

cecilia lundqvist



diego del pozo barriuso



glimpse

susanne jirkuff



j tobias anderson



espaivisor

Galería Visor

glimpse

DIEGO DEL POZO BARRIUSO - SUSANNE JIRKUFF

CECILIA LUNDQVIST - J TOBIAS ANDERSON

Inauguración: Miércoles, 14 de mayo de 2008, 20.00 h.

espaivisor

La exposición ***glimpse*** (vislumbrar/vistazo fugaz) muestra el trabajo de cuatro artistas pertenecientes a la galería Visor, y cuyo denominador común es la utilización del vídeo de animación a la hora de desarrollar sus propuestas.

Por medio del dibujo en primera instancia y la animación de este como resultado final, cada uno de ellos nos plantea diferentes perspectivas sobre la sociedad globalizada en la que vivimos (incluyendo nuestros miedos, prejuicios o dudas), la situación política, los medios de comunicación; proponiéndonos en ocasiones un juego de eliminación y construcción de nuestro propio inconsciente.

En esta ocasión, el espacio expositivo ha sido dividido entre los cuatro artistas que componen la muestra, donde cada uno de ellos muestra dos trabajos de animación en una pantalla de plasma a modo de loop junto con una selección de dibujos sobre papel o en la propia pared.

DIEGO DEL POZO BARRIUSO

1974, Valladolid, España. Vive y trabaja en Madrid.

La idea de cómo materializar el deseo y los estados de ánimo que esos procesos generan en el individuo son algunas de las ideas que impulsan el trabajo de Diego del Pozo. Trata de evidenciar el reparo, el miedo, la complejidad y diferencia en la percepción y experimentación del afecto, eje de vulnerabilidad de todos nosotros. Las lógicas del sistema de producción se confunden y se mezclan con las emocionales, donde también hay una economía del afecto. A Diego del Pozo le intrigan, entre otros, la idea social impuesta sobre el deseo, la soledad que caracteriza a las sociedades occidentales, sus procesos de individualización, como adecuación y admiración del sistema de consumo. Según sus propias palabras: *“Quiero investigar las relaciones de la tecnología con el afecto, así como las narraciones de las estrategias de emancipación colectiva y sus representaciones”*.

Obras en exposición:

Ciberlovers Conversation

2008. DVD. 3’. Versión Monocanal. Color / Stereo. Edición 5

Conversación virtual sobre la realidad entre dos posibles amantes que mutan y cambian su identidad como juego en la relación con el otro. En sus encuentros concentran sus aprensiones y anhelos, de manera que éstos se mezclan y confunden.

El topo y la anguila

2007. DVD. 5’. Versión Monocanal. Color / Stereo. Edición 5

La obra reflexiona sobre el concepto de intercambio, el trabajo afectivo y las relaciones entre economía y afecto. Es una narración simbólica sobre los héroes de una red de dos colectivos clandestinos que se han inventado otra economía. Una historia de dos grupos de personajes anónimos – ambos pertenecientes a órdenes de producción distintos, ambos desclasados, ambos, de alguna manera, pobres dentro de una economía de supuesta abundancia - que buscan un acto de subjetivación a través de una emancipación de la cadena de intercambio de afectos.

glimpse

DIEGO DEL POZO BARRIUSO - SUSANNE JIRKUFF

J TOBIAS ANDERSON - CECILIA LUNDQVIST

espaivisor

14 de mayo - 28 de junio de 2008

SUSANNE JIRKUFF

1966, Linz, Austria. Vive y trabaja en Viena, Austria

Susi Jirkuff trabaja principalmente con la fotografía, el dibujo y el vídeo. A menudo su trabajo se asemeja con el comic debido al uso frecuente que hace del rotulador, el cual actúa como herramienta esencial para la mayoría de sus vídeos de animación. En muchas ocasiones sus obras se plantean como claras secuencias musicales. Los protagonistas de los vídeos de Susi Jirkuff podrían ser de cualquier parte, y al mismo tiempo de ninguna. Su mundo es el de los medios de comunicación dentro del mundo globalizado en el que vivimos. Para ella: *“la lectura de ensayos sobre teoría del arte, las leyendas urbanas, los estudios post-coloniales y el análisis de los medios de comunicación son una parte integrante de mi trabajo; al igual que el entendimiento de la televisión, los periódicos, ir al cine o escuchar música”*. Su obra siempre gira en torno al reportaje multimedia, centrando la atención en explorar el cómo percibimos a los medios; percibiéndolos como historias narrativas y visuales de la propia ciudad, ó, el día a día; relacionando la realidad con la ficción, historias e imágenes, etc. Sus videos de animación juegan con diferentes géneros, y por lo tanto son una manipulación de supuestos que se nos presentan como certeros.

Obras en exposición:

12 Birds. Choreographies series

2006. DV-PAL. 25”aproximadamente. Loop. Blanco / Negro. Edición 5

30 Airplane. Choreographies series

2007. DV-PAL. 15” aproximadamente. Loop. Blanco / Negro. Edición 5

Choreographies son una colección de videos muy cortos en loop, contruidos a través de dibujos. Básicamente se trata de movimientos comunes, gestos o pequeños trazos. Pequeñas miniaturas, que componen un archivo de movimientos que juegan sutilmente con la consciencia del espectador. *“Ambos videos muestran un objeto, bien un avión o el vuelo de los pájaros yendo y viniendo desde una parte de la pantalla a la otra”*.

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

espaivisor

“A menudo mi trabajo se basa en cuestiones cinematográficas y juega a explorar cuestiones visuales y audiovisuales. Por ejemplo, en los videos titulados “879” y “879 Colour” comprimo la película de Alfred Hitchcock “North by Northwest” en 879 dibujos, los cuales reproduzco más tarde a una velocidad vertiginosa. Comprobando cómo nuestra percepción y consciencia juegan con la información que recibimos como espectadores”. En trabajos recientes, J Tobias, ha usado secuencias de películas clásicas, para explorar qué ocurre cuando eliminas los elementos principales que construyen la escena y que realmente componen la acción. *“He trabajado con la persecución clásica del coche de Peter Yates titulada “Buillitt”, animando la persecución a alta velocidad, pero eliminando los coches chocando entre sí”*.

Obras en exposición:

Going Nowhere Fast

2007. Digital Vídeo, 4’ 22”. Stereo / Color. DVD PAL. Edición 5

Desde el punto de vista conceptual y filosófico, este vídeo de animación cuenta la historia de los días que aún están por llegar; quizás nuestro propio futuro. El mundo se mueve sin dirección, conducido por un “super-poder” sin una visión filosófica global. La sociedad se nos muestra destrozada en fragmentos de lo que antes fue. Y las piezas resultantes son desechadas sobre un paisaje desolado, donde cuatro personas buscan los restos, los recuerdos y las preguntas sobre lo sucedido. Y ahora, depende de ellos y de todos nosotros decidir el camino del mañana. Quizás el paso del tiempo si es importante, incluso más de lo que creemos.

The Vanishing Point

2008. Digital Vídeo. 2’20”. Loop, (custom-made "Glimpse" version is 5 min.)

Stereo / Color. DVD PAL. Edición 10

Cuatro personas se encuentran perdidas en un paisaje desolado, al parecer esperando que alguien venga en su ayuda. Cuando finalmente un avión llega, su esperanza se ilumina y al mismo tiempo desaparece. *The Vanishing Point* es un video en loop, que trata conceptos como la humanidad, la esperanza, el egoísmo y la incapacidad de ver las necesidades de los demás.

CECILIA LUNDQVIST

1971, Eskilstuna, Suecia. Vive y trabaja en Stockholm, Suecia

Artista especializada en animación desde 1994; trabaja casi exclusivamente en vídeo. Ha producido alrededor de unas 25 obras desde 1994 hasta el 2008, de las cuales muchas han sido incluidas en numerosos museos, galerías y festivales a lo largo de todo el mundo.

Sus trabajos son generalmente narrativos, y en ellos se tratan cuestiones tales como la violencia domestica, las estructuras de poder y el comportamiento humano en general. La fascinación de Cecilia Lundquist por la animación como forma de expresión artística gira principalmente sobre la premisa de que *“el cine es una forma de tiempo”*. Para ella la animación es la máxima forma de expresión, donde el dibujo y el sonido le han permitido contar las cosas que quiere decir en alto. Como ella misma dice: *“es muy interesante comparar la animación y el cine. En el campo de la animación nada sucede por casualidad, el o la directora tiene el control absoluto durante todo el tiempo de producción. De este modo, mis trabajos son muy personales, al mismo tiempo que distantes, y quizás sea así porque se trata de animaciones y no cine.”*

Obras en exposición:

Dead End

2006. Digital Vídeo. 4’38”. Color / Stereo. DVD. Edición 7

El video *Dead End* es una ilustración animada de una situación completamente cerrada, sin la posibilidad de encontrar una salida, sin posibilidad de resolver el problema. La imaginería del vídeo es bastante estática y tensa, y ha sido creada principalmente para distorsionar el foco del diálogo. Los dos personajes del video, una mujer y un hombre, actúan como un par de opuestos, listos para pelear en cualquier momento. Incluso al producirse un claro diálogo entre ambas partes, ambos son incapaces de comunicarse entre sí. Por supuesto, esta situación no produce ningún ganador; el resultado es la demostración de fuerza de dos *“poderosos perdedores”*. *Dead End* funciona como claro reflejo de la sociedad en la que vivimos hoy en día.

Oh, I'm So Happy

2008. Digital Vídeo, 3’7”. Blanco / Negro / Stereo. DVD. Edición 7

I'm So Happy es un video de animación donde se nos presenta una mujer de mediana edad, que vive completamente aislada y extremadamente sola como resultado final. La mujer desarrolla todo un monólogo, en el que intenta por todos los medios convencernos sobre lo feliz y contenta que está con su situación; aunque de todas maneras se trata de un intento completamente fallido ante el espectador.