INTERVALO
[a, +∞)

Curaduría: Alex Brahim

Inauguración: Jueves 13 de octubre de 2016 (7 pm)
Muestra abierta hasta el sábado 5 de noviembre de 2016

Horario de visita de martes a sábado: 3 pm a 7 pm

Casa Hoffmann

Carrera 3 # 63 - 68
Bogotá, Colombia

(+571) 357 6002
(+57) 312 439 0627

www.casa-hoffmann.com
info@casa-hoffmann.com

Un proyecto apoyado por

institut ramon llull
Lengua y cultura catalanas

Realizado por

DiB iNa digital biro of international art

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 22 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, mímesis, 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.

Alex Brahim

Artistas

Aggtelek
Enrique Baeza
Antonio Caro
Azahara Cerezo
Juan Pablo Echeverri
Santiago Echeverry
Inma Femenía
Klaus Fruchtnis
David Ferrando Giraut
Andrés Galeano
Andrea Gómez
Natalia Ibáñez Lario
Laura Jiménez Galvis
Andrés Martínez Ruiz
Sito Mújica
Xavi Muñoz
Enrique Radigales
Ryan Rivadeneyra
Sofía Reyes
Guillermo Ros
Gregori Saavedra
Marc Serra

Aggtelek

De la serie Travel Notes

Óleo sobre lienzo
100 x 70 cm
2014

Aggtelek

De la serie Travel Notes

Óleo sobre lienzo
100 x 70 cm
2014

Aggtelek

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 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 Culking" (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.

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.

Enrique Baeza

Reality is Spam

Neón
34 x 66 cm
2013

Enrique Baeza

Enrique Baeza (Barcelona, 1972) experimenta con los límites de la comunicación personal y de masas. Y 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, el street art y la TV 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 para 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, que abarcan desde lo más mundano hasta lo más abstracto.

Formado en filología hispánica, publicidad y artes escénicas. El grueso de su producción se basa en intervenciones en el espacio público, que ha desarrollado en más de 60 ciudades en los cinco continentes. Su obra ha podido verse en las exposiciones y ferias desarrolladas junto con la galería nómada Me & The Curiosity de Barcelona, AJG Gallery de Sevilla, en festivales como Ingràvid en

Figueres y happenings como Vipper Room en Barcelona, así como a través de sus performances Beware of Shortcuts o A Word Portrait, de la cual prepara una versión para Fu Gallery de Miami.

Reality is Spam

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 travésdel 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.

Antonio Caro

Mineria
(realidad aumentada)

Código digital y clip de video
2015

Antonio Caro

Mineria
(realidad aumentada)

Código digital y clip de video
2015

Antonio Caro

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 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.

Mineria (realidad aumentada)

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 *Mineria* (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.

Azahara Cerezo

Paisajes digitales
de una guerra

Serie fotográfica
(capturas de Google Street View)
Impresión digital
29,7 x 42 cm
2015 - 2016

Azahara Cerezo

Paisajes digitales
de una guerra

Serie fotográfica
(capturas de Google Street View)
Impresión digital
29,7 x 42 cm
2015 - 2016

Azahara Cerezo

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 y a la colaboración con otros artistas, como Mario Santamaría.

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). Su trabajo explora formas urbanas y contradicciones en la singularidad del territorio físico y virtual. Mediante datos a tiempo real y procesos de reapropiación, sus proyectos toman la forma de acciones, a menudo online, vídeos e instalaciones. Actualmente trabaja con la galería Addaya (Alaró, Mallorca).

Paisajes digitales de una guerra

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. 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.

Juan Pablo Echeverri

I am shit

Impresión digital sobre madera
100 x 70 cm
2015

Juan Pablo Echeverri

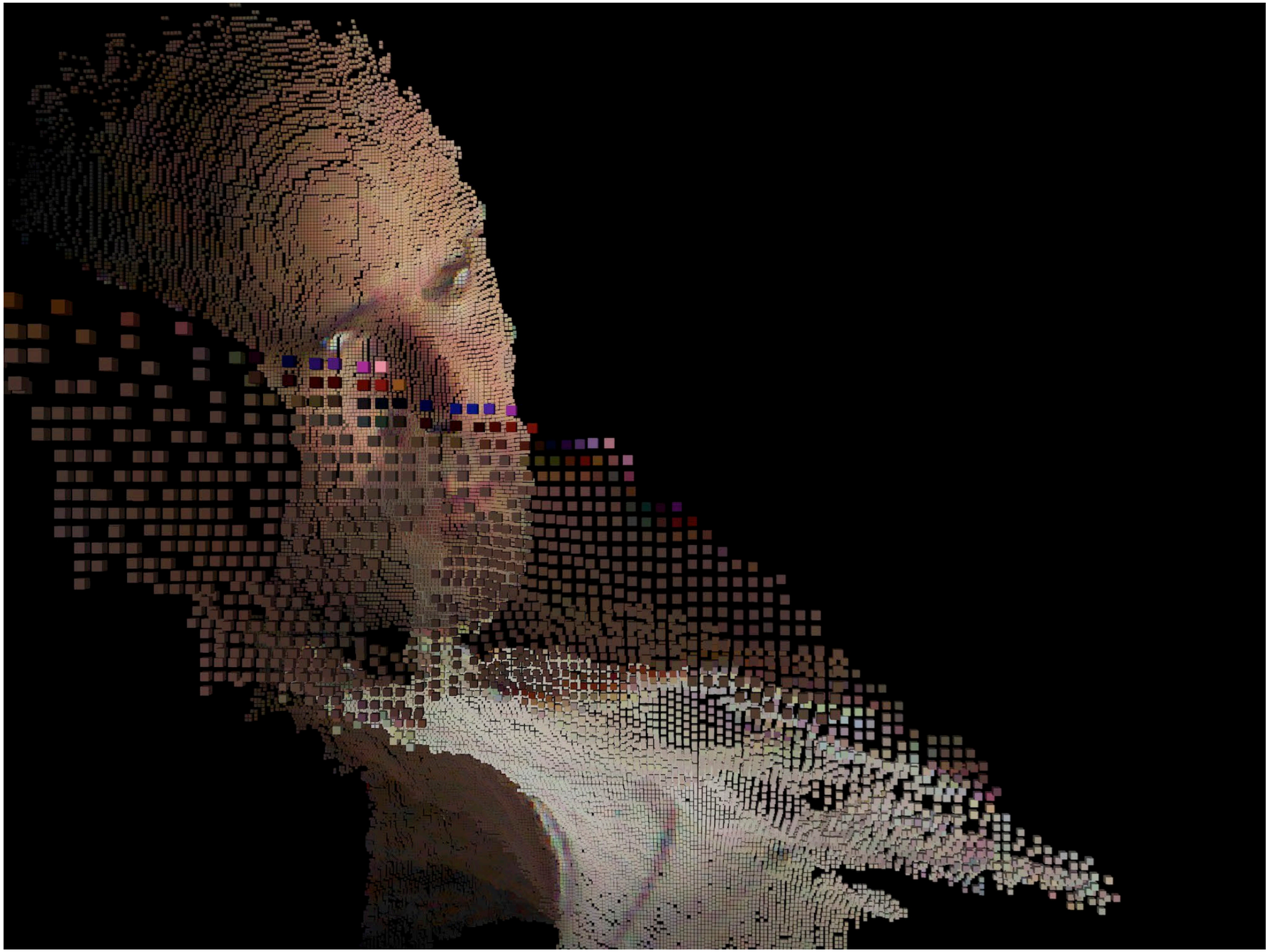
Juan Pablo Echeverri (Bogotá, 1978) es Licenciado en Artes Visuales por la Universidad Javeriana. Su producción, primordialmente fotográfica y en video, se basa en la autorepresentación y explora temas de identidad, imagen y género en las esferas pública y privada, así como la forma en la que las identidades 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.

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 (Copenhagen), 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 Photographers 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 abierto: Fotografía latinoamericana contemporánea 92-02 (Lunwerg). 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.

I am a shit

En *I am a shit*, el recurrente emoticono de las heces en el mundo virtual se convierte en destino transitorio del rostro de Juan Pablo Echeverri. Directamente relacionado con la serie Caritas, en la que Echeverri incorporaba los emoticonos más paradigmáticos (las caras amarillas), este nuevo icono, además de una nueva apropiación, es utilizado por el autor como firma, sello o logo. Desde su habitual uso de elementos de la cultura popular y del sentido del humor, *I am a shit* recala con ironía en el descrédito de la propia figura del artista y su hiper-circulante imagen pública.

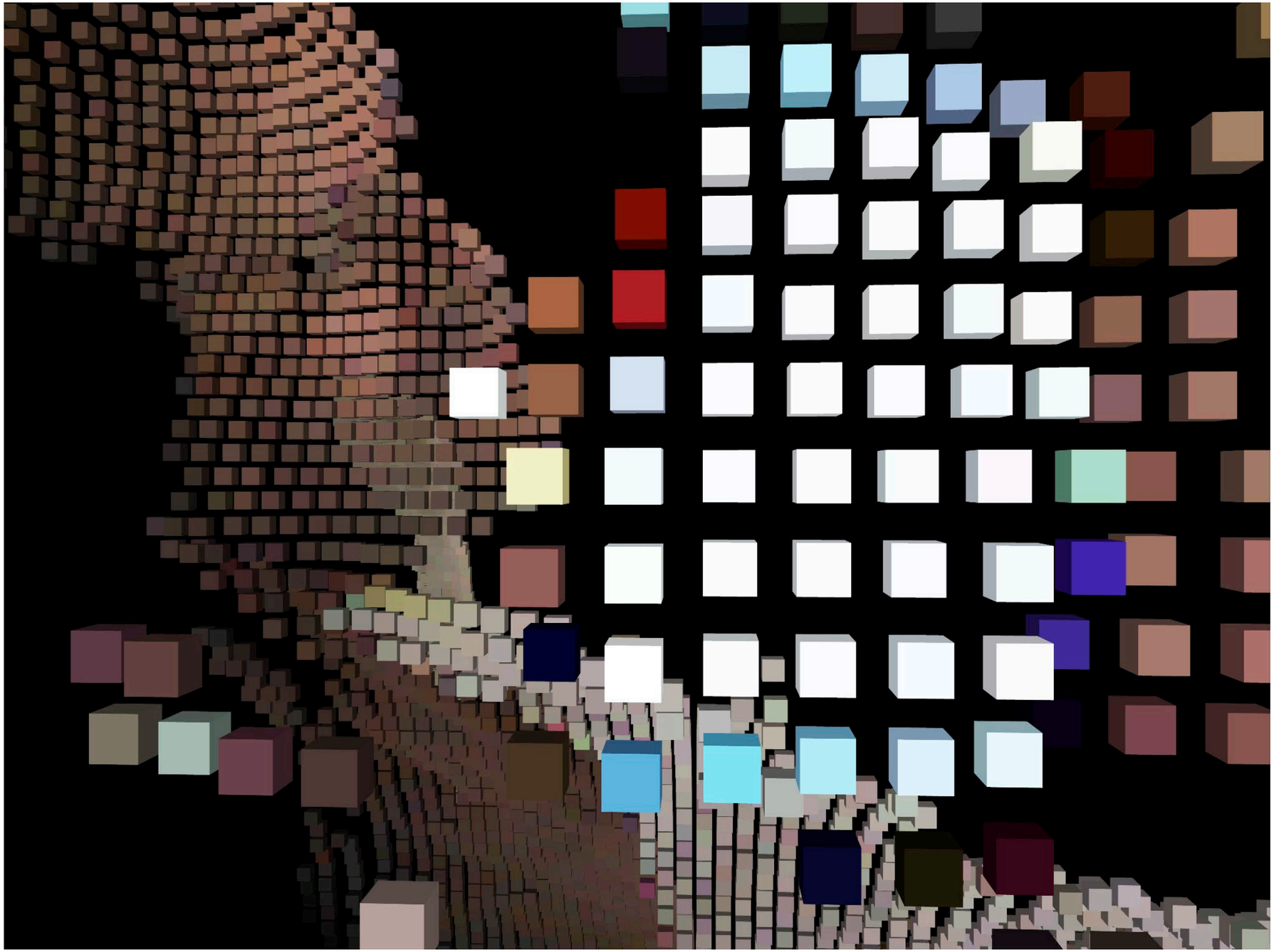
Santiago Echeverry



Kinect E-Portrait

(Self E-Portrait Series 3)
Processing /Kinect
Impresión digital
2013

Santiago Echeverry



Kinect E-Portrait

(Self E-Portrait Series 3)
Processing /Kinect
Impresión digital
2013

Santiago Echeverry

Santiago Echeverry (Bogotá, 1970) es 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 desde 1989. 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, entre otros. Actualmente es Profesor Asociado de Arte Digital en la Universidad de Tampa, en la Florida, y Profesor Visitante en la Especialización en Creación Multimedia de la Universidad de Los Andes, en Bogotá.

Self E- Portrait Series

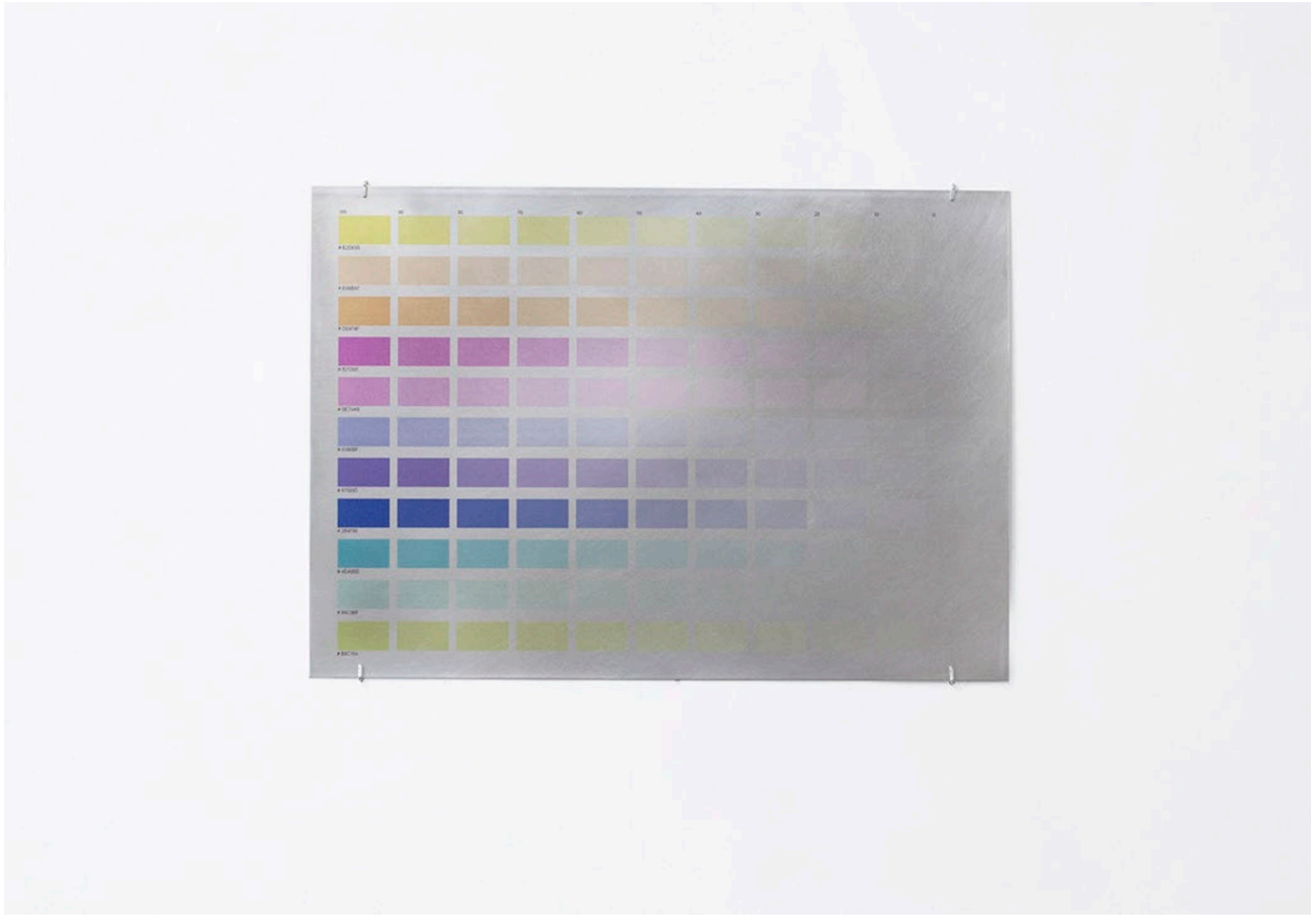
Self E- Portrait Series es una serie de retratos creados usando un código escrito por el autor en Processing: un bloc de dibujo electrónico para el desarrollo de medios interactivos que hace capturas reales a través de una sencilla cámara web, creando a continuación lo que se presenta como la localización espacial de una esfera o la profundidad de una caja en un espacio tridimensional, en correlación directa con su brillo y preservando el color RGB original. El autor deconstruye, explota, fragmenta y luego reconstruye su cara voyerista. Durante la toma -dadas las limitaciones de tamaño del monitor- sólo puede ver una cuarta parte de lo que será la imagen final, cuestionando el verdadero significado de narcisismo y exhibicionismo en el contexto la autoescopía digital, dejando espacio para la aleatoriedad en un escenario construido matemáticamente.

Inma Femenía

Graded Metal 74

Impresión UV y aluminio
manipulado
59 x 30 x 19 cm
2015

Inma Femenía



Colour Chart Test

Impresión UV y aluminio
manipulado
34 x 48,5 cm
2016

Inma Femenía

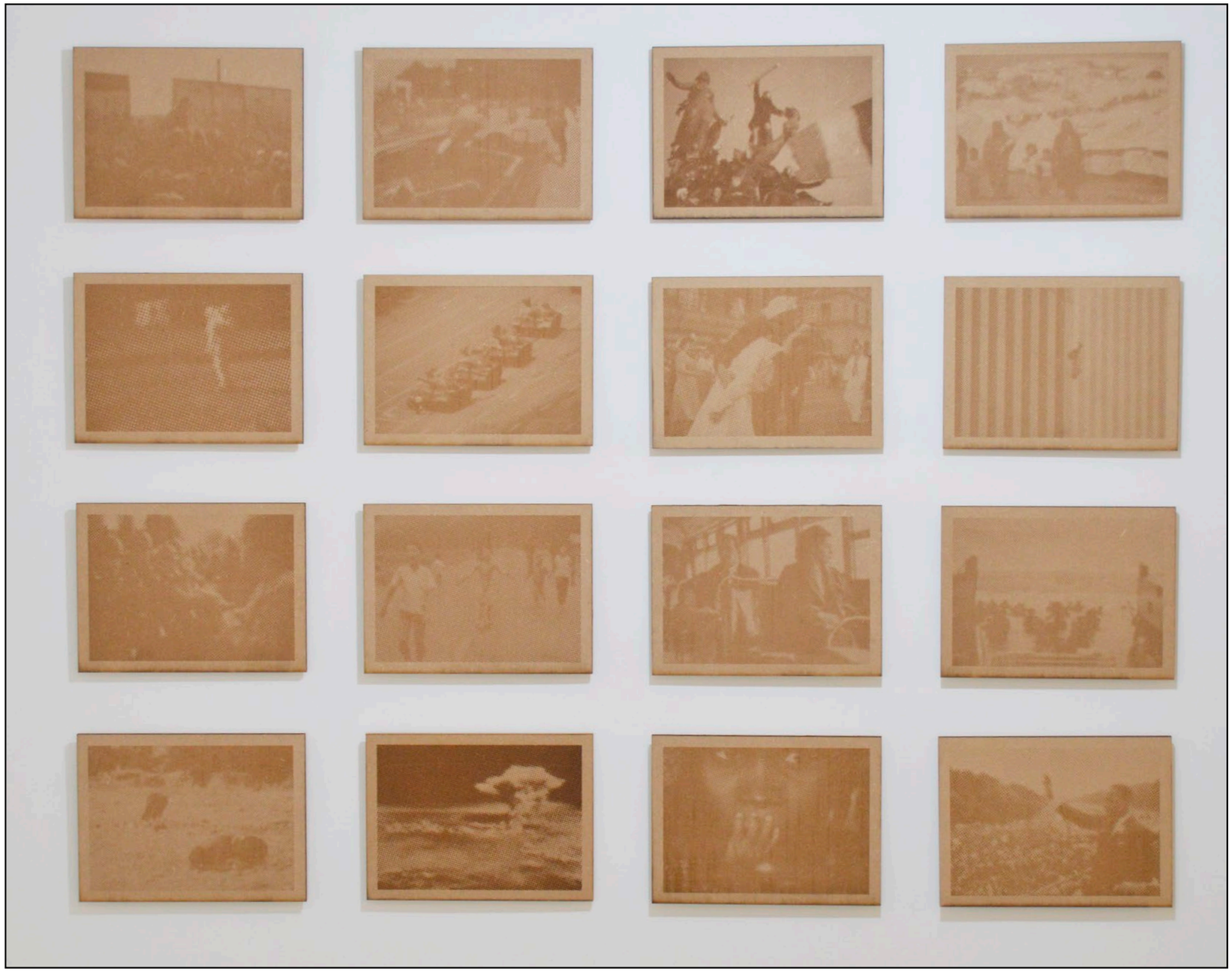
Inma Femenía (Pego - Alicante, 1985) reflexiona sobre el modo en la que percibimos el mundo, cada vez más condicionado por el ámbito digital. Un medio entendido no sólo como vehículo de transmisión de información e imágenes, sino como un lenguaje cuya gramática modifica irremediablemente la apariencia 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.

Ha desarrollado muestras individuales en el Centro Párraga de Murcia, la Sala Unamuno de Salamanca y en galerías como Area72 y Kessler-Battaglia de Valencia. Ha participado en muestras colectivas en The Ryder Projects en Londres, Beta Pictoris Gallery de Birmingham, la galería Combustión Espontánea de Madrid, Sa Quartera en Inca-Mallorca, Atelierhaus Dachauer en Munich, A Room en Helsinky, Frame en Oporto, o La Naves, Centro del Carmen y La Galería Luis Adelantado, todas en Valencia, entre otras. Ha participado en ferias como SUMMA y JustMAD en Madrid o Art Marbella y su trabajo se encuentra en colecciones especializadas como el Museo Internacional de Electrografía de Cuenca o Harddiskmuseum.com

Graded Metal

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.

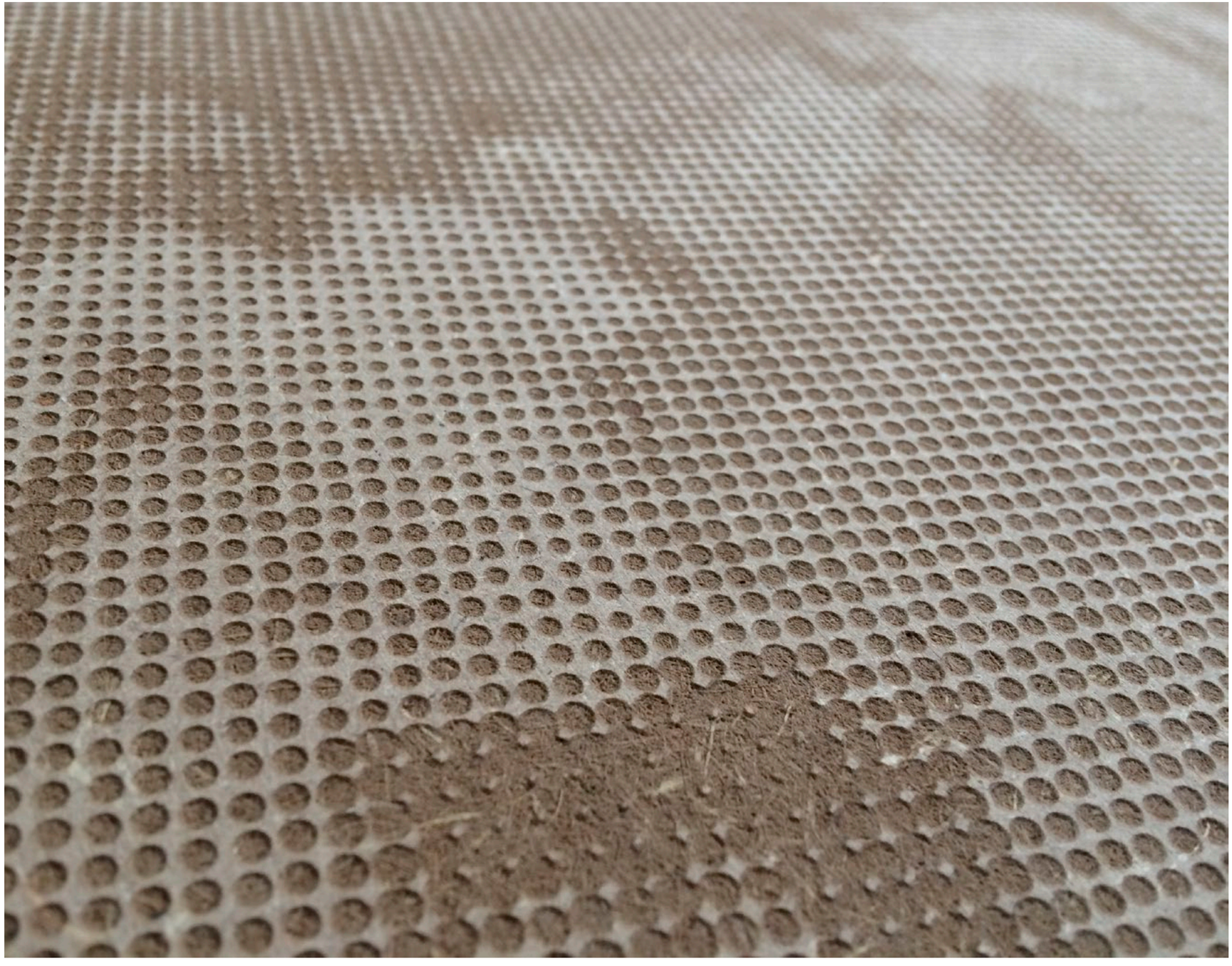
Klaus Fruchtnis



Viral Icons

Serie de fotografías (tomadas de Internet) Impresión en corte láser sobre madera
40 x 30 cm
2016

Klaus Fruchtnis



Viral Icons

Serie de fotografías (tomadas de Internet) Impresión en corte láser sobre madera
40 x 30 cm
2016

Klaus Fruchtnis

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 & 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.

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, Sevran. 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.

Viral Icons

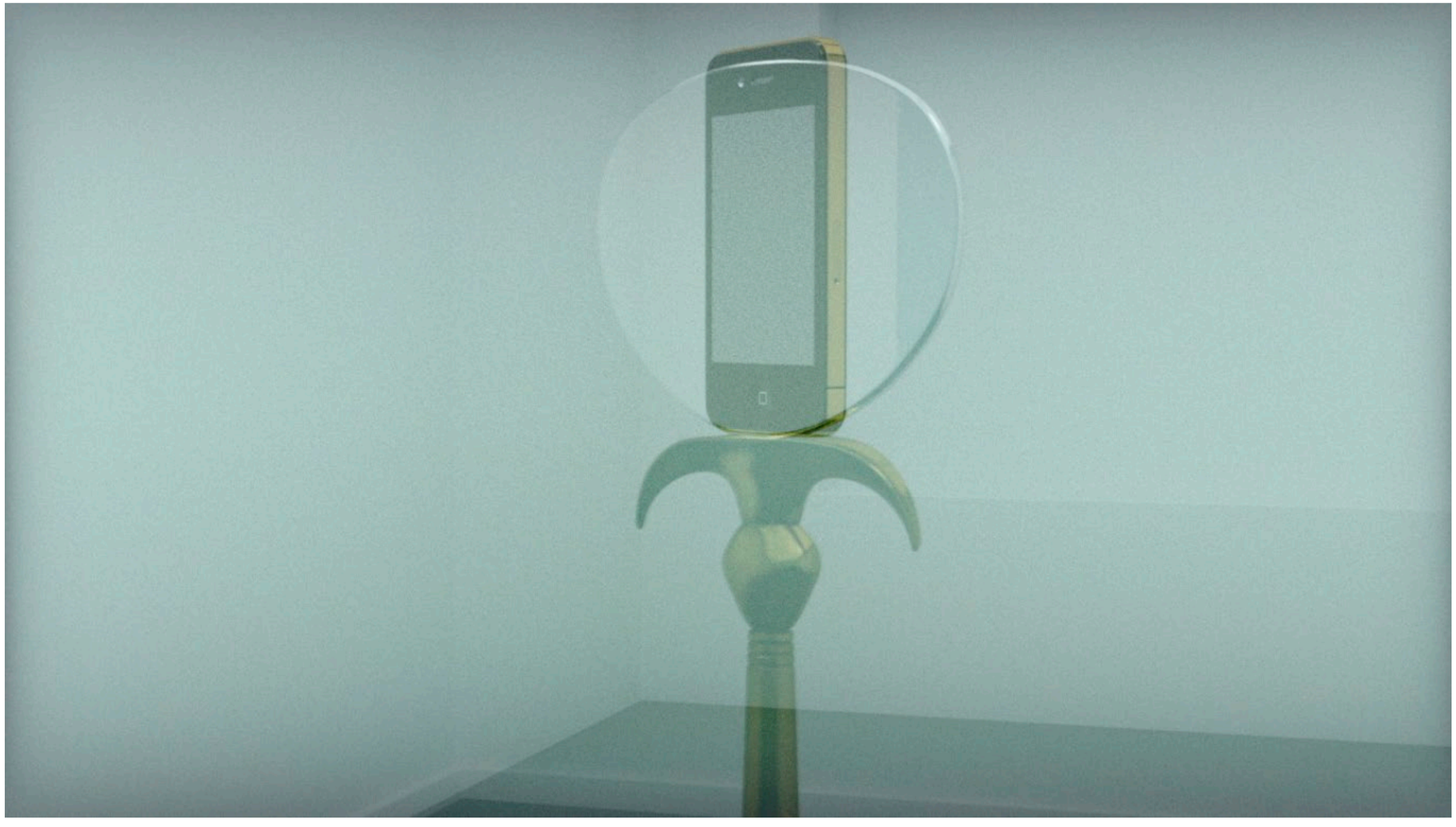
Viral Icons recalca en planteamientos sobre el uso de Internet, sin duda la mejor vitrina para ver y compartir imágenes hoy en día. En los últimos años el mundo entero ha visto las mismas imágenes una u otra vez. Algunas de ellas se han convertido en iconos cargados de aspectos sociales, políticos y 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 pixeles-, 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.

David Ferrando Giraut

Catoptrophilia

Animación digital con sonido
estéreo
12 min 14 seg
2013

David Ferrando Giraut



Catoptrophilia

Animación digital con sonido
estéreo
12 min 14 seg
2013

David Ferrando Giraut

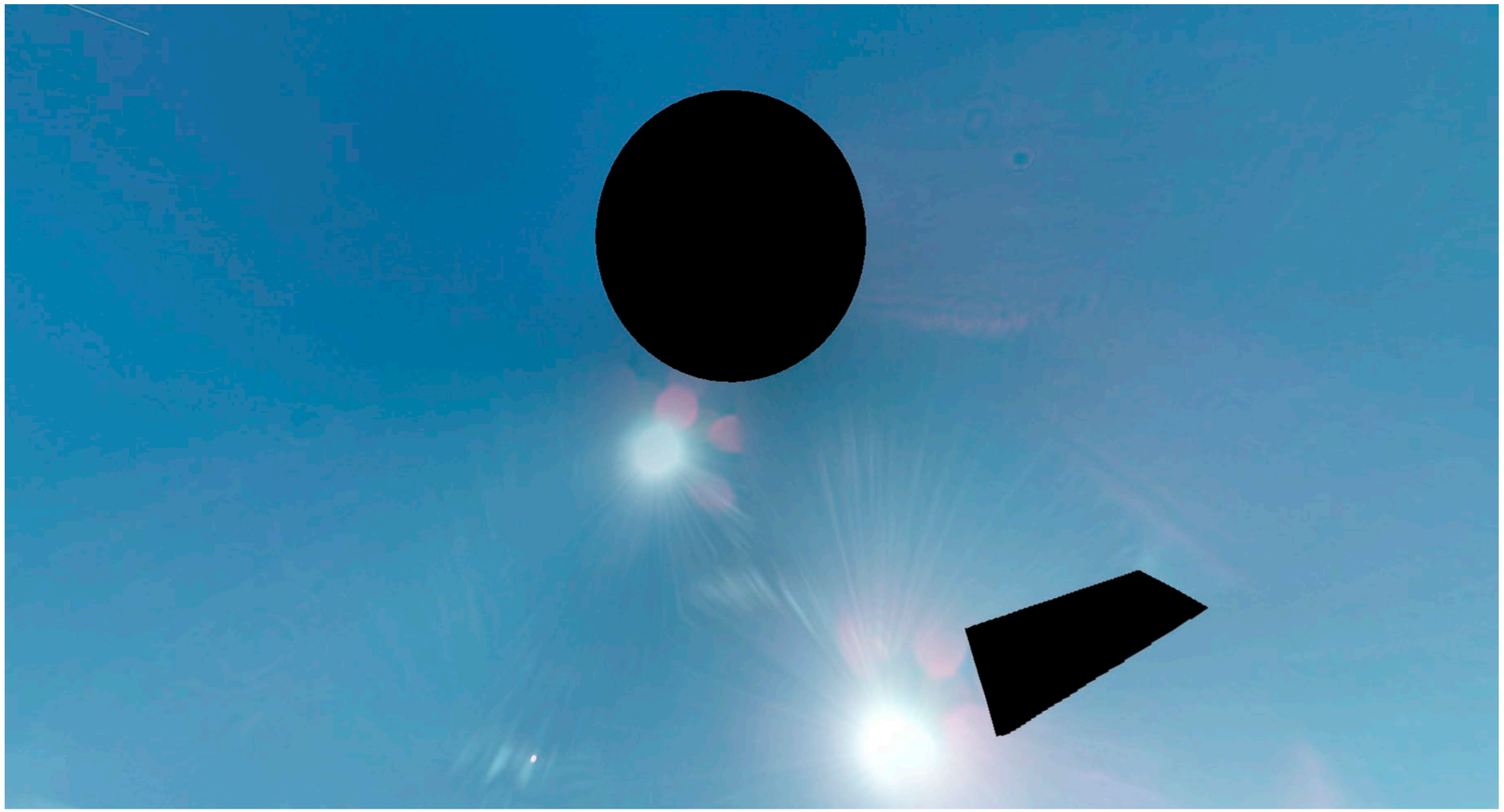
David Ferrando Giraut (1978, Negreira) es graduado en el MFA del Goldsmiths College en 2008 y recientemente participó en el Programa de Artistas LUX Asociado en Londres, donde reside. Su trabajo se ocupa de la imbricación del tiempo, las imágenes y el sonido, de la naturaleza y la cultura, inspirado en las nociones de transversalidad y de ruina. Su obra explora la difícil relación entre investigación científica y procesos de toma de decisiones políticas, en un momento en que resulta imposible seguir ignorando el impacto que el género humano ha tenido sobre el planeta. A través de alegorías y referencias de la alta cultura y la cultura popular, aborda la fantasmagoría del uso tecnológico como una fuente para el análisis crítico de la realidad.

Entre sus últimas exposiciones y proyecciones destacan: MACO 2013, Ciudad de México; ARCOmadrid 2013; Cristalino, Galería Bacelos, Madrid y Vigo (2012); 41 Festival Internacional de Cine de Rotterdam (2012); Inflamación de la selva, Union Gallery, Londres (2012); El Fanstasist, MACUF, A Coruña (2011); Topofobia, Danielle Arnaud Gallery, Londres, The Bluecoat, Liverpool y Spacex, Exeter (2011-2012); Contra gravedad, ICA, Londres (2010); Final de viajes en las reuniones de los amantes, Galería Visor (2010), Valencia y 10/12, Bruselas (2011); Cápsulas del Tiempo, la Galería Soho, Londres (2011) Todo lo que está ahí fuera en Inéditos 2010, La Casa Encendida, Madrid; Entre un agujero y una casa, James Taylor Gallery, Londres (2010); Cosas extrañas están pasando, ASPEX, Portsmouth (2009), o Situación CGAC, Santiago de Compostela (2008).

Catoptrophilia

Catoptrophilia nos sitúa ante el encuentro entre dos objetos pertenecientes a momentos históricos distantes en el tiempo: un espejo de mano egipcio del siglo XV a.C., conmemorativo de la diosa de la belleza, y un iPhone 4S Elite, lanzado al mercado por Apple, California, en 2011. La pieza reflexiona sobre cómo la tendencia humana a crear imágenes ha dependido desde tiempos ancestrales del abastecimiento de minerales, creando casi siempre una cadena de esclavitud en la que 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.

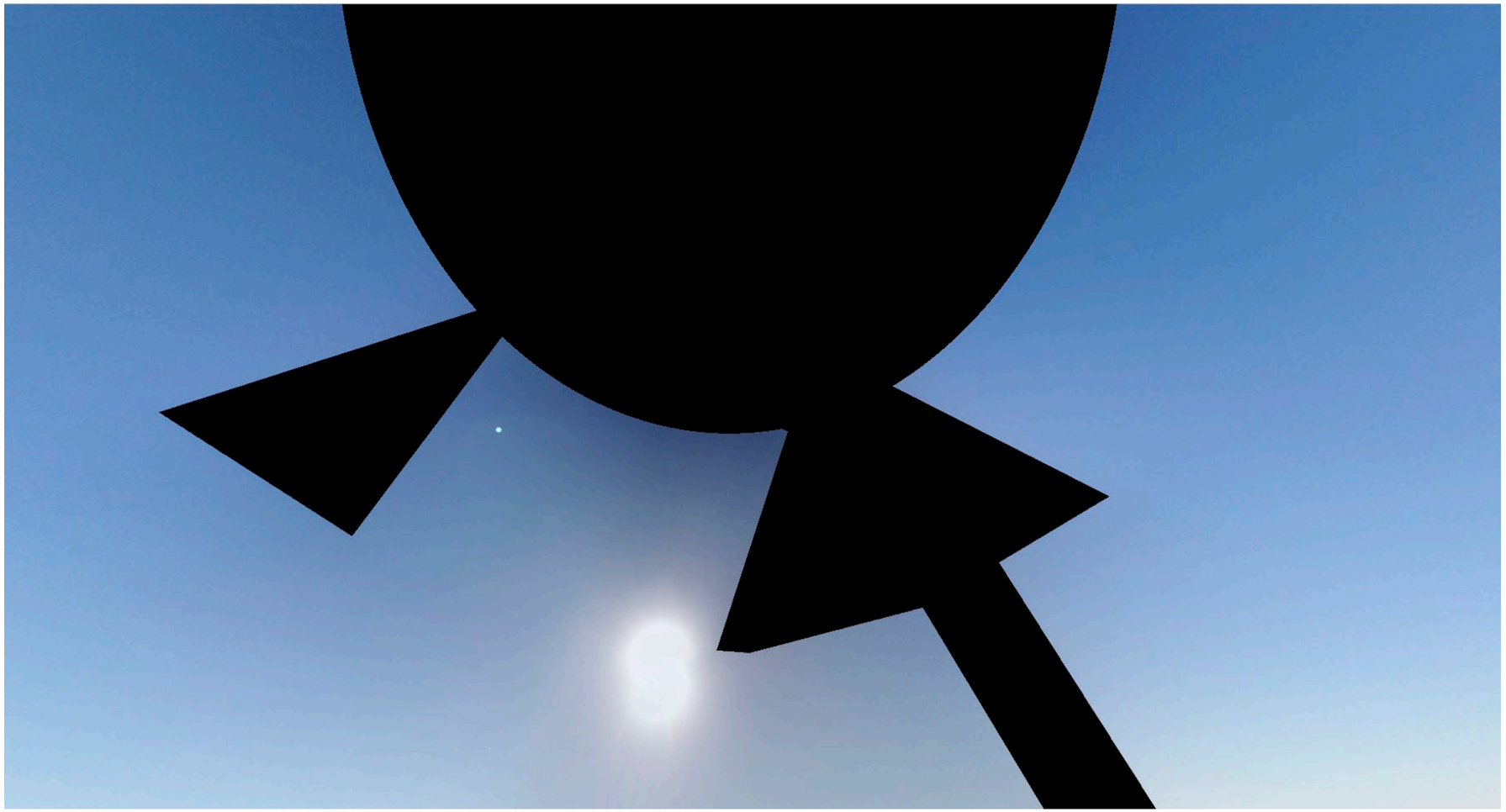
Andrés Galeano



Google in View

Impresión digital (capturas
de Google Street View)
16:9, 1024 x 576, .png
30 x 40 cm
2014-2015

Andrés Galeano



Google in View

Impresión digital (capturas
de Google Street View)
16:9, 1024 x 576, .png
30 x 40 cm
2014-2015

Andrés Galeano

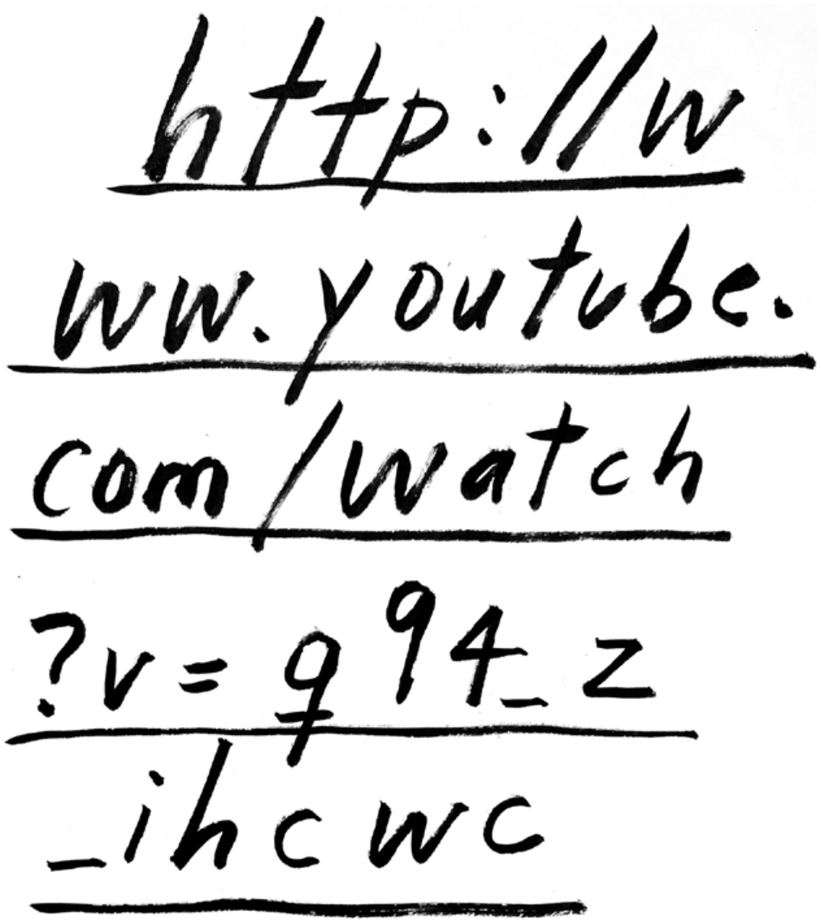
Andrés Galeano (Mataró, 1980). Se licencia en Filosofía en la Universidad de Barcelona, en Fotografía en la FFS de Stuttgart y en Escultura/Arte Libre en la KHB de Berlin. Su obra es interdisciplinar y abarca medios como dibujo, fotografía, video, instalación y performance. Vive en Berlín, en donde destaca 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 Bienal de Thessaloniki en Grecia y ferias como Art Rotterdam, Art Brussels, YIA en París o Supermarket en Estocolmo.

Google In View

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 fotógrafos fotografiados.

Andrea Gómez



Deriva 41

Tinta china sobre papel
70 x 100 cm
2016

Andrea Gómez

Deriva 43

Tinta china sobre papel
70 x 100 cm
2016

Andrea Gómez

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, Galeróa 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, Dússeldorf, 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

Deriva

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.

Natalia Ibáñez Lario

Artes aplicadas - Instagram

Impresión UV sobre acrílico, anclajes de aluminio anodizado
48 x 48 cm
2014

Natalia Ibáñez Lario

Artes aplicadas - Instagram

Impresión UV sobre acrílico, anclajes de aluminio anodizado
48 x 48 cm
2014

Natalia Ibáñez Lario

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 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 Archiitectural 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 (Frobourg) o Art O Rama (Marsella).

Artes aplicadas- Instagram

Artes aplicadas – Instagram son montajes digitales gráfco-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, reflejadahoy 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”.

Laura Jiménez Galvis

De la serie Drama on Stage
Revival of the Stone

Fotografía digital
33.02 x 48.26 cms
2013

Laura Jiménez Galvis

De la serie Drama on Stage
The Melancholy on M.

Fotografía digital
33.02 x 48.26 cms
2013

Laura Jiménez Galvis

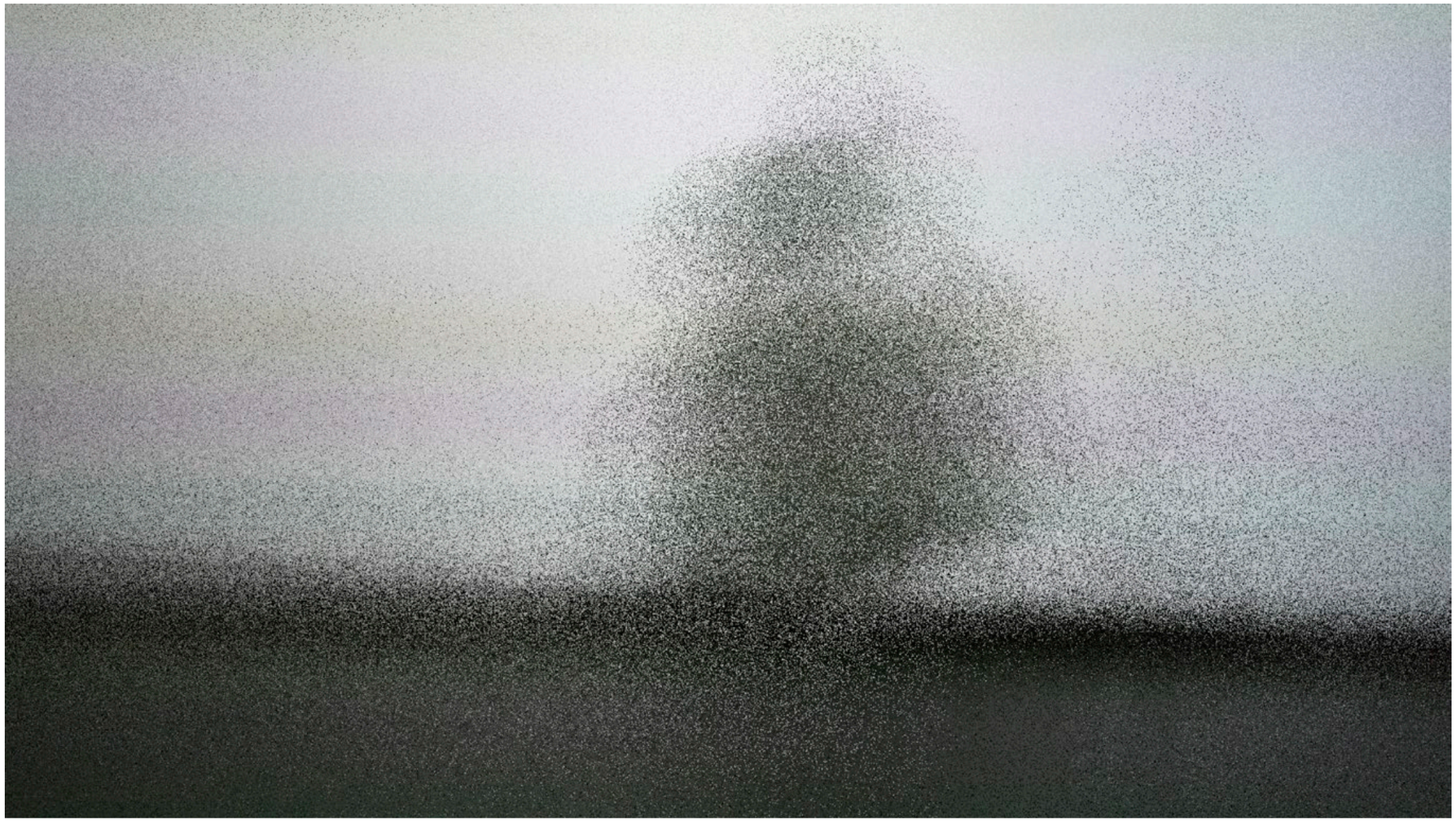
Laura Jiménez Galvis (Bogotá, 1977). Su práctica se basa en el uso de la fotografía digital y analógica como el primer paso a través del cual se documentan fragmentos de objetos de la historia natural y museos de arte, tomando las imágenes resultantes y la manipulación de las impresiones mediante la experimentación a través de corte, doblado y plegado para convertirlos en nuevos objetos de papel que se constituyen a sí mismos como apoyos o moldes de caracteres para los conjuntos creados en su estudio. Su trabajo explora a través de estos resultados visuales, las ideas de distanciamiento y de lo siniestro, la manifestación de lo anodino y lo sublime, a través de la construcción de conjuntos y escenas que recuerdan a la tensión entre la rareza y la belleza, la naturaleza y el artificio, la transformación y la decadencia.

Estudió Artes con énfasis en Fotografía en el centro CUNY Hunter College de Nueva York. Se certificó en fotografía de gran formato en el Centro Internacional de Fotografía de ICP, Nueva York. Licenciada también en Bellas Artes y Historia General en la Universidad de los Andes (Bogotá). Diplomada en Diseño de vestuario y de escenario en la Universidad Javeriana (Bogotá). Su obra ha podido verse en Artecámara (Bogotá), el Hunter College o el Daily News Building (Nueva York). Fue seleccionada en el Promising Emerging Artist Selection 2015 del programa Christie's Education en Nueva York.

Drama on stage

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.

Andrés Martínez Ruiz



Vortuito

50 x 60cm
Fotografía digital
2013

Andrés Martínez Ruiz

Vortuito

50 x 60cm
Fotografía digital
2013

Andrés Martínez Ruiz

Andrés Martínez Ruíz crea objetos construidos a través de acciones. Objetos, que muchas veces, no muestran acciones, que pierden ese vínculo con su origen. Objetos que son registros difusos de algo que pasó, algo que hizo o dejó de hacer. Objetos con estructura a veces aleatoria, otras veces de precisión algorítmica. Objetos para ver después. Sus objetos son objetos extendidos. Sin ser necesariamente materiales en el sentido tradicional, puede que su materialidad sea solo temporal y suceda sobre una superficie (un video), o que esté ligada a un proceso algorítmico o computacional (una obra generativa), o a una serie de relaciones buscadas o fortuitas (una cartografía). Si tuviera que escoger una definición para objeto, se quedaría con la que provee wikipedia en el campo de la programación: «un objeto es una unidad dentro de un programa que consta de un estado y de un comportamiento, que a su vez constan respectivamente de datos almacenados y de tareas realizables durante un tiempo de ejecución». Esos son sus objetos.

Tiene un pregrado y una maestría en Artes Plásticas de la Universidad Nacional de Colombia. Ha expuesto en Artecámara, el Salón de Arte Joven FUGA, el Archivo Histórico y el Museo de Arte de la Universidad Nacional en Bogotá, el Festival Internacional de la Imagen (Manizales), el Festival Internacional de Cine de Cartagena, el Concurso Arte Joven Embajada de España y el Salón Bidimensional FUGA donde fue premiado, entre otros. Su obra también se ha mostrado en Buenos Aires (cheLA), San Francisco (Noroof Gallery) y Berlin (Filmouflage). Es becario Fulbright Mincultura y actualmente realiza una maestría en Fine Arts en Parsons (Nueva York).

Vortuito

Vortuito es una serie de fotografias hechas pixel por pixel desde un lapso de tiempo extenso. Las imágenes se construyen desde un algoritmo en Processing tomando un pixel por cada frame de un flujo de video continuo, y copiándolo posteriormente en una imagen fija en la misma posición de su origen. Pregunta sobre el tiempo, sobre su huella y registro. Guarda relacion con la fotograf a de larga exposición, pero el resultado final se construye de forma discreta.

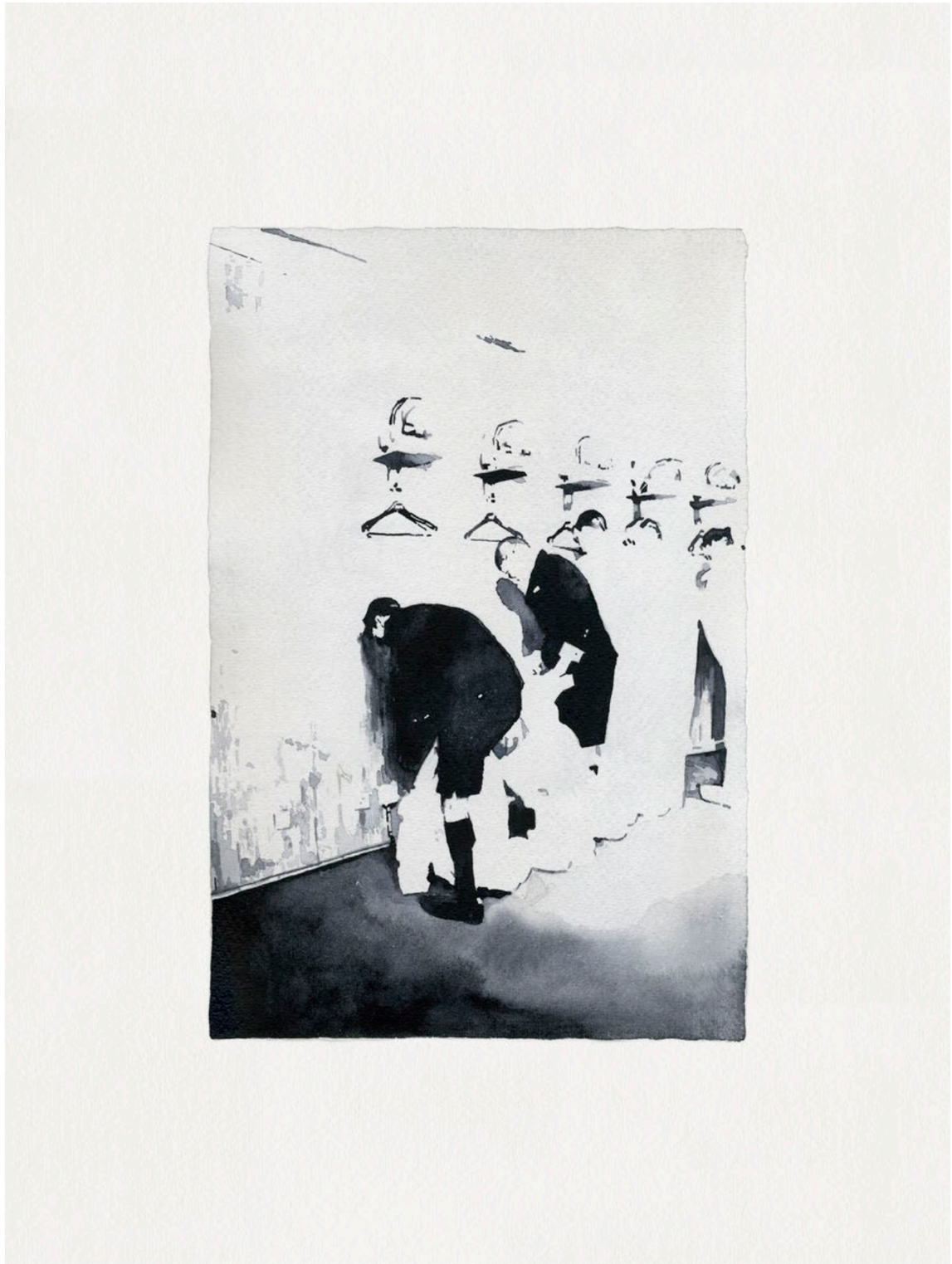
“Me gustan las acciones perdidas, la ausencia de registro y la incoherencia del resultado con el proceso. Me obsesiona las repeticiones sobre lo mismo como método para encontrar nuevas posibilidades; acepto que persigo ideas antes que formas.”

Sito Mujica

Del proyecto Copiadas

Acuarela sobre papel
50 x 36 cm
2015

Sito Mujica



Del proyecto Copiadas

Acuarela sobre papel
50 x 36 cm
2015

Sito Mujica

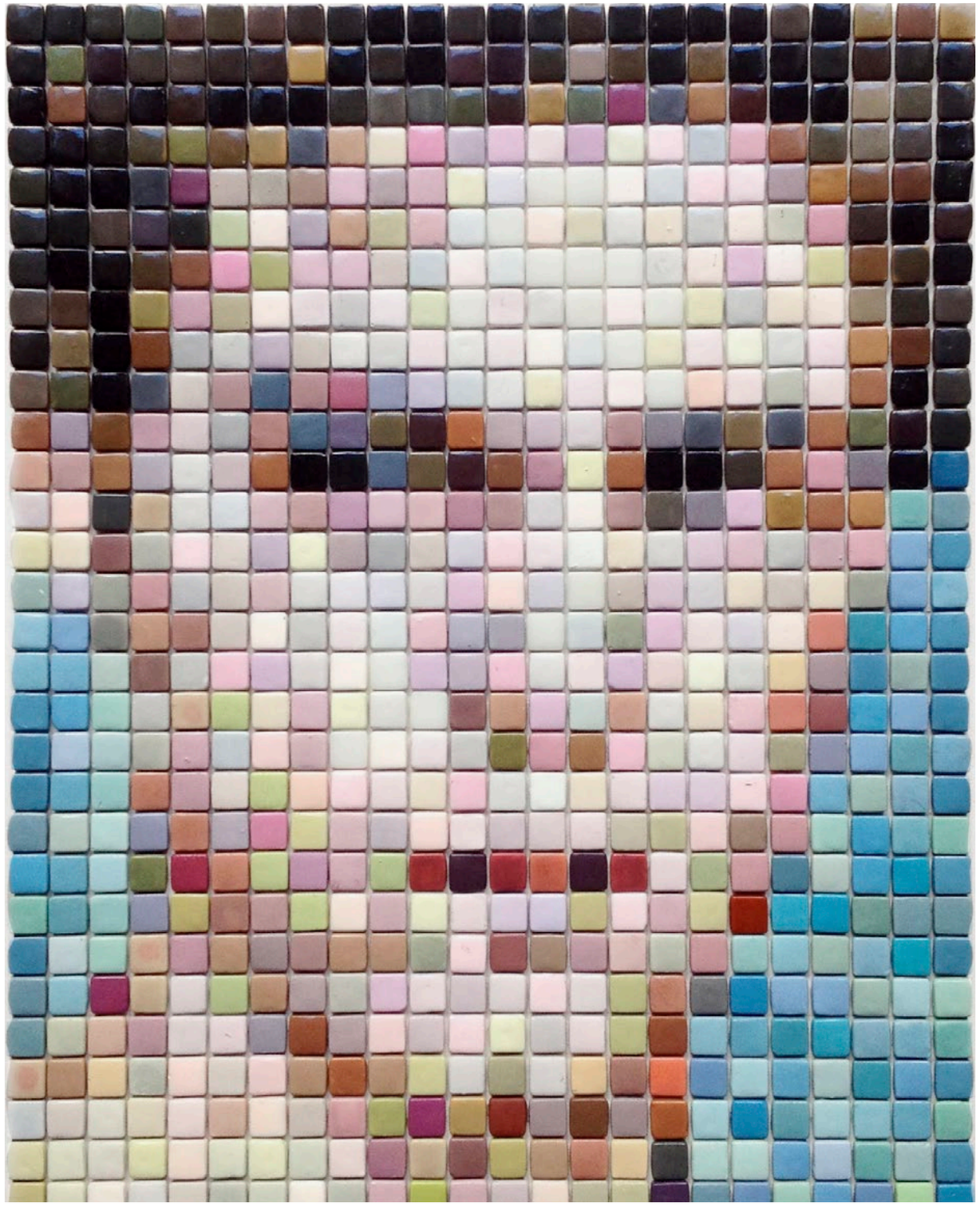
Sito Mujica (Sabadell, España, 1971) traduce con un depurado uso de técnicas tradicionales - grafito, acuarela, óleo- la obra fotográfica de autores que forman parte de su ideario personal, procurando dotarlas de vida propia a través de meta-obras que ha denominado Copiadas. Su propuesta se cimienta en una inquietud antropológica reflexiva en torno a los mecanismos que conforman y vehiculan la representación, dando pie a una plataforma de captación, reformateo 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, Crysp 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 Museus de Berlín, Casal Solleric 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 morí" junto a los fotógrafos Paco y Manolo.

Copiadas

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 vertebra 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.

Xavi Muñoz



Twins

Mosaico vítreo, esmalte, tela, madera
40 x 31 cm
2009

Xavi Muñoz

Twins

Mosaico vítreo, esmalte, tela, madera
40 x 31 cm
2009

Xavi Muñoz

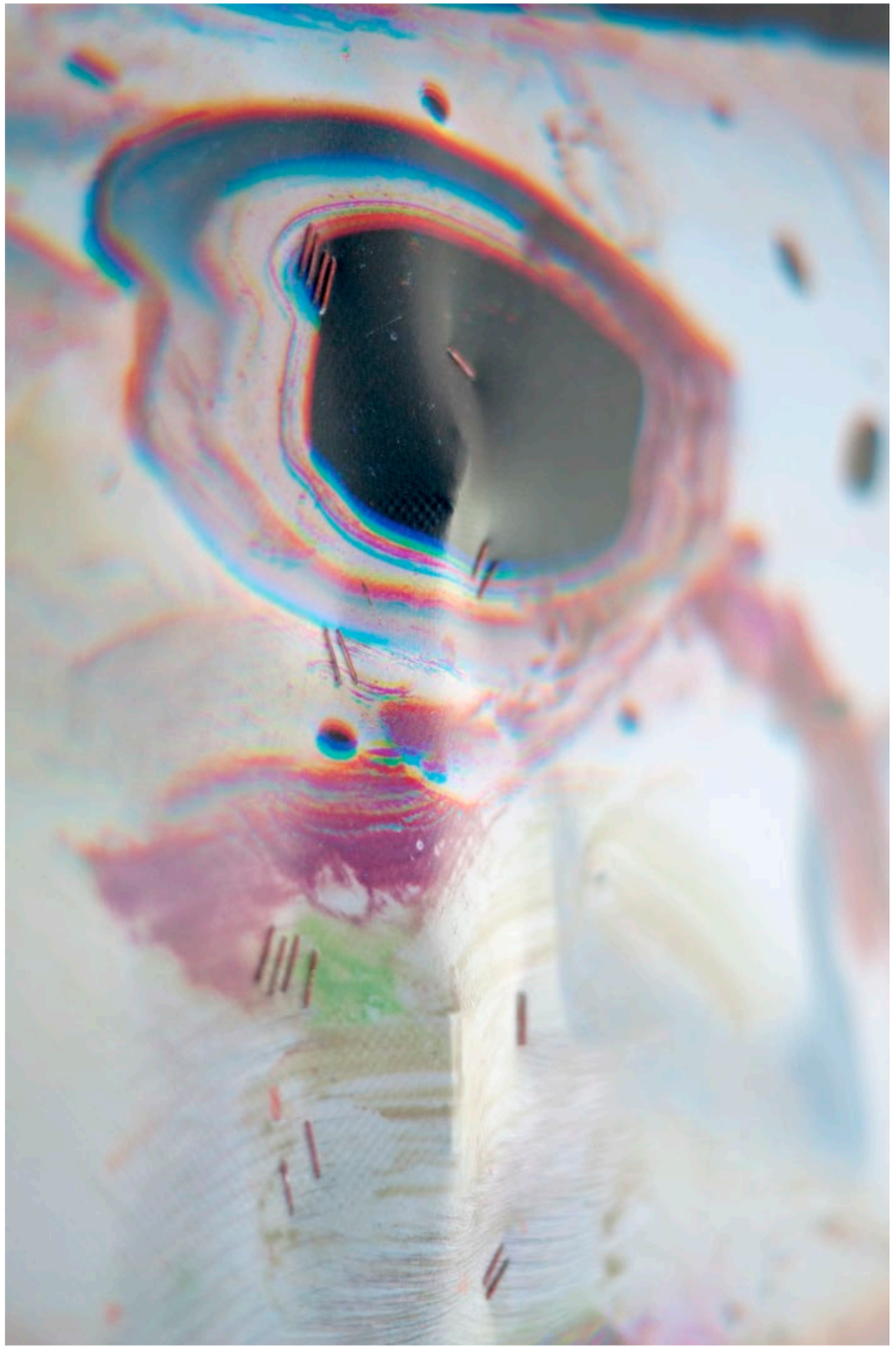
Xavi Muñoz (Barcelona, 1975) destaca por una obra sutil y de resolución formal impecable. Un trabajo cargado de matices poéticos que se basa en el lenguaje, las emociones humanas y la relación con el espacio; que se nutre de referentes urbanos, literarios, mediáticos e históricos y que busca la implicación 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, JustMAD, Swab o Arte Santander en España, Art Frankfurt en Alemania, MACO en México o PULSE en Miami.

Twins

Esta 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 dual con los *Twins*.

Enrique Radigales



Domingo

Técnica mixta
Medidas variables
Lienzo 50 x 70 cm.
Vara 130 cm x 5cm
Impresión digital sobre
lienzo y vinilo y óleo sobre
madera de boj
2015

Enrique Radigales

Domingo

Técnica mixta
Medidas variables
Lienzo 50 x 70 cm.
Vara 130 cm x 5cm
Impresión digital sobre
lienzo y vinilo y óleo sobre
madera de boj
2015

Enrique Radigales

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).

Domingo

Domingo rinde homenaje a un individuo homónimo cuyo computador, al morir, fue desarmado y revisado pieza a pieza por al artista, con el ánimo de reconocer en estos objetos físicos los rastros 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.

Ryan Rivadeneyra

Sexy Miami Futuristic Cocktail Lounge (from the past)

Video digital a partir de fotografías analógicas 15 min 54 seg
2013

Ryan Rivadeneyra

Sexy Miami Futuristic Cocktail Lounge (from the past)

Video digital a partir de fotografías analógicas 15 min 54 seg
2013

Ryan Rivadeneyra

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 entre Barcelona y Amsterdam.

Estudió en Sandberg Instituut, Amsterdam y más tarde se licenció en Bellas Artes en la Universidad de Barcelona. Entre sus últimas exposiciones se cuentan 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); La Figura Perfecta, DAFO Projects (Lleida); 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 2010 - 2011 (Barcelona), Setting the Stage, On Stage, The Second Act (Amsterdam, 2011), Catalog, Qualsevol Similitud amb la Realitat és Pura Coincidéncia (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 Casablancas 2013 (Barcelona). Ha sido artista residente en Hangar (Barcelona) y en Geumcheon (Seúl).

Sexy Miami Futuristic Cocktail Lounge (from the past)

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.

Sofía Reyes

De la Serie Basura

Collage digital
100 x 99,4 cm
2014

Sofía Reyes

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.

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 bogotanas Sketch, 12:00, Desborde y Cu4rto Nivel.

Basura

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.

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

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

Guillermo Ros

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 realiza el Master en Producción Artística, vive y trabaja en Alboraya. Actualmente su obra se puede ver en la exposición individual Stoned, en Àrea72 (Galería Punto) en Valencia. Ha participado en numerosas exposiciones colectivas, destacando la reciente Geología de lo inefable en Can Felipa en Barcelona. Ha participado en ferias como ArtMarbella (Marbella), Suma o Justmad (Madrid) y su obra forma parte de colecciones como la del Príncipe de Arabia Saudita, DKV Seguros o las fundaciones de Pilar Citoler y Hortensia Herrero.

Another Story

La aparente simulación 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 obra que, mediante un posicionamiento crítico, recupera y actualiza la materialidad más primitiva. La introspección etnográfica y la continua alusión a los extremos imperantes han conseguido yuxtaponer en la materialización final el uso de ciertas reminiscencias autobiográficas con indagaciones sobre el entorno actual. En una coyuntura imperada por el simulacro y la ignorancia que da vía libre a cierto hedonismo crítico, se visibilizan a través de la estética del gaming paradigmas idiosincráticos de las generaciones de nativos digitales. Una pieza que, en contextos específicos como el colombiano, adquiere nuevas capas de lectura, matices y connotaciones que amplían su dimensión y complejidad.

Gregori Saavedra

Provisional

Bandera
Ilustración digital sublimada
sobre textil
100 x 150 cm
2016

Gregori Saavedra

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.

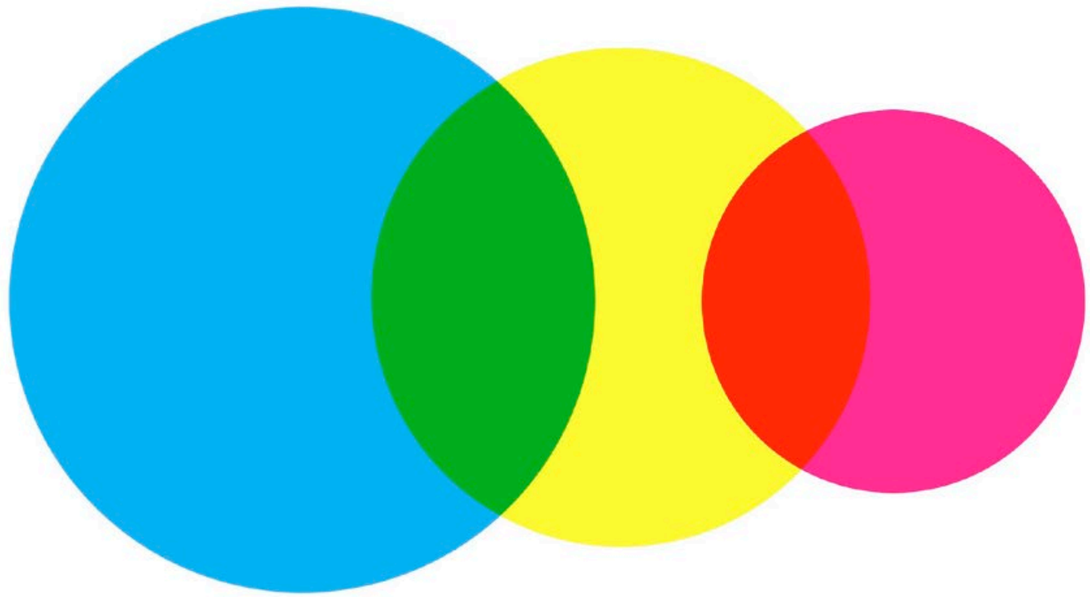
Su carrera profesional comenzó en la publicidad en BDDP como redactor junior. Posteriormente fue director creativo en Pongiluppi y Guimaraes, Valverde/De Miquel, J.Walter Thompson y Lorente Euro RSCG. En 2003, después de más de diez años en la publicidad, decidió ser independiente y explorar otras disciplinas 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 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.

Provisional

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 estatutos sociales y las identidades en general en nuestro tiempo.

Marc Serra



We are not alone

Escultura- movil en metacrilato
Medidas variables
2016

Marc Serra

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 en 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).

We are not alone

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 Skype, Amarillo Snapchat, Magenta Flickr, Azul Facebook (aplicación Dark Blue), Verde Spotify, rojo Youtube y negro Myspace. La síntesis de color es falsa, los colores suman colores resultantes que no cumplen las leyes de la sustracción de color por pigmento, provocando cierto desconcierto en el proceso físico de generación y recepción. 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.

Curador
Alex Brahim

Alex Brahim (1977). Curador independiente y director de proyectos culturales colombo-español afincado en Barcelona. Su trabajo trasciende el marco expositivo en beneficio de unas prácticas culturales heterogéneas. Gestor, programador, productor e investigador, sus activaciones incluyen la plataforma DIBINa en Barcelona -junto a Tania Brett- y la Fundación El Pilar en Cúcuta -junto a Luis Miguel Brahim.

Ha desarrollado proyectos en La Casa Encendida y Matadero en Madrid; CCCB, La Virreina Centre de la Imatge, Arts Santa Mònica, Fabra i Coats y La Capella en Barcelona, Pavilion (Bucarest), NGBK (Berlín), Universidad de Marsella, FUGA (Bogotá), o EAFIT (Medellín), entre otros.

Fue director artístico de la sala de proyectos Antigua Casa Haiku y del festival Plataformes en Barcelona. Intervalo es su primera exposición como curador en Colombia.

Casa Hoffmann

Espacio independiente destinado a la exhibición de proyectos artísticos.

Cada proyecto nace de una propuesta a un curador o investigador invitado para generar un dialogo a partir de un tema específico entre un grupo de artistas nacionales e internacionales. Cada proceso se materializa en el ciclo expositivo de arte contemporáneo que proponemos desde Casa Hoffmann.

Un proyecto apoyado por

institut ramon llull
Lengua y cultura catalanas

Realizado por

DiB iNA digital biro of international art

info@casa-hoffmann.com // www.casa-hoffmann.com // (+57) 312 439 0627 // Carrera 3 # 63 - 68. Bogotá, Colombia