaterialización de la información en la era de Internet. Así mismo, aborda la intersección entre el discurso científico y lo mágico, entre lo biológico y lo espiritual, reflejando su interés por el lenguaje del símbolo como representación visual de algo invisible.

Cofundadora de de L'Automatica (www.lautomatica.org), Todojunto (www.todojunto.net), Dinou (www.dinou.net) y Joystick (www.jstk.org). Actualmente es artista residente en Hangar (www.hangar.org), Barcelona.

Algunas exposiciones recientes (individuales y colectivas) incluyen: (2016) *Long live the old flesh*, Nogueras Blanchard, Barcelona, España / (2016) *Prints, editions and artistas books*, 17A (Jaime Gili Studio) Londres, Inglaterra / (2016) *No somas tan raras*, Galería Combo, Córdoba, España / (2015) *Libro VII*, Espai Colona, Barcelona, España / (2014) *Todo empezó con un salmón*, XL Space, Helsinki, Finlandia / (2014) *Alter*, 51 Chiltren Street Gallery, Londres, Inglaterra / (2014) *Metacollage*, Galerie T, Düsseldorf, Alemania / (2014) *L'air dux temps, Me and the curiosity*, Barcelona, España / (2012) *Dandy*, Galería Dama aflija, Oporto, Portugal / (2011) *Les Habilitats*, CCCM, Barcelona, España

www.andreagomez.info

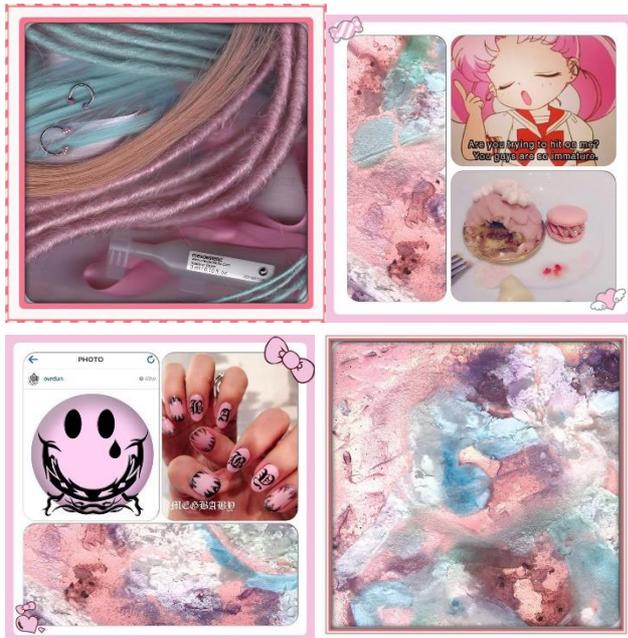
Natalia Ibáñez Lario

Artes aplicadas - Instagram

Impresión UV sobre acrílico

48 x 48 cm

2014



Artes aplicadas – Instagram son montajes digitales gráfico-pictóricos, a partir de elementos y referencias que circulan, de forma representativa, en los intercambios de información de las mujeres adolescentes orientales al hablar sobre estética, cosmética, imagen y construcción visible de sus identidades en la red. Maquillaje, cremas, piercings, extensiones, dulces, cintas o gráficas dan cuerpo a estas pinturas, escaneados y descargas que son testimonio de una cultura material que prolifera gracias a la cultura inmaterial de las redes. “Los paradigmas estéticos y los estereotipos de belleza y estilo han creado una onda global hacia la occidentalización, reflejada hoy en las jóvenes orientales de veinte años que difunden fotos de sus cirugías, atuendos y estilos de vida a través de las redes sociales, haciendo de sus cuerpos su razón de ser y un producto de consumo. Este trabajo refleja esta situación, en una crítica celebrativa del capitalismo salvaje en tiempos de recesión económica”.

Natalia Ibáñez Lario (Zaragoza, 1980) basa su trabajo en la experimentación simbólica y el análisis sobre la influencia de la sociedad de la información en la construcción de la identidad. Su trabajo hace referencia al cuerpo humano y su posibilidad de ser modificado por medio de diversas tecnologías. Revisa de manera crítica, pero a través de la belleza, el impacto de las redes sociales y la publicitación de la intimidad en la construcción social de la juventud, enfocándose en la expresión estética de las cuestiones raciales y de género. Así mismo, pone en diálogo el detritus de la sociedad post-capitalista con la relación espacial y perceptiva de lo analógico y lo digital, a través

[a, +∞)

de metodologías que van del ensamblaje y la instalación al video, la fotografía, la performance o el sonido de síntesis.

Vive y trabaja entre México DF y Nueva York. Cursó estudios de arquitectura en la Universidad Internacional de Cataluña (UIC) y en la Architectural Association School of Architecture (Londres), y de artes en Central Saint Martins College of Art (Londres) y en la Slade School of Art (Londres). Hizo su maestría en el programa de Artes Visuales en SOMA México y ha trabajado profesionalmente para Rem Koolhaas. Su obra ha sido expuesta en MOCA (Miami), Other Projects (Berlín), La Casa Encendida (Madrid), Antigua Casa Haiku (Barcelona), Museo Pablo Serrano (Zaragoza), Proyectos Ultravioleta (Guatemala) o los Museos Carrillo Gil y El ECO (México). Ha expuesto en las galerías Yautepec (México), la cual la representa, Y Gallery o Live With Animals (Nueva York). Ha participado en ferias como Material (México), Fri Art (Froboung) o Art O Rama (Marsella).

www.nataliaibanezlario.org

Laura Jiménez Galvis

De la serie *Drama on Stage*

Reformación: Orogénesis

2 Impresiones digitales sobre panel de seda

122 x 183 cm c/u

2014

Drama en Escena (Reformación: Orogénesis)

Fotografía digital sobre papel baritado

48 x 66 cm

2014



La serie ***Drama On Stage*** deja al descubierto el entramado de procedimientos y relaciones que se establece entre las formas analógica y digital de la imagen fotográfica. Fuentes como Internet, fotografías de fotografías, montajes escenográficos al estilo “diorama”, recintos o equipos de iluminación, van y vienen en un inquietante juego de dimensiones ópticas. Dejando el truco a la vista como parte de la ilusión, la autora hace plausibles las resonancias y los vacíos en la construcción de un imaginario de lo real, aquel en que convergen lo material, lo simbólico, lo figurativo, lo imaginario o lo sugerido.

Laura Jiménez Galvis (Bogotá, 1977). Su práctica artística opera en la intersección entre drama y teatro, museos y fotografía. Mediante el uso de la cámara fotográfica captura secciones y detalles de objetos encontrados en colecciones de arte y museos de historia natural, explorando las nociones de cambio y transformación y la tensión y equilibrio entre opuestos (orden y colapso; permanente y transitorio; pérdida y restauración; naturaleza y artificio). Manual, analógica y digitalmente interviene las impresiones fotográficas resultantes (papel, dobleces, tijeras, pegante y photoshop) para convertir estas impresiones en nuevos objetos que operan como utilería o personajes de los escenarios a escala que crea posteriormente. Estas obras cruzan los linderos de lo puramente fotográfico para entrar en el universo del drama y el teatro al cual está unida desde la infancia.

[a, +∞)

Tiene una maestría en Artes con énfasis en Fotografía de Hunter College en Nueva York, ciudad en donde simultáneamente realizó estudios de fotografía de gran formato en el ICP - Centro Internacional de Fotografía. Es graduada del programa de Artes Plásticas, opción Historia general, de la Universidad de los Andes (Bogotá) y tiene un Diploma en Diseño de vestuario para las Artes Escénicas de la Universidad Javeriana (Bogotá). En 2017, con motivo del año de intercambio Francia-Colombia *Année France-Colombie* su obra hizo parte de la exposición *Mise-en-Scène: Más Allá de lo fotográfico* junto al artista holandés Teun Hocks. Su obra ha podido verse en Artecámara (ArtBo-Feria Internacional de Arte de Bogotá), LIA LAB, Centro Colombo Americano, Casa Hoffmann, Hunter College Art Galleries (Nueva York) y en la primera Bienal New York, New Work. En 2015 obtuvo una Mención Especial tras ser incluida en el Promising Emerging Artist Selection de Christie's Education New York.

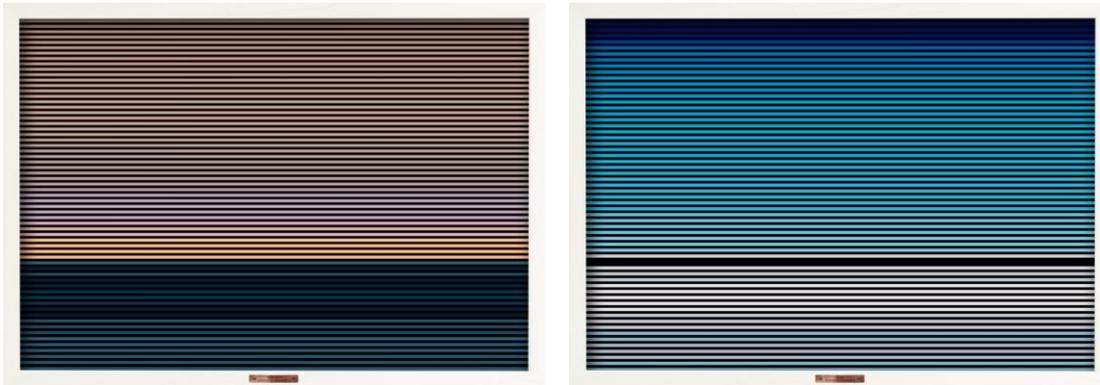
www.laurajimenezgalvis.com

Alejandro Londoño*Paisaje doméstico*

pintura acrílica sobre metacrilato

3 piezas, 50x70 c/u

2017



Paisaje doméstico es un proyecto iniciado en 2014 y puesto en circulación desde 2016. En esta serie, la necesidad de Londoño de retomar la pintura como espacio de pensamiento lo llevó a producir piezas hechas a mano que eliminaran de manera sistemática el gesto, dando lugar a lo que parecerían impresiones digitales de alta resolución. A partir de imágenes encontradas en Google Earth el artista pretende recrear la práctica del paisajismo clásico de siglo XIX, mediante el uso de dispositivos digitales que nos obligan a cuestionar lo pictórico en un mundo gobernado por la información. Las pinturas, así como sus referentes, son el resultado de la mediación directa de un mismo agente creador: el procesador. Como metáfora de un violento cambio de paradigma, las líneas horizontales encarnan la supremacía de una realidad discreta que recorta y cercena la riqueza de la continuidad. La experiencia sensible, que otrora se determinaba por el choque directo con la naturaleza y la realidad concreta, hoy se presenta como una ecuación en la que priman algoritmos y códigos producidos por el razonamiento abstracto.

Alejandro Londoño (Bogotá, 1989) es egresado del programa de Artes Plásticas de la Universidad de los Andes con énfasis Plásticas. Indaga en las dinámicas presentes en los procesos cognitivos contemporáneos afectados por la intervención del aparato digital, trabajando de manera sistemática en torno al simulacro propuesto por las máquinas informáticas, las consecuencias inmediatas de la codificación y sus repercusiones en la experiencia cotidiana. Desde los inicios de su carrera, el afán por materializar y traducir procesos digitales a universos plásticos lo ha invitado a reflexionar sobre las implicaciones sufridas por el aparato sensible frente a infraestructuras/hiperestructuras tecnológicas. Su preocupación se centra en cómo la creciente escasez de materialidad mundo ofrece ficción y simulación como sinónimos de progreso.

Ha participado en exhibiciones colectivas como *Proyecto Tesis 2013* (Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá), *Arte a las 7 en la 127* (Embajada de España & Centro Cultural Reyes Católicos, Bogotá, 2014), *HIATOS* (Salón Comunal, Bogotá, 2015), *Subasarte Quinta Cultural* (MAMBO,

[a, +∞)

Bogotá, 2015), *Más allá de la Abstracción* (Fundación ArtNexus, Bogotá / Miami, 2015), Colectiva Nominados Premio Sara Modiano 2015 (Museo Cafam para las Bellas Artes, Bogotá, 2015), *Arte conTexto* (Museo Universidad de Antioquia, Medellín, 2016), *Reproducibles* (Museo de Arte de Pereira, Pereira, 2017), *ARCOT 2017* (Instituto Cervantes, Tokio, 2017) entre otras. De manera individual ha presentado *Historia Universal de la Pintura* (Project Wall Espacio Odeón, Bogotá, 2014 y PINTA MIAMI, Miami, 2014), *Small Data* (SGR Galería, Bogotá), *El paisaje doméstico* (SGR Galería, 2016, Bogotá) y *Realidades inversas* (Alianza Francesa, Bogotá, 2016).

<https://www.londonourdaneta.com>

Solimán López*Bioma*

Escultura interface en aluminio con cámara, micrófono, UCP, pantalla e impresora térmica

Medidas variables

2017



Bioma es una escultura que funciona como interfaz para recopilar datos del entorno expositivo y sus visitantes activos. Gracias a un sensor de sonido que recoge la onda de sonido del espectador, la pieza reacciona y se autoactiva para, junto con un escaneado visual de la imagen del espectador que está en frente, crear abstracciones digitales. Con un claro referente a la estética de los perfiles de redes sociales en su forma circular, estas abstracciones son presentadas también en forma circular y en tiempo real en la url <http://bioma.solimanlopez.com> donde el espectador puede ver el resultado de su abstracción y la de los demás participantes de la obra. El espectador puede ver cómo la pieza ha generado de manera autónoma una nueva identidad digital. Estas identidades son únicas y pueden ser recuperadas gracias a un único código que la obra expende en forma de ticket, que sirve como referencia para acudir a la web y como depósito y documento de esta nueva identidad. El usuario puede descargar este archivo en el momento que lo desee.

Con esta obra, Solimán López sigue poniendo el foco en las conversiones digitales: la compilación en archivos únicos de arte digital obtenidos por el mundo real y por el entorno de las obras de arte que dejan de ser objetos inertes para traducir, de manera autorregulada, su visión del mundo.

Solimán López (Burgos, 1981), licenciado en Historia del Arte y con Master en Arte y Comunicación, es artista multimedia, director del departamento de I+D+i en ESAT (Escuela Superior de Arte y Tecnología de Valencia) y fundador del Harddiskmuseum. Desarrolla su trabajo e investigación con la aplicación y análisis de la tecnología desde un punto de vista técnico y conceptual a través de obras de arte digital, interactivo, performance y multimedial en general con fuertes referencias a la propia historia del arte, los cambios sociales derivados del paradigma de la revolución tecnológica y el nuevo lenguaje que el propio discurso de lo digital propone.

Su trabajo ha sido mostrado en múltiples países como Venezuela (I Bienal de Arte Emergente), Cuba (Festival de Camagüey), Nicaragua (CCE), México (CCE), El Salvador (CCE), Argentina (MACBA - Buenos Aires, MAC - Bahía Blanca, Palacio Ferreyra - Córdoba, Timoteo Navarro - Tucumán), Suecia (SwitzerlandArtSpace), Pasadena y Chicaco (MIA Festival), Portugal (Au pie de la Montagne Show) o Grecia (Create an Accident) y museos como el CAC de Málaga, IVAM de Valencia (*Tecnometrías* y exposición *Sustratos*), Matadero Madrid, Museo Centro del Carmen (Valencia), Centro Cibeles (Madrid), I-CAS (Sevilla), Arts Santa Monica (Barcelona), Etopia: Center for Art and Technology (Zaragoza) o ferias como ARCO, JustMad o ArtMadrid en España.

Ha sido seleccionado en múltiples certámenes, premios y becas como Technarte Bilbao, ADA (Archive of Digital Art), Stigmat, Encontro de Novos Artistas, Art Clinic Barcelona, Laguna Award (Valladolid), Tedx (Valladolid), U_Lad (ICAS, Sevilla), Madatac Madrid, Rei en Jaume (Mallorca), Futura (Huesca), Festival BAC (Barcelona), EspacioEnter (TEA Tenerife), Festival Intramurs (Valencia), Festival ArsFutura, Proyector, UPHO Festival (Málaga) o JustTech (JustMad7, Madrid) entre otros. Entre sus próximos proyectos se encuentra la exposición *CELESTE* en Scan Room Projects, London, y su participación en las exposiciones colectivas *My World*, Matadero Madrid y *Open Codes* en ZKM, Karlsruhe (Alemania).

<http://bioma.solimanlopez.com>

<http://solimanlopez.com>

Gustavo Marrone

De la serie *Nick Names, encabezamientos*

Busco pareja / Tío con ganas

2 maderas caladas

104 x 104 cm c/u

2010

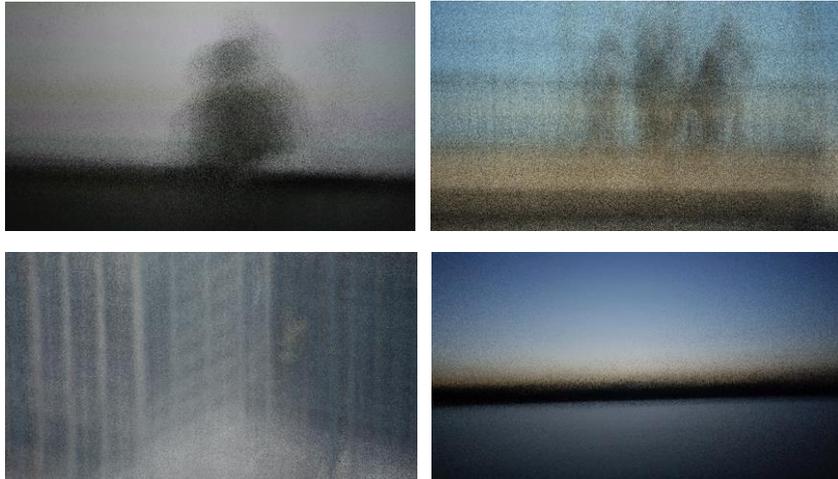
Nick Names, encabezamientos es una serie de piezas caladas sobre diferentes soportes, creadas a partir de los textos de encabezamientos de perfiles (Nicknames) de páginas gays; estos textos, como en otro tipo de página, tienen como funcionalidad atraer a un posible candidato a una relación amistosa, sexual, de pareja... pero también revela a su creador, sus deseos, sus temores y, sobre todo, su forma de ver al otro. Estos textos además encierran una poética contemporánea, una forma de aproximación que en sí ya comprende una ética-estética, una manera de seducir. *Busco pareja* y *Tío con ganas* son una nueva revisión de Marrone a los "Nicks", su representación y hermenéutica, que ya cuenta con versiones en performance, animación y escultura.

Gustavo Marrone (Buenos Aires, 1962). Se forma en el taller de Pablo Suárez en Buenos Aires a la vez que toma contacto con los artistas de su generación, con los que en el año 1983 realiza sus primeras exposiciones en La Zona, espacio autogestionado por el grupo al que pertenece: "Los últimos pintores". En 1990 se instala en Barcelona, donde toma contacto con la comunidad artística realizando proyectos expositivos y de curaduría como *Enfermedades sociales* en el casal Casal Lambda en 1993. Participa en diferentes exposiciones de importancia para la ciudad como el ciclo del comisario y teórico Manel Clot para La Capella o los *Se alquila* de Luisa Ortínez, en salas como Fundació Miró, Palau Robert, Palau de la Virreina, entre otras. Asiste al CUAM de Montesquieu dirigido por Martí Perán y al taller de Fabrice Hybert. En 1999 nace la revista b-guided, de la que fue editor de arte contemporáneo desde su fundación hasta 2011. Desde 2000, además de sus exposiciones como artista realiza comisariados para la sala Metrònom, Loop o Centre Santa Mònica en Barcelona y PhotoEspaña en Madrid. Desde 2012 se instala en Buenos Aires donde realiza exposiciones, talleres y curadurías en colaboración con entidades como el Fondo Nacional de las Artes o el Museo Fortabat.

<http://gustavomarronetabajos.blogspot.com.es>

Andrés Martínez Ruiz

Vortuito (serie)
Fotografía digital
70 x 40 cm aprox.
2013



Vortuito es una serie de fotografías hechas pixel por pixel mediante un lapso de tiempo extenso. Las imágenes se construyen con un algoritmo que toma un pixel por cada frame de un flujo de video y lo copia posteriormente en una imagen fija conservando su posición de origen. La serie guarda relación y se pregunta sobre la fotografía de larga exposición, pero el resultado final se construye de forma discreta y de manera totalmente digital.

“Me gustan las acciones perdidas, la ausencia de registro y la incoherencia del resultado con el proceso. Me obsesionan las repeticiones sobre lo mismo como método para encontrar nuevas posibilidades. Acepto que persigo ideas antes que formas.”

Andrés Martínez Ruíz tiene un pregrado y una maestría en Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia. En Colombia ha expuesto entre otros lugares en Artecámara, el Salón de Arte Joven FUGA, el Festival Internacional de la Imagen de Manizales, el Festival Internacional de Cine de Cartagena, el Concurso Arte Joven Embajada de España y el Salón Bidimensional FUGA donde fue premiado. Su obra se ha mostrado internacionalmente en Buenos Aires, San Francisco, Berlín y Nueva York. Es becario Fulbright y actualmente realiza un MFA en Parsons en Nueva York.

www.andresmartinezruiz.com

Andrés Moreno Hoffmann

Mitosis 01

Óleo sobre lienzo

97 x 146 cm

2016



Una de las temáticas más relevantes en la historia del arte ha sido el estudio del espacio. Se han alcanzado grandes revoluciones como la perspectiva, que permitió la representación en tres dimensiones lineales. En el momento en que los artistas abandonan la búsqueda de la mimesis con la naturaleza y los físicos conciben el universo como curvo, las vanguardias introdujeron el concepto de la cuarta dimensión: espacio-tiempo, en el arte moderno.

La teoría física de las cuerdas presume que el espacio puede ser de diez, once o veintiséis dimensiones adicionales. Ante esta conjetura, imaginar la inclusión de otras dimensiones en un medio bidimensional como la pintura representa un reto fascinante. Observando las ciudades, el cubo se manifiesta como matriz. Ante la línea recta la curva adquiere un significado relevante: es la esencia mínima de la vibración, estado natural del universo. Fruto de diversas transferencias que incluyen el dibujo a mano alzada, la gráfica con software generativo y la fotografía, pinturas como *Mitosis 01* reflexionan sobre el equilibrio de la geometría en un espacio multidimensional que se contrae y se expande, conciliando estructuras lineales con formas orgánicas, visualizaciones mentales con ecuaciones matemáticas, subjetividad y protocolos informáticos. Cada fragmento es a su vez un estudio cromático al óleo con la paleta blanco Titanio, negro Marfil y pardo Van Dyck.

Andrés Moreno Hoffmann (Bogotá, 1977) se licenció en la Facultad de Bellas Artes y obtuvo el Diploma de Estudios Avanzados dentro del Programa de Doctorado en Pintura en la Era Digital: Afinidad y especificidad, ambos en la Universidad de Barcelona. Tiene una maestría en Dirección de Arte y Estrategias de Comunicación por la Escuela Superior de Diseño e Ingeniería de Barcelona Elisava. Ha realizado cursos en Digital Media en Westminster College y Fine Art and Photography en Kensington and Chelsea College en Londres.

[a, +∞)

El 2 de marzo de 2017 inauguró la exhibición individual *Espacio* en el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá. En octubre de 2016 participó en la propuesta colectiva de Grey Cube Projects, seleccionada para la feria Exchange Rates - The Bushwick International Exposition, Brooklyn, Nueva York y en la muestra *Intervenciones Transversales* en Permanente en Bogotá. Fue invitado a la feria TIMEBAG Art Show que se realizó en junio de 2016 en Medellín. En febrero de 2015 fue seleccionado para participar en el Pabellón Off Axis Colombia en JUSTMAD6 por el curador Ramiro Camelo en Madrid. También en 2015 participó en la muestra colectiva *Abrahadabra*, curada por Juan David Quintero en el Museo de Arte Contemporáneo de Bogotá. Fue seleccionado por el curador Jaime Cerón para participar en Artecámara 2014 como parte del Colectivo Paramédicos durante la décima versión de la Feria Internacional de Arte de Bogotá – ARTBO. En 2014 participó en la exposición *Materia* curada por Santiago Rueda y en julio de 2013 fue seleccionado por IDAR-TES para inaugurar el ciclo expositivo Arte y Ciencia en el Planetario de Bogotá con la muestra individual *Paisajes*.

<http://morenohoffmann.com>

Sito Mujica

Del proyecto *Copiadas*

stephan-keppel-30.jpg

*"weeds of wallasey" volteado menos el 20% de una obra de CHRIS SHAW
Thom Browne, men's collection SS 2011. photographs : Maxime Büchi
tumblr_nmadcruEXH1u7b4sho1_540.jpg*

Ania Mokrzycka

Spring-Summer 2002. Alexander. Photographed by Kurt De Wit

Timur Simakov @ Burberry Prorsum SS16 backstage ph by Richard Sawyer

Acuarela sobre papel

50 x 36 cm

2015

Christian Colomer

Captura de pantalla 2017-01-23 a las 18.16.55.jpg

Acuarela sobre papel

62x46 cm

2015



Si bien las primeras series del proyecto ***Copiadas*** ahondaban en el apropiacionismo y la revisión, focalizando en el mundo de la moda y los medios sociales, los trabajos recientes ofrecen al espectador un acertijo sobre el origen de las imágenes a las que está siendo expuesto. Apasionado por los efectos cognitivos y culturales de la web semántica, Sito Mújica lleva años configurando un corpus creativo basado en la copia sistemática de fotografías ajenas que circulan en Internet,

empleando el dibujo y la acuarela de manera preciosista, para luego volver a ponerlas en circulación traducidas a otro lenguaje. La trilogía investigación-apropiación-distribución vertebrada esta pulsión iconográfica, llevándole del vampirismo de perfiles en el hoy obsoleto MySpace a los intercambios y el trabajo en red con fotógrafos de todo el mundo, de los paradigmas estéticos de turno en la industria de la moda a la exploración de los límites legales de la autoría y la reproducción en distintas latitudes, de la réplica casi idéntica como leitmotiv al desvío subjetivo como entidad original.

Sito Mujica (Sabadell, España, 1971) traduce con un depurado uso de técnicas tradicionales -grafito, acuarela, óleo- la obra fotográfica de autores que forman parte de su ideario personal, procurando dotarlas de vida propia a través de meta-obras que ha denominado *Copiadas*. Su propuesta se cimienta en una inquietud antropológica reflexiva en torno a los mecanismos que conforman y vehiculan la representación, dando pie a una plataforma de captación, reformato y redistribución de imágenes basada en la apropiación desde Internet. El uso social de la imagen individual, los procesos mediáticos de la moda y el espectáculo, la alegoría entusiasta de la figura masculina, la presencia de la naturaleza, el romanticismo cinematográfico o los derechos de autor, se cuentan entre sus temáticas habituales.

Ha expuesto en las galerías 3 Punts y N2 de Barcelona, Addaya de Alaró (Mallorca), Espai Tactel de Valencia, Crisp de Londres, Envoy en Nueva York, Gallery KT&G Madang en Seúl, Pantocrátor en Shanghai, o Raquel Ponce en Madrid; en centros como el Freies Museum de Berlín, Casal Sollerich de Palma de Mallorca, CDAN en Huesca, Museo de Historia de Manacor o el Instituto Cervantes de Chicago. Sus ferias incluyen ARCO, JustMAD, Art Madrid y Estampa en Madrid, Swab en Barcelona, Liste en Berlín, o Art Cologne en Colonia. Ha desarrollado colaboraciones con fotógrafos de referencia como Paul Sepuya, Ryan Pfluger o David Young, y ha participado en proyectos editoriales como *Toscaza 3* de Matthias Herrmann o *Memento mori* junto a los fotógrafos Paco y Manolo.

www.sitomujica.com

Xavi Muñoz

Face_01

Técnica mixta: mosaico vítreo, esmalte, tela, madera

81,6 x 60,9 cm

2006

NICKNAME

Técnica mixta: mosaico vítreo, esmalte, tela, madera

135 x 139 cm

2006

Nude_01

Técnica mixta: mosaico vítreo, esmalte, tela, madera

46,8 x 24,8 cm

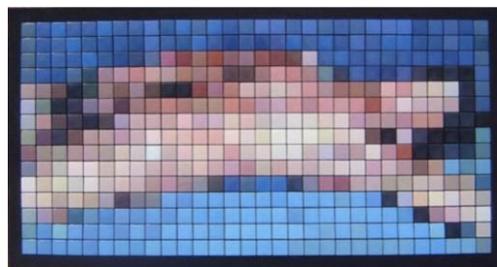
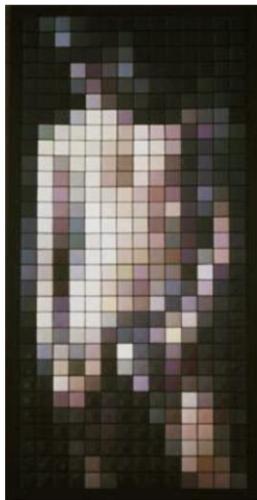
2006

Nude_02

Técnica mixta: mosaico vítreo, esmalte, tela, madera

24,8 x 46,8 cm

2006



Esta selección forma parte de un repertorio de obras que reflexionan sobre el concepto de infinito que propone el universo virtual, a la vez que suponen un proceso de exploración sobre el soporte pictórico. El autor selecciona imágenes de Internet en muy baja resolución, las cuales amplía al máximo hasta hacer de cada píxel -unidad mínima de la imagen digital- una superficie de color reconocible. Cada unidad es traspasada manualmente mediante pintura termoendurecible a piezas de mosaico vítreo, convirtiéndose así en el soporte físico del píxel y transformándose en un

objeto -tesela- que, combinado rítmicamente, logra componer una imagen única y material a partir de una múltiple y digital. Estructura e imagen, materia y color, figura y esencia, original y copia, son espacios de reflexión conceptual y plástica que entran en diálogo a través de esta objetualización física de la unidad lumínica.

Xavi Muñoz (Barcelona, 1975) destaca por una obra sutil y de resolución formal impecable. Un trabajo cargado de matices poéticos que se basa en el lenguaje, las emociones humanas y la relación con el espacio; que se nutre de referentes urbanos, literarios, mediáticos e históricos y que busca la implicación emocional del público, desarrollándose en intervenciones participativas, instalaciones, pintura, escultura, dibujo o diseño de mobiliario. Temáticas como la libertad, los sueños, la memoria, el deseo, el viaje, la identidad o el paisaje son constantes en su producción, vehiculada por una exploración permanente de la relación entre fondo y forma, entre concepto y materia.

Ha expuesto individualmente en La Casa Encendida (Madrid), Sala Mauro Muriedas (Torrelavega), Casa de las Conchas (Salamanca), Cal Massó (Reus, Tarragona), o las galerías Raquel Ponce en Madrid, L&B contemporary art, N2 y EGO en Barcelona y Addaya en Alaró (Mallorca). Ha participado en muestras colectivas en Le Murate (Florencia), Fundación Pistoletto (Venecia), Casal Solleric (Palma de Mallorca), MAVA Museo del Vidrio (Alcorcón), Mondo Bizarro Gallery (Roma), Fundación Messina en Messina (Italia), La Casa Encendida (Madrid) o la bienal del Milenio de Granada. Sus intervenciones públicas incluyen *Memorial* en Caldas de Reis (Galicia), *Art Públic* en Valencia, o el proyecto itinerante *Memory*, con el cual obtuvo el premio europeo Northwest Passages. Ha desarrollado instalaciones site-specific en edificios emblemáticos como el Convent de Sant Agustí en Barcelona o el hotel Ritz de Madrid y ha participado en ferias como ARCO, Just-MAD, Swab o Arte Santander en España, Art Frankfurt en Alemania, MACO en México o PULSE en Miami.

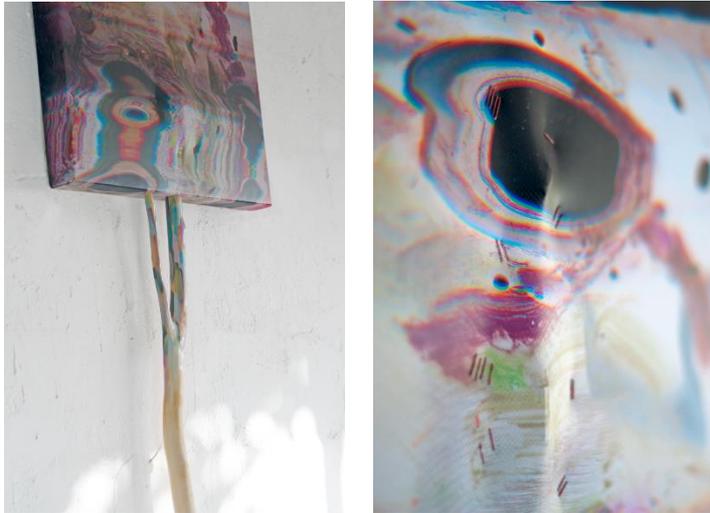
Enrique Radigales

Domingo

Impresión digital sobre lienzo y vinilo y óleo sobre madera de boj

Lienzo 50 x 70 cm. Vara 130 cm x 5cm

2015



Domingo rinde homenaje a un individuo homónimo cuyo computador, al morir, fue desarmado y revisado pieza a pieza por el artista, con el ánimo de reconocer en estos objetos físicos los rasgos metafísicos del propietario: un alegato en torno al individuo y la desaparición -disolución de su conciencia- desde la volatilidad de la existencia humana. Dotando a la materialidad de los elementos de una carga simbólica, la base de la pieza está hecha de boj, arbusto mágico del Pirineo que crece muy lentamente, de una madera considerada noble y tan densa que no flota en el agua. En equilibrio sobre la vara se suspende un lienzo impreso con partes escaneadas del computador, al cual se han acoplado cual relieve algunos objetos provenientes del PC. El propósito de esta liturgia de cuatro meses ha sido poner en valor la consciencia de Domingo, un hombre octogenario que disfrutó de la compañía de este ordenador durante los últimos años de su vida, sin llegar jamás a actualizarlo.

Domingo es una re-versión de la serie de trabajos *La Vigilia*, en la que Enrique Radigales propone una alegoría en torno al delicado equilibrio que sustenta el actual traspaso histórico entre el mundo analógico y el digital. Creencias, jerarquías sociales, estructuras de poder económico y la carrera del avance tecnológico, habitan latentes estas construcciones totémicas. Las piezas también hacen un guiño a la historia del arte y la representación en general y a la noción de lo pictórico en particular, intereses recurrentes en su trabajo.

Enrique Radigales (Zaragoza, 1970). Una de las referencias primordiales en su obra es el paisaje fuera de todo espacio geográfico. A través de las nuevas tecnologías de la información existe una

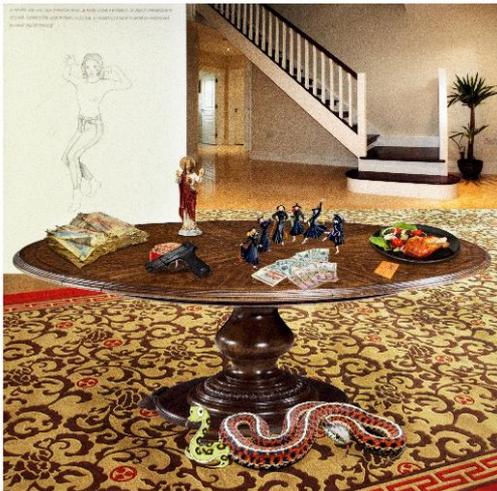
deslocalización del sujeto observador frente a la naturaleza que da como resultado una expedición por una topografía incierta (real o virtual). Este nuevo romanticismo pervive con una melancolía, fruto de la obsolescencia de las herramientas y sistemas de almacenaje, que incitan al artista a no renunciar a la dimensión material y aprovechar la arqueología de los soportes tradicionales, sin menospreciar el lenguaje e instrumentos digitales de las que se vale el hombre tecnológico.

Se especializa en Pintura en la Escuela Massana de Barcelona y más tarde cursa Sistemas Interactivos en la UPC, Barcelona. Ha sido residente en Casa de Velázquez, en el Museu da Imagem e do Son de Sao Paulo o en Eyebeam, Nueva York. Ha obtenido galardones como el Premio Land Rover ARCO 2016 o el Canon Digital Creators 2003. Su obra ha podido verse en galerías como The Goma, Travesía Cuatro y Formato Cómodo en Madrid, Carolina Rojo y Antonia Puyo en Zaragoza o Baró-Cuadras en Sao Paulo. Ha expuesto e intervenido en centros y eventos como La Casa Encendida y Matadero (Madrid), New Contemporary Art Museum (Zagreb), Ystad Konstmuseum (Estocolmo), Freies Museum (Berlín), Media Art Biennial WRO (Varsovia), Eyebem (Nueva York), CDAN (Huesca), el Oberhausen Film Festival, o el Museu da Imagem e do Son (Sao Paulo).

www.enriqueradigales.com

Sofía Reyes

De la *Serie Basura*
 4 Collages digitales
 100 x 99,4 cm
 2014



En la *Serie Basura* la autora interpreta el soporte digital como un lienzo conceptual en blanco, sobre el cual volcar y poner en diálogo sus principales temas de interés, pasiones iconográficas y actitudes artísticas. Jugando con el equívoco, la disonancia, el extrañamiento o la autocitación, su estrategia perceptiva cierra la brecha entre lo analógico y lo digital, colapsando universos visuales disímiles provenientes de la realidad física, los medios masivos, el arte, las prácticas cotidianas y el online, hasta configurar paisajes que se debaten entre la convulsión, la ironía y la evocación. Allí las declaraciones personales se solapan con espectros más amplios de lo social, cultural, estético o político, adquiriendo una dimensión de narrativa generacional.

Sofía Reyes (Bogotá, 1982) estudió Arte en la Pontificia Universidad Javeriana. Su propuesta explora en torno a la creación de imágenes simbólicas y alusivas a sus pensamientos y submundos, produciendo mundos imaginarios referenciados desde lo autobiográfico. Su trabajo se caracteriza por cierto apuro, sencillez y despreocupación. Aborda su práctica como un campo de batalla entre el ruido y el silencio de la representación y la representación del caos, indagando sobre los límites entre la memoria propia y la memoria colectiva generada desde lo virtual y trivializada por los nuevos códigos de comunicación heredados de la globalización, la TV e Internet.

[a, +∞)

Su obra ha sido expuesta en el Museo de Arte Moderno de Bogotá, Museo de Arte de la Universidad Nacional (Bogotá), Five Years Gallery (Londres), Galería Páramo (Guadalajara), Instituto Cultural Peruano-Alemán (Arequipa), Artecámara, las ferias ArtBO y Feria del Millón, Espacio Odeón, Tonalá, o las galerías Sketch, 12:00, Desborde y Cu4rto Nivel en Bogotá.

Ryan Rivadeneyra

Sexy Miami Futuristic Cocktail Lounge (from the past)

Video digital a partir de 21 fotografías analógicas

50 x 70cm c/u

15 min 54 seg

2013



El punto de partida de *Sexy Miami Futuristic Cocktail Lounge (from the past)* invierte la forma tradicional de trabajar con una narrativa: en lugar de tener una historia o historias que poner en contexto, la idea es crear un lugar, o describir un espacio, que se convierte poco a poco en el marco para navegar en una serie de abstracciones micro-narrativas. En este caso se trata de un salón de cocteles, un hogar de retiro-playa en Miami donde los viejos artistas van a pasar los últimos días de su vida, cuando ya no producen arte con la necesidad de mostrarlo o de ser críticos con su entorno. La estrategia del montaje digital desde fotografías analógicas, la evidente carga nostálgica frente a la idea de futuro, y la alusión a tecnologías informáticas hoy obsoletas como salvaguardas del sosiego, ponen de relieve la idea de brecha generacional.

En su proceso de investigación **Ryan Rivadeneyra** (Miami, 1984) intenta estetizar y politizar sus experiencias personales y la relación con su entorno, planteando preguntas sobre la identidad cultural o las interacciones humanas. En su trabajo crea narrativas que fluctúan entre anécdotas ficticias e históricas y la preocupación por una conexión sincera y visceral con el espectador. Formalmente, su trabajo tiende a convertirse en conferencias performativas, fotografías, textos, instalaciones, eventos de palabra hablada o presentaciones de diapositivas. Actualmente vive y trabaja en Barcelona.

Se licenció en Bellas Artes en Cooper Union, Nueva York, y más tarde completó su Máster en Sandberg Instituut, Ámsterdam. Entre sus últimas exposiciones se cuentan *Do the Right Thingy*, Juliette Jongma Gallery (Ámsterdam), *Verde Chillón*, Secció Irregular, Mercat de les Flors (Barcelona); *5 Explosiones De un Ford Pinto*, La Capella (Barcelona), *Grain, Wood, Flax, Turf*, Voorkramer Lier (Bélgica); *Fan Riots*, Festival SOS 4.8 (Murcia); *Recreational Duty*, Junefirst Gallery (Berlín); *Live in the Lobby*, Artsonje (Seúl), entre otras. Entre sus publicaciones se cuentan *Art Jove*

[a, +∞)

2010 - 2011 (Barcelona), *Setting the Stage, On Stage, The Second Act* (Amsterdam, 2011), *Catalog, Qualsevol Similitud amb la Realitat és Pura Coincidència* (Barcelona, 2011), *The Inhabitant of the Floor Above* (Barcelona, 2011), *TEXTO* (Barcelona, 2010), *Wall-E Looses It* (New York, 2009), *Fort Tilden* (New York, 2008). Ha sido galardonado con el Premio Miquel Casablanca 2013 (Barcelona). Ha sido artista residente en Hangar (Barcelona) y en Geumcheon (Seúl).

www.ryanrivadeneyra.com

Guillermo Ros

Quite Another Story

Instalación

Mármol de Calatorao, pintura de carrocería, espejo, metacrilato, impresión fotográfica y vinilo

160 x 160 x 80 cm

2016



La puesta en escena de una realidad que se precisa a sí misma -mientras define un contexto virtualizado- funciona como detonante del lenguaje simbólico y dicotómico en ***Quite Another Story***. El desvanecimiento de los límites entre lo real y lo representado, lo corpóreo y lo virtual y, en definitiva, de aquello que separa lo concreto de lo abstracto, se evidencia en una materialización que yuxtapone alegatos autobiográficos encriptados con indagaciones sobre el entorno actual. A través de la estética del gaming se visibilizan paradigmas idiosincráticos de las generaciones de nativos digitales -el carácter imperativo del simulacro, la ignorancia generalizada, el alto desempeño en las dinámicas tecnológicas- dando vía libre al hedonismo crítico como actitud artística.

Guillermo Ros (Valencia, 1988) mantiene una actitud curiosa que indaga en el contexto actual: un mundo enmarcado en lo social y políticamente correcto que toma consciencia del desfase, a veces metafísico, de la noción de lo auténtico. Su trabajo en torno a la imagen, la tangibilidad de los materiales y el análisis del contexto parte de investigar la interrelación entre fisicidad, virtualidad y simulación, a través de la instalación, escultura, video y fotografía. Su propuesta profundiza en la posibilidad de coexistencia de lo verdadero y falso, lo real e irreal en un mismo plano en la sociedad de la información. Frente a esta virtualidad elabora un posicionamiento crítico en que conceptos como el retorno, la recuperación, o la actualización de la materialidad más primitiva buscan generar cierta introspección reflexiva.

Graduado en Bellas Artes por la Universidad Politécnica de Valencia donde realizó el Máster en Producción Artística, vive y trabaja en Alboraya. Ha realizado numerosas exposiciones como las recientes *Geología de lo inefable* en Can Felipa, *Stoned* en Area 72, *Intervalo* en Casa Hoffmann o *El Gran Tour* en Sant Andreu Contemporani y participado en ferias como Art Marbella, Suma,

[a, +∞)

Justmad, Estampa o Crossroads. Su obra forma parte de colecciones como DKV Seguros, Banco Sabadell o las fundaciones de Pilar Citoler y Hortensia Herrero entre otras.

www.guillermoros.com

Gregori Saavedra*Provisional*

Bandera

Ilustración digital sublimada sobre textil

100 x 150 cm

2016



El mundo se encuentra en un claro momento de transición. En este contexto nuestro lenguaje y las palabras que lo componen van redefiniéndose. Sus usos comunes oscilan entre diversos entornos en la cotidianidad, dejando en estado de suspensión su -antes precisa- principal acepción. **Provisional** alude a este significativo fenómeno, a través de la escenificación gráfica de seis vocablos particularmente absorbidos por este estatuto de cambio, donde el lenguaje digital se apropia del tradicional, ampliando sus conquistas y abriendo nuevos territorios de sentido a la hora de definir lo real. Una provisionalidad que define también el carácter individual, los paradigmas sociales y las identidades en general en nuestro tiempo.

Gregori Saavedra (Viladecans, 1968) es Licenciado en Ciencias de la Información por la Universidad de Barcelona (España) en 1992. Su trabajo artístico, primordialmente imagen digital, aborda cuestiones sobre la identidad, la relación del individuo con su entorno y la contaminación mediática como generadora de realidad.

Su carrera profesional comenzó en la publicidad en BDDP como redactor junior. Posteriormente fue director creativo en Pongiluppi y Guimaraes, Valverde/De Miquel, J.Walter Thompson y Lorente Euro RSCG. En 2003, después de más de diez años en la publicidad, decidió ser independiente y explorar otras disciplinas como la dirección, la ilustración y el diseño. Como director fue seleccionado por MTV para MTV Load Project (2005), por RESFEST 2005 como mejor director, como uno de los 10 mejores nuevos directores por Webecuts Berlín (2005) y como mejor director por BD4D (por diseñadores para diseñadores) en 2006.

Su video-obra ha sido expuesta y exhibida en festivales como Prixars (Francia), Loop (Barcelona), Square Eyes Festival (Holanda), DiBa (Barcelona) y es parte de la colección permanente del Museo de Arte digital de Austin (EEUU). Como ilustrador su obra ha sido publicada por Die Gestalten

[a, +∞)

Verlag, IdN, PigMag, DPI Taiwán, Dazed and Confused, Time, Rojo, Neo2, Bis Publishers, Ling, Gustavo Gili, Actar, Die Ziet, Collins Design, New Graphic China, o The Gutenberg Quarterly, quienes en 2007 le seleccionaron como uno de los ilustradores más relevantes en todo el mundo. En 2009 la UNESCO le concedió el premio CODE como uno de los 20 mejores ilustradores del año. Vive y trabaja en Londres.

www.gregorisaavedra.com

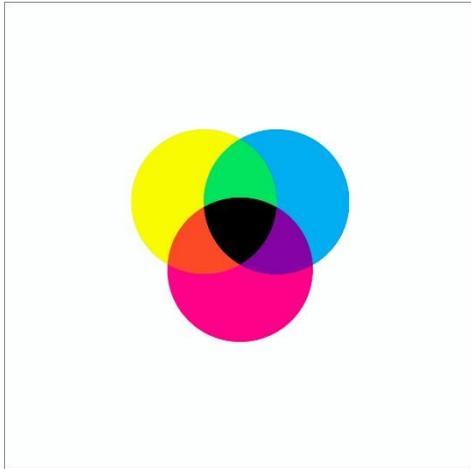
Marc Serra

We Are Not Alone

Serigrafía a mano sobre papel vegetal perlado

70x100 cm

2016



Partiendo de la tradicional síntesis de color sustractiva, ***We Are Not Alone*** propone una variación con los colores corporativos de herramientas social media de todos los tiempos: cian Twitter, verde Spotify, amarillo Snapchat, violeta Yahoo, negro Myspace, rojo Tinder y magenta Flickr. Los colores de las corporaciones seleccionadas pueden, además, ser un tanto ambivalentes. Por ejemplo, el azul Twitter (HEX #00ACED) se puede parecer al azul Skype (HEX #12A5F4). De esta forma se pretende generar también un ejercicio de reconocimiento: la realidad cromática como síntoma de la injerencia corporativa en el imaginario colectivo, o la teoría del color social (media).

Marc Serra (Barcelona, 1977) incurre profesionalmente en el mundo del arte en 2009. Desde entonces lleva a cabo una obra metaconceptual de carácter multimedia (instalación sonora, olfativa, escultórica, fotografía, vídeo...) con una carga textual importante que interpela al receptor para cuestionar elementos propios de las dinámicas del arte, los medios y la cultura popular. Sus proyectos tratan de provocar preguntas para repensar el propio significado de la cultura y la posición y funcionalidad del arte en el imaginario colectivo.

Formado como fotógrafo por la Universidad Politécnica de Catalunya (Barcelona) y por la Westminster University (Londres), ha sido artista residente en Hangar, Barcelona (2014-2016), Beca Sòcrates Westminster University en 2002-03 y galardonado por Barcelona Producció 2010. Ha sido seleccionado en el Certamen Nacional de Fotografia Injuve 2005 y en PhotoEspaña (PHE) en Madrid, 2014. Ha expuesto en la Galeria H2O, Espai Colona o MetRoom en Barcelona, L'Estruch (Sabadell), Espai Satán (Sant Pere de Riudebitlles), Lo Pati Centre d'Art Contemporani (Amposta) o NGBK (Berlín).

www.marc Serra.net