

FANTASMAGORÍA - DIBUJO EN MOVIMIENTO

18 de enero - 18 de marzo de 2007

MUSEO COLECCIONES ICO (c/ Zorrilla, 3. Madrid. T. 91 420 12 42).

Inauguración: 18 de enero de 2007. 20:00h.

Horario: martes a sábado de 11:00 a 20:00h.

Domingos y festivos de 10:00 a 14:00h. Lunes cerrado.

Un proyecto comisariado por Juan Antonio Álvarez Reyes.

Para más información: CANO Estudio. M. 646 006 330. T. 91 429 77 74.

E-mail: comunicacion@canoestudio.com

La Fundación ICO presenta la muestra colectiva *Fantasmagoría - Dibujo en movimiento*, una selección de más de 30 animaciones creadas en los últimos ocho años por una quincena de artistas de distintas nacionalidades. La exposición reúne trabajos de creadores que han fijado y detenido un lenguaje –el dibujo animado– que goza de una gran base y difusión social, pero que estaba arrinconado en su apreciación artística.

Las obras seleccionadas –creadas por artistas nacidos entre 1955 y 1982– comparten el gusto por la sencillez e inmediatez del dibujo unido al uso de un proceso técnico igualmente sencillo y con gran economía de medios, denominado por algunos autores como *animación pobre* y utilizado por un número creciente de artistas actuales. “*La ventaja de la animación pobre es que permite llegar al público de una manera más directa*”, explica el comisario de la exposición, Juan Antonio Álvarez Reyes. “*Cada vez más, los artistas la utilizan como medio para expresar su visión acerca de las cosas*”.

Gracias a la progresiva aceptación del vídeo y el cine como géneros artísticos, e impulsado por la gran vitalidad y la renovada importancia del dibujo en el arte reciente contemporáneo, el dibujo animado ha empezado a participar en el proceso de ampliación del campo de las artes visuales. Sus técnicas –ya centenarias y tradicionalmente asociadas a la industria cinematográfica y del entretenimiento– gozan de gran pujanza en el arte contemporáneo actual.

Lo que define a esta exposición es que, frente a la tendencia de realidad extrema que muestra la animación más comercial, en especial los videojuegos, las propuestas que realizan los artistas seleccionados participan de técnicas que, aunque facilitadas por las nuevas herramientas tecnológicas, poseen la espontaneidad y la facilidad aparente del dibujo y su gran poder comunicativo.

Los vídeos e instalaciones de la exposición evocan la capacidad del arte contemporáneo de adoptar actitudes críticas ante el mundo que nos rodea mediante la



fantasía y la imaginación. “Es mucho más fácil adoptar este tipo de posturas con la animación. La técnica, sin duda, influye en lo que se cuenta y en el cómo se cuenta”, explica el comisario. En sus piezas se aglutinan temas tan diversos como la esclavitud (en el caso de la norteamericana Kara Walker); las desigualdades sociales y culturales (en los vídeos de Shahzia Sikander y Raymond Pettibon); los totalitarismos (en las piezas de Gu Dexin); la idea del progreso asociado al arte, al diseño y a la arquitectura (en las obras de Pia Rönicke); el papel de la imagen y la noción de identidad (a través de la visión de J. Tobias Anderson) o el desarraigo (que nos muestra Francis Alÿs).

Los historiadores de la animación suelen estar de acuerdo en que una de las primeras animaciones fue *Fantasmagorie* (1908) del francés Émile Cohl, pionero en dar acción al dibujo. De ahí que esta exposición se titule *Fantasmagoría - Dibujo en movimiento* y que sea precisamente el vídeo de Cohl el que abra esta muestra.

La mayoría de los artistas presentes en la muestra ha participado en importantes muestras internacionales que han servido para certificar la pujanza actual del dibujo como importante disciplina artística. Es el caso de la iraní Shahzia Sikander y la norteamericana Kara Walker, que participaron en la muestra *Drawing Now: Eight Propositions* organizada por el MoMA QNS en 2002, en la que se reivindicaba la importancia del dibujo en la creación de vanguardia como poderosa herramienta de comunicación. Al poco tiempo harían sus primeras animaciones pobres.

Dos años más tarde, la propia Fundación ICO organizó la muestra *Arte Termita contra Elefante Blanco*, centrada en el dibujo contemporáneo –de la que *Fantasmagoría* quiere ser continuadora–, en la que también participaron dos de los artistas que lo hacen ahora, el norteamericano Raymond Pettibon y la suiza Zilla Leutenegger.

Los artistas que forman parte de *Fantasmagoría - Dibujo en movimiento* son: Raymond Pettibon (Tucson, Arizona, 1975); Petra Mrzyk & Jean François Moriceau (Nuremberg, Alemania 1974 - Saint-Nazaire, Francia, 1974); Francis Alÿs (Antwerp, Bélgica, 1959); William Kentridge (Johannesburgo, Sudáfrica, 1955); Pia Rönicke (Roskilde, Dinamarca, 1974); Shahzia Sikander (Lahore, Pakistán, 1969); Kara Walker (Stockton, California, 1969); Gu Dexin (Beijing, China, 1962); Vicente Blanco (Santiago de Compostela, La Coruña, 1974); J. Tobias Anderson (Gothenburg, Suecia, 1971); Juan Zamora (Madrid, 1982); Jacco Olivier (Goes, Holanda, 1972); Zilla Leutenegger (Zurich, Suiza, 1968); Adel Abdessemed (Constantine, Algeria, 1971).



OBRAS INCLUIDAS EN LA EXPOSICIÓN

01. Zilla Leutenegger. DELETE 1 (2006) 1 min 27 seg. DELETE 2 (2006) 9 min 35 seg.

Su obra es el resultado de la combinación de la técnica tradicional del dibujo y las nuevas tecnologías a través del uso del vídeo. En *Delete 1* y *Delete 2*, dos de sus obras más recientes, vídeo y dibujo conviven de forma pacífica y ejercen una relación de causalidad a través de lo que la artista denomina "vídeo-dibujos". Dos acciones de limpieza cotidiana, asociadas tradicionalmente al rol femenino, componen un perverso juego en el límite de la realidad y la ficción. La lectura de ambas acciones es doble: bien como ejercicio de limpieza para recuperar esa cualidad de "nuevo" que se mantiene bajo la pátina de suciedad; o bien como una acción destructiva, más aun cuando se aplica sobre un elemento artístico: el propio dibujo. El resultado, lejos de ser agresivo o amenazador, se muestra como un estado poético, fresco y de íntima sencillez, que parece detener el tiempo de una acción sin comienzo ni fin.

02. Adel Abdessemed. GOD IS DESIGN (2005) 4 min 4 seg.

El artista presenta una sucesión de abstracciones que se enlazan unas con otras mediante la realización de más de 3.000 dibujos y su combinación con el sonido especialmente compuesto para la ocasión. Asimismo, las referencias a la distintas culturas (islámica, judía y cristiana) reflejan una contaminación e interrelación inevitables. Es como si los signos opuestos fueran uniéndose y multiplicándose para agitar verdades y provocar paradojas. Los dibujos apelan a la imaginación, abierta a permutaciones, contradicciones y relaciones inesperadas. Dios, esa abstracción, es continuamente invocado desde los extremos religiosos pero, sencillo y simple, *God is Design* repiensa la representación de lo invisible como una colisión entre códigos y estilos.

03. Pia Rönicke. SOMEWHERE OUT THERE (1998) 9 min 10 seg. OUTSIDE THE LIVING ROOM (2001) 9 min 8 seg. STORYBOARD FOR A CITY (2001) 5 min. UNTITLED EAMES MODEL (2001) 1 min 36 seg. CAMOUFLATING HISTORY (2001) 3 min.

Los videos de Pia Rönicke son verdaderos *collages* visuales y sonoros que incluyen fragmentos de filmes, anuncios, revistas, cómics así como dibujos y fotografías realizados por la propia artista.

Storyboard for a city es una animación realizada a partir de 23 dibujos independientes y una banda sonora de música ambiental, que muestra una larga panorámica de un paisaje urbano en la que los bocetos de casas y grupos de edificios se unen, reconfiguran y disuelven de una manera autónoma, como si tuvieran vida propia. El vídeo se convierte en un comentario a la rigidez de los planes urbanísticos.

Untitled Eames Model recontextualiza la imagen de una maqueta sin techo de una casa amueblada con diseños de Eames, al ponerla en relación con un entorno de arquitecturas clásicas del siglo XX, paisajes idealizados o grabados japoneses, entre otros. Rönicke cuestiona la idea de belleza permanente ligada a la utopía al plantear su



posible alteración a partir de las circunstancias cambiantes.

Somewhere Out There y *Outside the Living Room* son dos vídeos que se convierten en poéticos *collages* o notas que evidencian un proceso de pensamiento artístico. Entre las referencias que en ellos aparecen encontramos el movimiento Dadá y las vanguardias soviéticas, elementos iconográficos procedentes del Estilo Internacional así como otros referentes procedentes de la cultura popular como el *manga* japonés o el mundo de la moda. En *Somewhere Out There* es como si los edificios del Movimiento Moderno huyeran volando de su contexto geográfico e histórico, como una forma de protesta ante la rigidez de las ideas modernistas de la ciudad ideal. En *Outside the Living Room*, Rönicke plantea la relación entre la naturaleza y las casas modernas, o mejor, la utilización del jardín como sustituto de una relación inexistente. La artista lleva ese argumento al extremo al mostrar campos de arroz en los tejados de los apartamentos diseñados por Mies van der Rohe en Lake Shore Drive o la jungla amazónica invadiendo Manhattan.

04. Juan Zamora. DIÁLOGO ENTRE FUMADORES (2006) 10 min. CON SOMBRERO (2006) 10 min. MEDIA CABEZA (2006) 10 min. MEDIO ELEFANTE (2006) 10 min. HURGANDO (2006) 10 min.

Dibujante y creador sonoro, ambas facetas de funden en una gracias a las técnicas de la animación, una disciplina a la que se acerca desde una perspectiva sencilla en su factura y simplista en su forma. Haciendo uso de materiales tan primarios como el bolígrafo o el lápiz, Zamora plasma en sus vídeos los resultados de sus investigaciones en torno a la percepción sensorial, punto de partida de sus trabajos. En los vídeos que se presentan en la exposición, los protagonistas suelen ser figuras antropomórficas, de clara ambigüedad sexual y tan primarios en su forma que parecen esbozos. Sus personajes cobran vida a través del movimiento y el sonido y es este último el que aporta un movimiento continuo a la pieza. Ritmo y sonido se materializan a través de los más diversos ruidos guturales, que aparecen asociados a su vez a ese pequeño movimiento y, en definitiva, a distintos estados de ánimo. Sus dibujos sirven como activador de las relaciones interpersonales en un viaje intuitivo al mundo sensorial.

05. Gu Dexin. A1 (14 min 9 seg). A2 (22 min 9 seg). A3 (12 min 9 seg). A4 (8 min 2 seg). A5 (23 min 2 seg). A6 (20 min 6 seg). A7 (12 min). A8 (17 min 2 seg). (2001- 2003).

El artista elabora pequeñas acciones, fragmentos de situaciones en las que no es posible seguir un nudo ni un desenlace. Las breves escenas que configuran estos trabajos muestran ejemplos extremos de crueldad y abuso de poder: el disparo con un cañón como respuesta desproporcionada a cualquier tipo de revuelta; el control mental y sexual mediante el taladrado literal de los personajes colocados en una especie de cadena de montaje; la sumisión a la bandera y a los protocolos oficiales; la interferencia del poder en las relaciones personales; los fusilamientos indiscriminados que parecen un juego de feria... Gu Dexin representa estas imágenes mediante dibujos esquemáticos en blanco y negro, de apariencia muy infantil. Los vídeos son pequeñas acciones, breves



impulsos cuya duración no excede los pocos segundos y que se repite en un bucle permanente, cuya apariencia de juego le permite ir más allá de los límites aceptados. Los ocho clips que componen la serie A1-A8 fueron mostrados por primera vez en la edición del año 2003 de la Bienal de Venecia. Aunque la procedencia del artista, nacido en Pekín (China), puede llevar a identificar sus trabajos en un contexto muy concreto, la universalidad de las situaciones que plantea es más actual que nunca.

06. Vicente Blanco. OTRA VEZ ALGO NUEVO (2006) 10 min 10 seg.

Su trabajo se caracteriza por la multidisciplinaridad de sus obras. Un eclecticismo que siempre parte del dibujo para luego manipularlo o animarlo con las más dispares disciplinas. La acción de sus obras tiene lugar en la sociedad contemporánea, que a su vez, proporciona los referentes iconográficos con que vestirlas: el cine, la publicidad televisiva, el cómic o la novela gráfica. La narración en los trabajos de Vicente Blanco se define desde la idea de fragmentación: es el espectador el que debe ensamblar las piezas que se le dan para reconstruir unos guiones casi siempre planteados en un contexto de irrealidad. Este nuevo trabajo de Blanco se presenta intervenido por una celosía de cartón que actúa sobre la percepción del espectador en dos niveles claramente diferenciados que juegan con la dualidad fondo-superficie. En el primero, el que da paso a la sala, la imagen proyectada solo puede ser vista a través de una celosía. En el segundo, a medida que el espectador avanza hacia el fondo de la sala, proyección e instalación cobran absoluta autonomía. El vídeo proyectado sobre la pared es una animación primaria, realizada a modo de *collage*, con elementos contruidos a partir de cartones, papeles de colores y fotografías. El discurso de Vicente Blanco debe ser reconstruido a partir de los fragmentos que nos ofrece de forma parcial, apelando a la propia autonomía de la obra y del espectador con respecto al autor material.

07. Jacco Olivier. HUNGER (2003) 1 min 10 seg. NORMANDY (2004) 1 min 8 seg loop. EXIT (2004) 0 min 44 seg. FINAL APPROACH (2002) 1 min 27 seg.

La base de sus trabajos en vídeo son sus propias pinturas que reconvierte, al introducir en ellas el movimiento, en imagen animada. Los personajes y objetos se nos muestran como el inicio de una historia que pretende mantener la tensión del espectador, no tanto por lo que se ve sino por lo que adelantamos que va a ocurrir. Dos pilotos dirigen un avión entre un campo de nubes, acercándose al punto de aterrizaje. Aunque nos imaginamos lo que puede suceder si toma tierra, ese hecho nunca llega a tener lugar. Un personaje femenino sujeta lo que parece ser un tabla de surf mientras se coloca el bañador, como preparándose para entrar en acción. De nuevo, el desenlace no se produce. A la manera del cine experimental, y presentando escenas que no tienen relación temática entre sí (pero presentadas de manera simultánea), Olivier construye ficciones animadas donde la vibración de la imagen y el color aportan la tensión suficiente a la obra como para prescindir de la narración.

08. Shahzia Sikander. NEMESIS (2003) 2 min 2 seg.

En su obra reflexiona sobre la escisión política y cultural que separa Oriente y Occidente



como producto de la globalización. Sikander adopta una postura crítica ante la falsa identificación de oriente como símbolo de la tradición y de occidente como reflejo de innovación. La artista presenta *Nemesis* como una pieza animada (que parte del dibujo) en la que confluyen distintos aspectos culturales, ideológicos y técnicos. Por medio de una sencilla técnica de animación (en la que se funden elementos de la imaginería hindú y musulmana) los distintos iconos poco a poco van conformando combinaciones orgánicas, dando como resultado una atmósfera cargada de sensualidad, a la que acompaña una sugerente banda musical. *Némesis*, según la mitología griega, es la diosa de la fortuna y la desdicha, de la felicidad y la venganza, pero en la simbología hindú equivale al mito de Pandora. Ambos conceptos se funden a lo largo de una acción sencilla repetida indefinidamente en bucle que, lejos de intencionalidades políticas o parámetros etnocentristas, se resuelve con un marcado tinte subversivo, soterrado solo por la bucólica sensualidad y el preciosismo formal que destila toda la pieza.

09. Petra Mrzyk & Jean François Moriceau. LOOPING (2004) 15 min. EXCUSE MOI (2006) 3 min 34 seg.

Inspirados en el mundo del cine y la televisión, la publicidad, los logos, las revistas de arte, la ciencia ficción o el universo pop, Petra Mrzyk & Jean François Moriceau adaptan sus vivos dibujos a diversos formatos que incluyen libros, murales, instalaciones y películas de animación, entre otros. La utilización de la imagen en movimiento les permite dotarlos de un componente obsesivo, de un *loop* permanente, de una repetición constante que convierte las numerosas acciones en un maremagnum de obsesiones tan absurdas como inútiles.

10. Francis Alÿs. SONG FOR LUPITA (1998) 60 min 4 seg.

Sus pinturas de pequeño formato y sus mesas de dibujo han dado paso a que, encadenados, formen sencillas animaciones que se proyectan en un tamaño reducido coincidente con el de pinturas y dibujos. En ellas, las acciones son simples y se repiten sin fin, además de, ocasionalmente, formar parte de instalaciones más complejas en las que intervienen la proyección de *animación pobre* y otros elementos como son mesas de dibujo, muebles y/o sonido. Éste es el caso de *Song for Lupita*, en la que se encuentran buena parte de los elementos señalados y que conjuga a la vez (de ahí su interés para esta exposición) el dibujo, su encadenamiento y su evolución hacia el movimiento y, por tanto, hacia un tipo de *animación pobre* que consiste en sencillos dibujos que adquieren vida al realizar una acción repetitiva y que interactúa con el mobiliario de la estancia y con la música. Nombre y canción nos hablan de un espacio geográfico y de un ámbito cultural, también de un desfase y de una pequeña pérdida (que se produce ante cualquier cultura que no es la propia y ante cualquier lenguaje que no es el materno), también de un trasvase continuo que hace que todo cambie para que vuelva a estar en el mismo sitio, pero siempre en continuo flujo.

11. J. Tobias Anderson. 879 COLOUR (2002) 1 min 23 seg.

Esta animación tiene un antecedente o una primera versión en *879* (1998), un filme



basado en 879 dibujos en blanco y negro realizados a partir de fotogramas de la película de Alfred Hitchcock, *Con la muerte en los talones* (*North by Northwest*, 1959). Las imágenes, extraídas de la versión sueca del filme, fueron reeditadas en orden cronológico, de manera que daban lugar a una versión completamente diferente del film. Cada una de las imágenes iba acompañada del sonido de un click. Este recurso sonoro, junto a la reedición cronológica de las imágenes, hacía que el filme no tuviera ya principio ni final y pudiera ser proyectado en forma de bucle. En *879 Colour*, Anderson utiliza las mismas imágenes que en *879* pero esta vez coloreadas y, a diferencia de la versión anterior, se mantiene fiel a la película original y a los códigos del Hollywood más clásico. La figura de Gary Grant y los filmes de Hitchcock aparecen recurrentemente en su trabajo y a partir de ellos reflexiona sobre temas como la fama o la personalidad dual, las falsas apariencias y la confusión de identidades o las convenciones cinematográficas. En definitiva, sus obras se convierten en una reflexión sobre la noción de identidad, el papel de la imagen y la representación en la configuración del imaginario colectivo.

12. Raymond Pettibon. REPEATER PENCIL (2004) 14 min 12 seg.

La obra de este artista es una radiografía de la sociedad actual. Su técnica es elemental, basada en el monocromatismo de la tinta sobre papel, en ocasiones combinada con el colorido de la acuarela. El trabajo en vídeo de Pettibon, cercano al cine experimental, se ha visto reflejado en numerosas producciones en las que desarrolla su trabajo gráfico mediante un contenido narrativo con el que se ve enriquecido el texto a la manera de cómic. *Repeater Pencil* es una buena muestra de su labor como *videoartista*: una sucesión de viñetas que se repiten de forma arbitraria, acompañadas por una banda sonora que aparentemente discurre de forma independiente al nivel visual, componen un enigmático collage humano en movimiento.

13. William Kentridge. TIDE TABLE (2003) 8 min.

Los trabajos de William Kentridge constituyen una visión de la compleja historia de Sudáfrica, del legado del *apartheid* y, en un sentido más amplio, de la naturaleza humana, de sus emociones y los mecanismos de la memoria. *Tide Table* es la continuación de una serie de trabajos previos titulada *Drawing for Projections*, que Kentridge inició en 1989 y que consiste en dibujos al carboncillo a partir de los cuales el artista realiza vídeos. La serie se centra en diversos acontecimientos significativos de la historia reciente de Sudáfrica. El hilo conductor es el personaje protagonista, Soho Eckstein, un industrial y agente inmobiliario de Johannesburgo y su alter ego, el artista soñador Felix Teitlebaum. Ambos le permiten a Kentridge dibujar el retrato de la vida cotidiana en la Sudáfrica del *apartheid*, así como las transformaciones sociales vividas en el país durante la década de los 80 y los 90.

14. Kara Walker. 8 POSIBLE BEGINNINGS OR: THE CREATION OF AN AFRICAN-AMERICA (2005) 15 min 57 seg.

Kara Walker acostumbra a situar sus trabajos en un periodo muy concreto de la historia: el comprendido entre 1778, año de la legalización de la esclavitud, y 1863, cuando el



presidente Lincoln firma la proclamación de Emancipación. *8 Possible Beginnings* es un filme realizado con música y siluetas. Más cómico que siniestro, se inicia con el viaje de un barco de esclavos en el Atlántico, en el que los rebeldes son echados por la borda. Sus cuerpos son engullidos por la silueta de una gigantesca mujer que los traga y excreta en una nueva tierra que es el reino del algodón. Las relaciones entre un esclavo y su amo concluyen con el embarazo del esclavo y el nacimiento de una planta de algodón. Mientras, el amo ya tiene relaciones con otra esclava. El filme finaliza en el periodo de la posguerra, con un niño escuchando los cuentos del tío Remo que Walker transforma en un linchamiento. Recogiendo la tradición que va de El Bosco a Goya, Walker explora la naturaleza sexual del poder, el dominio y la sumisión mediante unos trabajos que se convierten en espejo de las injusticias sociales. La presencia de las manos de la artista aportan un cierto tono *brechtiano* que reafirma su intención crítica.