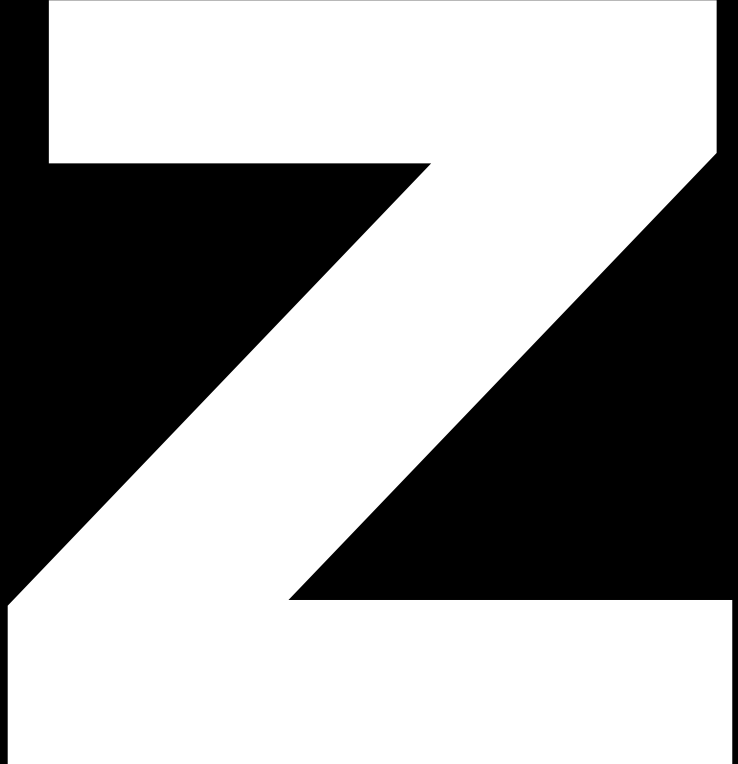


2016 / 2017

PLAN



DANIEL LASKARIN

SIMON LEWANDOWSKI

CARL ERIK-ENGQVIST

EMILY HERMANT

BROOK & BLACK

MICAEL NORBERG



PLAN Z



Comisario / *Curator*: José Vicente Martín Martínez, Universidad Miguel Hernández de Elche.

Coordinación / *Coordination*: Miguel Lorente Boyer, Universidad Miguel Hernández de Elche.

Montaje de exposiciones / *Exhibition installation*: Roc Gomar i Calatayud, Josep Galbany Noguera, Mario Romero Fernández, Adrián Cerezo Menárguez, Helena Aguado Andreu.

Fotografía / *Photographs*: Josep Galbany Noguera, Roc Gomar i Calatayud.

Diseño de carteles de exposiciones / *Exhibition poster design*: Teresa Costa Hernández.

Diseño de catálogo y portada / *Design of catalog and cover*: Eric Carpe Lomas.

Traducción al inglés / *English translation*: Kai Bernd Lange.

© Copyright de los autores / © Copyright by the authors

Edita / *Publisher*: Martín Gràfic.

ISBN: 978-84-947525-6-8.

Índice

<i>PLAN Z</i> . Miguel Lorente.....	4
Arte basado en el proyecto y actos de exhibición/ <i>Project-based art and acts of exhibition</i> . José Vicente Martín	6
2016	16
Daniel Laskarin.....	17
Simon Lewandowski	25
Carl-Erik Engqvist.....	33
2017.....	40
Emily Hermant	41
brook & black	49
Micael Norberg	57

PLAN Z

PLAN Z is an exhibition project promoted by the Faculty of Fine Arts of the Miguel Hernández University, Elche, and the City Council of Altea that aims to show the works and projects of artists belonging to international institutions with which we collaborate. In 2016, artists Daniel Laskarin from the University of Victoria, Canada, Simón Lewandowsky from Leeds University, UK, and Carl-Erik Engqvist from Umeå University, Sweden took part in the project.

In 2017 Emily Hermant, from Emily Carr University of Arts + Design in Vancouver, Canada, the brook & black art partnership, which comprises Tiffany Black, from Oxford Brookes University and Leora Brook who lectures at Regent's University, London and Camberwell College of Arts in the United Kingdom, and Micael Norberg from Umeå University, Sweden participated. For each of them it is the first time they have exhibited in Spain.

Being able to replicate, multiply, project, and interpret contemporary artworks in general and of digital technologies in particular, the participating artists were invited to create their exhibitions through digital archives and instructions sent over the Internet; their presence was not really necessary to carry out the assembly or installation of their works, nor the physical transport of works of art with its consequent cost and complexity. Moreover, the proposal did not hide the fact that the exhibitions had a second life as a digital vestige on the website of our Campus (<http://campusaltea.edu.umh.es/es/plan-z/>) after its ephemeral presence in the physical space of the exhibition hall.

The availability of the participants, and the opportunity provided by the Plan for the Internationalisation of Schools, Faculties, and Research Institutes promoted by the Vice Chancellor of International Affairs of the UMH allowed all of them to travel to Altea, where they could give lectures and workshops and be present in the exhibitions. The whole experience -workshops, conferences and exhibitions- offered, as a result, the opportunity for getting to know the motivations, circumstances and working methods of six artists who actively work in the contemporary art scene. The exhibited works were very different from each other, both conceptually and formally, yet they all used to a greater or lesser extent the electronic image in motion and sought the active participation of the spectator.

The exhibitions, concentrated on the day of presentation/exhibition of the projects, took place at EspaciØ, Palau Altea, Centre d' arts, provided by the Town Hall of Altea during the month of November 2016 and November 2017.

Miguel Lorente Boyer

PLAN Z

PLAN Z es un proyecto expositivo promovido por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Miguel Hernández de Elche y el Ayuntamiento de Altea que tiene como propósito mostrar las obras y proyectos de artistas pertenecientes a instituciones internacionales con las que colaboramos. Durante el año 2016 tomaron parte en el proyecto los artistas Daniel Laskarin, de la Universidad de Victoria, Canadá; Simón Lewandowsky, de la Universidad de Leeds, Reino Unido; y Carl-Erik Engqvist, de la Universidad de Umeå, Suecia.

Durante el año 2017 lo hicieron Emily Hermant, de la Emily Carr University of Arts + Design de Vancouver, Canadá; el grupo brook & black, compuesto por Leora Brook, del Camberwell College of Arts, y por Tiffany Black, de la Oxford Brookes University, en Reino Unido; y Micael Norberg de la Universidad de Umea, Suecia. Para todos los artistas fue la primera vez que exponían en España.

Basándose en las capacidades de réplica, multiplicación, proyección, e interpretación de las obras de arte contemporáneas en general y de las tecnologías digitales en particular, se invitó a los artistas participantes a generar sus exposiciones mediante archivos digitales e instrucciones remitidos por internet; sin que fuera realmente necesaria su presencia para llevar a cabo el montaje o instalación de las obras, ni su transporte material con su consiguiente coste y complejidad. Además, la propuesta no ocultaba la intención de que las exposiciones tuvieran una segunda vida como resto digital en la página web de nuestro Campus (<http://campusaltea.edu.umh.es/es/plan-z/>) tras su efímera presencia en el espacio físico de la sala.

La disponibilidad de los participantes y la oportunidad que nos brindó la *Ayuda para la Internacionalización de Escuelas, Facultades, e Institutos de Investigación* promovidas por el Vicerrectorado de Internacional de la UMH permitió que finalmente todos ellos viajaran a Altea, pudiendo impartir conferencias y talleres y estar presentes en las exposiciones. Todo el conjunto —talleres, conferencias y exposiciones— ofrecieron como resultado la oportunidad de que los estudiantes de nuestro Campus pudieran conocer las motivaciones, las circunstancias y el modo de trabajo de seis artistas que trabajan activamente en la escena del arte contemporáneo. Siendo las obras expuestas muy distintas entre sí, tanto conceptual como formalmente, todas ellas utilizaban en mayor o menor medida la imagen electrónica en movimiento y buscaban la participación activa del espectador.

Las exposiciones, concentradas en el día de presentación/exhibición de los proyectos, tuvieron lugar en el EspaciØ, del Palau Altea, Centre d'arts, cedido por el Ayuntamiento de Altea durante el mes de noviembre de 2016 y 2017.

Miguel Lorente Boyer

Project-based art and acts of exhibition

1. Art object.

The art object, understood from its irreducible physicality, entails an inertia which is difficult to overcome due to the fact that it condenses different functions in a very effective way, some of them characteristic of modern art, associated with the autonomy acquired for art as a discipline and for the work of art as a system¹, and others with a previous origin.

Thus, the art object is, primarily, heir to the pre-modern object and to those pseudo-magical functions associated with its evocative or transcendent potential. In some way, its auratic character could be considered the heir of these powers², on the one hand as a result of its mimetic capacity, to replicate what is real, challenging the ontological stability of the empirical, but also for its capacity to influence reality, as part of a magical gear, inaugurating the road to its dimension as a fetish.

Already inscribed in the system of modern art, the art object acquires a new dimension by acting as the artist's synecdoche, a trace, as an expression of his uniqueness, understood from the figure of the creative genius, in line with the romantic tradition that considers the artist as an alter deus. Any object produced by the artist's hand -including sketches, drafts, doodles, etc.- is thus understood as its prolongation that, through this act of transference, increases its auratic dimension and that of a fetish, now associated with the genius that has created it. Not only traditional objects such as sculptures, paintings, drawings, etc. but also actions in the formats of happenings or performances or directed social practices that, from their intrinsically immaterial character, produce records, sediments, in short, physical remnants in which to condense the physicality. Such is the gravitational energy, the attractive force, of the art object.

In this sense we should also consider the origin of the modern art system in relation to the development of capitalism as an ideology of the bourgeoisie³. The production of art objects for a free market during the protestant and bourgeois baroque can be understood as a first step to overcome the heteronomy of art⁴. This new way of understanding the art object as subject to supply and demand positions itself in contrast to commissioned art, inscribed in the symbolic apparatus of the Ancient Regime characteristic of the catholic baroque. While the dynamics of the commission also involved transactions and a, let's say, commercial dynamic, in the case of the bourgeois art object is produced from the dynamics of the "free" market that moves capitalism, a way that later will be characteristic of the modern art system. Freedom, originality, creativity move the artist in the introduction of objects-products that are governed by the laws of the market: supply and demand and planned obsolescence.

In the light of this idea of the pseudo-magic object that captures the artist's temperament, which is a register of the creator's expression and which is defined in a horizon of projection-interpretation of polysemous meaning, derived from the immanent and autonomous character of the art object, facing this idea, let's say, a new model of understanding art production arises that has been paving its way in the last decades, a model founded on project-based art.

2. Project-based art.

The transition from art based on the object to art based on the project can be considered as the change that marks the horizon of contemporary art practices and can even be understood, as does Nath-

1 It is understood as the cultural model of appreciation of art and art production that arose in the late eighteenth century, early nineteenth century and that would be substantiated in the autonomy of art and the pre-eminence of aesthetic function. See SHINER, L. *La invención del arte (The invention of art)*. Paidós. Barcelona, 2004

2 FREEDBERG, David. *El poder de las imágenes (The power of the images)*. Cátedra. Madrid, 1992.

3 HEINZ HOLZ, Hans. *De la obra de arte a la mercancía (From artwork to merchandise)*. Gustavo Gili. Barcelona, 1979.

4 HAUSER, A. *Historia social de la literatura y del arte (Social history of literature and art)*. Editorial Labor. Barcelona, 1985.

Arte basado en el proyecto y actos de exhibición

1. Objeto artístico.

El *objeto artístico*, entendido desde su fisicidad irreductible, conlleva una inercia difícil de vencer debido al hecho de que condensa de un modo muy eficaz diversas funciones, algunas de ellas propias del arte moderno, asociadas a la autonomía adquirida para el arte como disciplina y para la obra de arte como sistema¹, y otras con un origen anterior.

Así, el *objeto artístico* es, en primer lugar, heredero del objeto pre-moderno y de aquellas funciones *pseudo-mágicas* asociadas a su potencial evocador o transcendente. De algún modo, su carácter aurático podría considerarse heredero de dichos poderes², por una parte fruto de su capacidad de mimesis, de replicar lo real, desafiando la estabilidad ontológica de lo empírico, pero también por su capacidad de influenciar la realidad, como parte de un aparejo mágico, inaugurando el camino hacia su dimensión como fetiche.

Inscrito ya en el sistema del arte moderno, el *objeto artístico* adquiere una nueva dimensión al actuar como sinécdoque del artista, como huella, como expresión de su excepcionalidad, entendida desde la figura del genio creador, en la línea de la tradición romántica que concibe el artista como *alter deus*. Cualquier objeto producido por mano del artista -incluso bocetos, pruebas, garabatos...- es entendido así como su prolongación y aumenta, mediante este acto de transferencia, su dimensión aurática y de fetiche, asociada ahora al *genio* que la ha creado. No sólo objetos tradicionales como esculturas, pinturas, dibujos, etc... sino también acciones en formato *happening* o *performance* o prácticas sociales dirigidas que, desde su carácter intrínsecamente inmaterial, producen registros, sedimentos, en definitiva, remanentes físicos donde condensar la fisicidad. Tal es la energía gravitacional, la fuerza de atracción, del *objeto artístico*.

En este sentido también habría que considerar el origen del sistema del arte moderno en relación al desarrollo del capitalismo como ideología de la burguesía³. La producción de *objetos de arte* para un mercado libre durante el barroco protestante y burgués puede entenderse como un primer paso para vencer la heteronomía del arte⁴. Frente al arte como encargo, inscrito en el aparato simbólico del Antiguo Régimen propio del barroco católico, se sitúa este nuevo modo de entender el *objeto artístico* como sujeto a la oferta y la demanda. Si bien la dinámica del encargo también conllevaba transacciones y una dinámica, digamos, comercial, en el caso del *objeto artístico* burgués se produce desde la dinámica del "libre" mercado que mueve al capitalismo, modo que después será propio del sistema del arte moderno. Libertad, originalidad, creatividad mueven al artista en la introducción de *objetos-producto* que se rigen por las leyes del mercado: oferta y demanda y obsolescencia planificada.

Frente a esta idea del objeto *pseudo-mágico* que captura el temperamento del artista, que es registro de la expresión del autor y que se define en un horizonte de proyección-interpretación de significado polisémico, derivado del carácter inmanente y autónomo del objeto del arte, frente a esta idea, decimos, surge un nuevo modelo de entender la producción artística que se ha ido abriendo camino en las últimas décadas, modelo basado en lo que denominaremos *arte basado en el proyecto*.

2. Arte basado en el proyecto.

La transición del *arte basado en el objeto* al *arte basado en el proyecto* puede considerarse como el cambio que marca el horizonte de las prácticas artísticas contemporáneas y puede incluso entenderse,

1 Entendido como el modelo cultural de apreciación y producción artística que surge a finales del siglo XVIII, principios del siglo XIX y que se substanciaría en la autonomía del arte y la preeminencia de la función estética. Ver SHINER, L. *La invención del arte*. Paidós. Barcelona, 2004.

2 FREEDBERG, David. *El poder de las imágenes*. Cátedra. Madrid, 1992.

3 HEINZ HOLZ, Hans. *De la obra de arte a la mercancía*. Gustavo Gili. Barcelona, 1979.

4 HAUSER, A. *Historia social de la literatura y del arte*. Editorial Labor. Barcelona, 1985.

alie Heinrich⁵, as a change of model or paradigm. This change implies a series of new ways of conceiving, producing and appreciating artwork that we could associate with various relevant transformations.

The first one is the passage from the artist's use of a single medium or technique, more or less traditional, –and its identification as part of his personal style– to the use of different media, seeking interdisciplinarity and sometimes the rupture with the limits, materials and traditional uses of the artwork, looking to expand the territory of what is susceptible of being considered art. In the same vein, it can lead to the dematerialisation of the object, not by its own dissolution, which sometimes occurs, but by the fact that the work itself no longer resides only in the object, but in an intertwining of interdisciplinary practices, discourses of meaning and interactions with the physical and social context of the artwork.

The second transformation connects with the idea of the insertion of the artwork in a specific context of reception. Not only does it imply an emphasis on the importance of the context in its physical aspect –the need to install the project– but also in terms of its integration into the socio-cultural environment of the host community. In this regard, Nicolas Bourriaud mentions this relational dimension of contemporary work, which transcends mere objectiveness:

“The form of contemporary artwork extends beyond its material shape: it is an amalgam, a dynamic, binding principle”⁶.

The third transformation refers to the need to construct a narrative that transcends the materiality of the artwork and places it within a more complex horizon of meaning. In this vein, it is paradoxical to see how, being one of the claims that characterise the emergence of the modern art system, the autonomy of the artwork from verbal languages, its de-literaturisation⁷, that is, the assertion of an immanent meaning of artwork, have been creating the need for an “explanatory” discourse that “anchors” the polysemous meaning of artwork: the critique, history, the museum and the academy.

Although the system of modern art has generated the need for exegesis in the face of the supposed interpretative freedom of the spectator, even at times endowed with a prescriptive character, the role of this discourse has had a somewhat subordinate function to that of the very capacity of the art object to become the centre of the creative act and the process of aesthetic perception.

Dissimilarly, contemporary art dilutes the object in a discourse of meaning that takes the shape of narrative. A narrative that is configured as temporality and transcends the material object.

“The narrative: this is the common point of these multiple ways of projecting artwork beyond the object. (...) It can be said that contemporary art has essentially become an art of ‘narration’: an art of story-telling, or even of legend, an art of commentary on interpretation. (...) The object is only an excuse, at best an activator, which will induce actions, words, operations, reconfigurations of space (...) and the artwork is in this set of things”⁸.

I believe that this central role of story in contemporary art can be revealingly put in relation with the proper distinction of literary theory between story and discourse as elements of the narrative⁹. The story

5 Nathalie Heinrich explains this change by distinguishing two variables, the first: “how do we consider art?”, i.e. as expression or production and the second one: “how do we judge it?”, i.e. in terms of beauty or singularity. The combination of these two pairs establishes three paradigms of art appreciation/production. Expression/Beauty would correspond to classical art, Expression/Singularity, to modern art and Production/Singularity to contemporary art. HEINICH, Nathalie. El paradigma del arte contemporáneo. Estructuras de una revolución artística (The paradigm of contemporary art. Structures of an art revolution). Casimiro Libros, Madrid, 2017.

6 BOURRIAUD, Nicolas. Estética relacional (Relational aesthetics). Adriana Hidalgo editora, Argentina, 2006. p. 21.

Along the same lines: “Modernity continues today in the practice of do-it-yourself work and the recycling of the cultural, in the invention of everyday life and in the organisation of time, which are no less worthy of attention and study than the messianic utopias or the formal ‘novelties’ that characterised it yesterday”. Ibid. p. 12.

7 ROSEN, Ch. & ZERNER, H. Romanticismo y Realismo. Los mitos del arte del siglo XIX (Romanticism and Realism. The myths of 19th century art). Hermann Blume. Madrid, 1988.

8 HEINICH, Nathalie. Ibid. p. 96.

9 CHATMAN, Seymour. Historia y discurso La estructura narrativa en la novela y el cine (Story and discourse. The narrative structure in novels and cinema). RBA, Barcelona, 2013.

como hace Nathalie Heinich⁵, como un cambio de modelo o paradigma. Este cambio implica una serie de nuevos modos en la concepción, producción y apreciación de la obra de arte que podríamos asociar a varias transformaciones relevantes.

La primera es el paso de la utilización por parte del artista de un solo medio o técnica, más o menos tradicional, –y su identificación como parte de su *estilo* personal- al uso de diferentes medios, buscando la interdisciplinariedad y en ocasiones la ruptura con los límites, los materiales y los usos tradicionales de la obra de arte, buscando ampliar el territorio de lo que es susceptible de ser considerado como arte. En la misma línea, puede conllevar la desmaterialización del objeto, no por su propia disolución, lo que en ocasiones ocurre, sino por el hecho de que la obra en sí ya no reside sólo en el *objeto*, sino en un entramado de prácticas interdisciplinares, discursos de sentido e interacciones con el contexto físico y social de la obra.

La segunda transformación enlaza con la idea de la inserción de la obra en un contexto de recepción específico. No sólo implica el énfasis en la importancia del contexto en su aspecto físico -la necesidad de *instalar* el proyecto-, sino también en lo que se refiere a su integración en el entorno socio-cultural de la comunidad que lo recibe. En esta línea, Nicolas Bourriaud menciona esta dimensión *relacional* de la obra contemporánea, que trasciende la mera objetualidad:

“La forma de la obra contemporánea se extiende más allá de su forma material: es una amalgama, un principio aglutinante dinámico”⁶.

La tercera transformación alude a la necesidad de construir un *relato* que trascienda la materialidad de la obra y la inscriba en un horizonte de sentido más complejo. En esta deriva, resulta paradójico comprobar cómo, siendo una de las reivindicaciones que caracterizan el surgimiento del sistema del arte moderno la autonomía de la obra de arte respecto a los lenguajes verbales, su *desliteraturización*⁷, esto es, la reivindicación de un significado inmanente de la obra de arte, han ido creando la necesidad de un discurso “explicativo”, que “anclara” el sentido polisémico de la obra de arte moderna: la crítica, la historia, el museo y la academia.

Si bien el sistema del arte moderno ha generado la necesidad de la exégesis frente a la supuesta libertad interpretativa del espectador, incluso en ocasiones dotada de un carácter prescriptivo, el papel de este discurso ha tenido una función de algún modo subalterna al de la propia capacidad del *objeto artístico* de erigirse en el centro del acto creativo y del proceso de percepción estética.

De modo diferente, el arte contemporáneo diluye el *objeto* en un discurso de sentido que se concreta en forma de *relato*. Un relato que se configura como temporalidad y trasciende el *objeto material*.

“El relato: este es el punto en común de estas múltiples formas de proyectar la obra más allá del objeto. (...) Puede decirse que el arte contemporáneo se ha convertido, esencialmente, en un arte de “contar”: un arte de la narración, o incluso de la leyenda, un arte del comentario de la interpretación (...) El objeto es sólo un pretexto, como mucho un activador, que inducirá acciones, palabras, operaciones, reconfiguraciones del espacio (...) y la obra está en este conjunto de cosas”⁸.

Creo que este papel central del *relato* en el arte contemporáneo puede ponerse en relación de modo revelador con la distinción propia de la teoría literaria entre *historia* y *discurso* como elementos de la narración⁹. La *historia* se refiere al *qué*, a de qué trata la narración: los sucesos, los personajes, la línea cronológica, etc. El *discurso* atiende al *cómo*, a cómo se presentan los acontecimientos: el medio, el orden crono-

5 Nathalie Heinich explica este cambio distinguiendo dos variables, la primera “¿cómo consideramos el arte?”, esto es, como expresión o producción y la segunda “¿cómo lo juzgamos?”, es decir, en términos de belleza o singularidad. De la combinación de estas dos parejas establece tres paradigmas de apreciación/producción artística. Expresión/Belleza correspondería al *arte clásico*, Expresión/Singularidad, al *arte moderno* y Producción/Singularidad al *arte contemporáneo*. HEINICH, Nathalie. *El paradigma del arte contemporáneo. Estructuras de una revolución artística*. Casimiro Libros, Madrid, 2017.

6 BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Adriana Hidalgo editora, Argentina, 2006. Pág. 21.

En la misma línea: “La modernidad se prolonga hoy en la práctica del bricolaje y del reciclaje de lo cultural, en la invención de lo cotidiano y en la organización del tiempo, que no son menos dignos de atención y de estudio que las utopías mesiánicas o las “novedades” formales que la caracterizaban ayer”. *Ibid.* Pág. 12.

7 ROSEN, Ch. & ZERNER, H. *Romanticismo y Realismo. Los mitos del arte del siglo XIX*. Hermann Blume. Madrid, 1988.

8 HEINICH, Nathalie. *Ibid.* Pág. 96.

9 CHATMAN, Seymour. *Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine*. RBA, Barcelona, 2013.

refers to What, to what the narrative is about: events, characters, timeline, etc. The discourse looks at How, how events are presented: the medium, chronological order, the emphasis on one fact or another. What is interesting is the way in which story and discourse interact as if story were pre-existing and, somehow independent of a particular discourse. The story precedes any material concretion, any medium, any selection of events, any emphasis, any discourse.

This potentially polymorphic character of the various discourses that come from a single story is evidenced in contemporary audiovisual culture, in the proliferation of diverse media, formats, narratives that are forged, precluded or postponed, in expanding fictional universes that materialise in very different media, establishing a web of relations that allude to a single story¹⁰ that is assumed as previous and conceptually closed, hypothetically defined and which foresees or anticipates each of the events, scenarios and actors that appear in the different discourses¹¹.

I think it is possible to translate this distinction between story and discourse from literary theory to the realm of art creation, establishing a parallelism between story, understood as the framework that precedes the discourses and that potentially encompasses them, with the idea of art projects. The project as a previous concept, argument, proposal of meaning, story, which needs to be substantiated in an art discourse that is increasingly interdisciplinary, more and more composed of ramifications, progressively polymorphic, more interactive, more complex.

The project, the narrative, the story, is constituted as justification / interpretation / guide of the production-contemplation process of artwork, planting itself as a framework of meaning that provides coherence to the discourse with meaning –that is, the media, processes, particular interactions in which it takes shape– and thus becoming, by its primordial character, indispensable in the context of contemporary art practices¹².

3. Authoring and allography.

The idea of the project as the centre of the creative act and as the guiding principle of the discourses that are generated from it, must be put into relation with a fourth transformation that takes place in contemporary art and that is related to the change in the valuation of how art creations are carried out. If manual dexterity ceased to be valued by modern art at the expense of the artist's expression¹³, however, the appreciation of the presence of the artist's gesture, of his action on the art object persisted. With contemporary art, even the value of the trace has been lost, so we could say that, following the distinction of Nelson Goodman¹⁴, there has been a transition from autograph –which exists as a unique irreproducible object, losing part or all of its essence or value in reproduction– to the allographic –which exists through an unlimited series of reproductions or interpretations such as musical, literary or cinematographic works¹⁵.

Three tendencies have been counteracting the inertia to understand the work of art as a sign –index, in the strict sense– of the artist. On the one hand, Marcel Duchamp's ready-made tradition, which ultimately reduces the creative act to a process consisting of a volitional act: a designation and decontextualisation,

¹⁰ This narrative structure has sometimes been referred to as transmedia and would be exemplified in science fiction sagas such as Star Wars or Star Trek, which generate prequels and sequels, narratives in cinema, comic strips, novels, etc. that intercommunicate. GIOVAGNOLI, Max. Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques. ETC Press, 2011. p. 26

¹¹ "Story, in a technical sense of the word, exists only on an abstract level; any manifestation already supposes the selection and order made by discourse and expressed by a concrete medium. There are no privileged manifestations". CHATMAN, Seymour. *Ibid.* p. 49.

¹² "In fact, no work of contemporary art, regardless of its genre (ready-made, conceptual art, installation, performance and even painting) is presented in the art world without the company of a discourse, whatever shape these 'verbal operators' take and whoever the author may be – the artist himself, a critic or the institution". HEINICH, Nathalie. *Ibid.* p. 184.

¹³ Which would be illustrated, for example, by the division of teaching in Bauhaus between the workshop master and the artist, a division that persists in our schools today. For a development of the teaching model of Bauhaus see: WICK, R. *Pedagogia de la Bauhaus* (Pedagogy of Bauhaus). Alianza Editorial, Madrid, 1988.

¹⁴ "We will talk about a work of art by saying that it is autographic if, and only if, the distinction between original and copy is significant; or better still, if, and only if, even the most exact duplicate cannot be considered authentic. (...) Thus the painting is autographic, and the music non-autographic, or allographic. (...) A notable difference between painting and music is that the composer's work is already finished once he has the written the score, as much as the performances are his finished product; while the painter has to finish the painting." GOODMAN, Nelson. *Los lenguajes del arte* (The languages of art). Editorial: Seix Barral, Barcelona, 1976. p. 124.

¹⁵ Nathalie Heinich analyses this transformation in the context of contemporary art. HEINICH, N. *Op.Cit.* pp. 113-117.

lógico, el énfasis en unos hechos u otros. Lo interesante es el modo en que *historia* y *discurso* interactúan como si la *historia* preexistiera y, de algún modo, fuera independiente de un *discurso* particular. La historia antecede a cualquier concreción material, a cualquier soporte, a cualquier selección de acontecimientos, a cualquier énfasis, a cualquier *discurso*.

Este carácter potencialmente polimorfo de los diversos *discursos* que provienen de una única *historia* se pone en evidencia en la cultura audiovisual contemporánea, en la proliferación de diversos soportes, formatos, narraciones que se bifurcan, se preludian o se posponen, en universos ficcionales en expansión que se materializan en muy diversos medios, estableciendo un entramado de relaciones que aluden a una única *historia*¹⁰ que se presupone como anterior y conceptualmente cerrada, hipotéticamente definida y que prevé o anticipa cada uno de los sucesos, escenarios y actores que aparecen en los diferentes discursos¹¹.

Creo que se puede trasladar esta distinción entre *historia* y *discurso* desde la teoría literaria al ámbito de la creación artística, estableciendo un paralelismo entre la *historia*, entendida como el marco que precede a los *discursos* y que potencialmente los abarca, con la idea de *proyecto artístico*. El *proyecto* como concepto previo, argumento, propuesta de sentido, *historia*, que necesita ser concretado en un *discurso* artístico cada vez más interdisciplinar, cada vez más compuesto por ramificaciones, cada vez más polimorfo, más interactivo, más complejo.

El *proyecto*, el *relato*, la *historia*, se constituye como *justificación / interpretación / guía* del proceso de producción-contemplación de la obra de arte, erigiéndose como marco de sentido que proporciona coherencia al *discurso* –esto es, los soportes, procesos, interacciones particulares en los que se concreta-, y convirtiéndose así, por su carácter primordial, en indispensable en el contexto de las prácticas artísticas contemporáneas¹².

3. Autoría y alografía.

La idea de *proyecto* como centro del acto creativo y como principio rector de los *discursos* generados a partir de él, debe ponerse en relación con una cuarta transformación que acontece en el arte contemporáneo y que está relacionada con el cambio en la valoración del modo en que se realizan las creaciones artísticas. Si la destreza manual dejó de ser valorada por el arte moderno a expensas de la expresión del artista, sin embargo persistió la valoración de la presencia del gesto del artista¹³, de su acción sobre el *objeto artístico*. Con el arte contemporáneo se ha perdido incluso el valor de la huella, con lo que podríamos decir que, siguiendo la distinción de Nelson Goodman¹⁴, se ha producido un transición desde lo *autógrafo* -lo que existe como objeto único irreproducible, perdiendo parte o toda su esencia o valor en su reproducción- hasta lo *alográfico* -lo que existe a través de una serie ilimitada de reproducciones o interpretaciones como las obras musicales, literarias o cinematográficas¹⁵-.

10 Esta estructura narrativa ha sido denominada en ocasiones en algunas como *transmedia* y se ejemplificaría en las sagas de ciencia ficción como *Star Wars* o *Star Trek*, que generan precuelas y secuelas, narraciones en cine, cómic, novela, etc... que se intercomunican. GIOVAGNOLI, Max. *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. ETC Press, 2011. Pág. 26.

11 "La historia, en un sentido técnico de la palabra, existe solo un nivel abstracto; cualquier manifestación ya supone la selección y el orden realizados por el discurso y expresados por un medio concreto. No hay manifestaciones privilegiadas". CHATMAN, Seymour. *Ibid.* Pág. 49.

12 "De hecho, ninguna obra de arte contemporánea, independientemente de su género (ready-made, arte conceptual, instalación, performance e incluso pintura) se presenta en el mundo del arte sin la compañía de un discurso, cualesquiera que sea la forma de estos "operadores verbales" y sea quien sea el autor -el propio artista, un crítico o la institución-". HEINICH, Nathalie, *Ibid.* Pág. 184.

13 Lo cual quedaría ilustrado por ejemplo en la división de la docencia en la Bauhaus entre el maestro de taller y el artista, división que pervive en nuestras escuelas hoy en día. Para un desarrollo del modelo de enseñanza de la Bauhaus ver WICK, R. *Pedagogía de la Bauhaus*. Alianza Editorial. Madrid, 1988.

14 "Hablaremos de una obra de arte diciendo que es autográfica si, y solo si, la distinción entre original y copia es significativa; o mejor aún, si, y solo si, incluso el duplicado más exacto no puede estimarse como auténtico. (...) Así la pintura es autográfica, y la música no-autográfica, o alográfica. (...) Una diferencia notable entre pintura y música consiste en que la obra del compositor está ya terminada una vez tiene la partitura escrita, por más que las ejecuciones sean su producto acabado; mientras que el pintor tiene que acabar el cuadro." GOODMAN, Nelson. *Los lenguajes del arte*. Editorial Seix Barral, Barcelona, 1976. Pág. 124.

15 Nathalie Heinich analiza dicha transformación en el contexto del arte contemporáneo. HEINICH, N. *Op.Cit.* Págs. 113-117.

by means of which industrially manufactured objects are presented directly, a strategy that opens a pathway of modern art that will lead to an expanded type of objet trouvé, and to many of the samples of the contemporary genre of installation and its variants, which Nicolas Borriaud has analysed under the concept of post-production¹⁶.

The second trend is linked to the process of dematerialisation of artwork, mainly associated with the conceptual movements of the 1960s¹⁷ and its interest in the processes of ideation in artwork:

“(…) in the binomial Idea/Matter, the important one will be the first one. The material realisation will not change in any way the merit of the work. ‘The idea becomes a machine that produces art’ (Sol LeWitt); 1) ‘The artist can construct the artwork’. 2) ‘The artwork may be manufactured’. 3) ‘The piece need not be built’ (Lawrence Weiner). ‘Pure ideas can be works of art’ (Sol LeWitt)”¹⁸.

This emphasis on the importance of idea connects with the possibility that the artwork itself may exist only formulated as instructions to follow¹⁹. In terms of participatory art, these instructions are executed by the spectators, but if we consider that, the “expressive” value of the realisation –the facture– has been abandoned, these instructions could be carried out by third parties. In this way, there would be a shift from post-production, i.e. the selection of pre-existing objects of any kind²⁰, to production -realisation- of the artist’s instructions by technicians and/or specialists²¹.

A third trend that defines this new way of understanding art production is associated with the possibility of the technical reproducibility of artwork, the progressive loss of the original value and its explosion into multiple particular reproductions that dilute or omit it. Linked to the use of techniques that do not require the existence of a hand-made original created by the artist, we can understand the irruption of the digital as an art support as the (pen)ultimate phase of this process of dissolution of the art object in multiple supports, reproductions, variations, each of them subtly different, orphans of the original. The digital not only as a display medium but also as a medium for the information itself, as a means of transmitting and transporting it to the exhibition places.

The emphasis on the importance of the narrative, of the project, in parallel to the loss of value of the creative act, as in manually created, of the artist, opens a new horizon to the production of allographic works in which there is not strictly an original but a series of instructions that the artist provides to the different technicians/actors and that can be shared, distributed over a distance for its future execution.

4. Acts of exhibition.

In modern art culture, the act of publicly exhibiting artwork –the exhibition– has occupied a central and decisive role in the construction of both personal art discourses and the great narratives of art history. From the struggle against the nineteenth-century parlours in the search for spaces of self-legitimation

16 BOURRIAUD, Nicolas. Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo (Post-production. Culture as a stage: ways in which art reprograms the contemporary world). Adriana Hidalgo Editora, Argentina, 2004.

17 MARCHAN FIZ, Simón. Del arte conceptual al arte de concepto (From conceptual art to the art of concept). Akal. Madrid, 1986.

18 COMBALÍA, Victoria. La poética de lo neutro. Análisis y crítica del arte conceptual (The poetics of the neutral. Analysis and critique of conceptual art). Anagrama. Barcelona, 1986. p. 75.

19 DEZEUZE, Anna. The ‘Do-it-Yourself’ Artwork: Participation from Fluxus to New Media. Manchester University Press, 2010.

20 Examples of this strategy include artworks that re-use photographic images from the web. See: FONTCUBERTA, Joan. La furia de las imágenes. Notas sobre la post-fotografía (The fury of images. Notes on post-photography). Galaxia Gutenberg, Barcelona, 2016. Especially the chapter “Imágenes de segunda mano (Second-hand images)”.

21 We can find many examples of artists who work in this way such as Maurizio Cattelan, Jakes and Dinos Chapman, Damien Hirst, etc. For a documentary approach to some of these works see: THORNTON, Sarah. 33 artistas en 3 actos (33 artists in 3 acts). Edhasa, Barcelona, 2015. For a repertoire of these practices see: PETRY, Michael. The art of not making. The new artist / artisan relationship. Thames and Hudson. London, 2011.

Tres tendencias han ido contrarrestando la inercia a comprender la obra de arte como signo - *índice*, en sentido estricto- del artista. Por una parte la tradición del *ready-made* de Marcel Duchamp que, en última instancia, reduce el acto creativo a un proceso consistente en un acto volitivo: una designación y una descontextualización, mediante la cual los objetos fabricados industrialmente pasan a ser presentados directamente, estrategia que abre una vía del arte moderno que conducirá a un tipo ampliado del *objet-trouvé*, y a muchas de las muestras del género contemporáneo de la *instalación* y sus variantes, que Nicolas Bourriaud ha analizado bajo el concepto de *postproducción*¹⁶.

La segunda tendencia está vinculada al proceso de desmaterialización de la obra artística, asociado principalmente a las corrientes conceptuales de los años sesenta¹⁷ y a su interés en los procesos de ideación en la obra de arte:

"(...)en el binomio Idea/Materia, la importante será la primera. La realización material no modificará en nada el mérito de la obra. 'La idea se convierte en una máquina que produce el arte' (Sol Le Witt); 1) 'El artista puede construir ("construct") la obra'. 2) 'La obra puede ser fabricada ("fabricated")'. 3) 'La obra no necesita ser edificada ("built")' (Lawrence Weiner). 'Las puras ideas pueden ser obras de arte' (Sol LeWitt)"¹⁸.

Este énfasis en la importancia de la idea conecta con la posibilidad de que la propia obra pueda existir sólo formulada como instrucciones a seguir¹⁹. En términos de arte participativo estas instrucciones son ejecutadas por los espectadores, pero si consideramos abandonado el valor "expresivo" de la realización -la factura-, dichas instrucciones podrían ser realizadas por parte de terceros agentes. De este modo se produciría un desplazamiento desde la *post-producción*, es decir, la elección de objetos pre-existentes de cualquier tipo²⁰, a la *producción -realización-* de las instrucciones del artista por parte de técnicos y/o especialistas²¹.

Una tercera tendencia que define este nuevo modo de entender la producción artística está asociada a la posibilidad de la reproductibilidad técnica de la obra de arte, la pérdida progresiva de valor del original y su explosión en múltiples realizaciones particulares que lo diluyen u omiten. Vinculada con el uso de técnicas que no requieren de la existencia de un original creado de modo *manual* por el artista, podemos entender la irrupción de lo digital como soporte artístico como la (pen)última fase de este proceso de disolución del *objeto artístico* en múltiples soportes, reproducciones, variaciones, sutilmente distintas cada una de ellas, huérfanas de un original. También lo digital no sólo como soporte de exhibición sino como soporte de la propia información, como modo de transmitirla y transportarla hasta los lugares de exhibición.

El énfasis en la importancia del *relato*, del *proyecto*, de modo paralelo a la pérdida de valor del acto creador, en cuanto a *manual*, del artista, abre un nuevo horizonte a la producción de obras alográficas en las que no existe estrictamente un original sino una serie de instrucciones que el artista proporciona a los distintos técnicos/actores y que pueden ser compartidas, distribuidas a distancia para su posterior producción.

4. Actos de exhibición.

En la cultura artística moderna, el acto de exponer públicamente la obra artística realizada -*la exposición*- ha ocupado un carácter central y determinante en la construcción tanto de los discursos artísticos

16 BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Adriana Hidalgo editora, Argentina, 2004.

17 MARCHAN FIZ, Simón. *Del arte conceptual al arte de concepto*. Akal, Madrid, 1986.

18 COMBALÁ, Victoria. *La poética de lo neutro. Análisis y crítica del arte conceptual*. Anagrama, Barcelona, 1986. Pág. 75.

19 DEZEUZE, Anna. *The 'Do-It-Yourself' Artwork: Participation from Fluxus to New Media*. Manchester University Press, 2010.

20 Sirvan de ejemplo de esta estrategia las obras de arte que reutilizan imágenes fotográficas provenientes de la web. Ver FONTCUBERTA, Joan. *La furia de las imágenes. Notas sobre la post-fotografía*. Galaxia Gutemberg, Barcelona, 2016. Especialmente el capítulo "Imágenes de segunda mano".

21 Podemos encontrar múltiples ejemplos de artistas que trabajan de este modo como Maurizio Cattelan, Jakes y Dinos Chapman, Damien Hirst, etc. Para una aproximación documental a algunos de estos trabajos: THORNTON, Sarah. *33 artistas en 3 actos*. Edhasa, Barcelona, 2015. Para un repertorio de estas prácticas: PETRY, Michael. *The art of not making. The new artista / artisan relationship*. Thames and Hudson. Londres, 2011.

to the thesis exhibitions that have marked the historiography of modern art²², the art exhibition is defined as a necessary materialisation of the creative becoming of an artist or group, as well as a sanctioning and legitimising act through the institutions of the modern art system: the museum, the gallery, the critique - aesthetics- and, also, the academy.

What is made public by means of the exhibition thus becomes materialised and susceptible of being considered history, hence also the need for its documentary record. At the same time, the exhibition establishes a framework of isolation and exceptionality that responds to the needs that aesthetic contemplation imposes in the new model of appreciation of the work of art: neutrality and immanence²³.

Even the art galleries have acquired this format of the exhibition as the priority way of showing art products, though being able to have opted for other channels of distribution/sale, that are more suitable even to their business interests, such as auctions or art fairs. In the same way, even unconventional formats, arising from conceptual, virtual or relational practices, need to be ultimately captured in the exhibitiv act, as a way of integrating into the discourse of modern art²⁴.

Therefore, let us admit that, even in spite of the tendency to dissolve the art object and its subsequent condensation around what we have defined as the art project, in spite of the fact that even this dematerialisation has established itself as a central practice in some artistic modes, contemporary art keeps this attraction, this propensity to materialising itself in an act of exhibition, an act that focuses on the creative process, an act that concentrates the creative process, solidifying the becoming, be it liquid²⁵ or gaseous²⁶, of its creative process, which is formulated as a "declaratory act" on the part of the artist, as an "act of experience" for the spectator -sometimes also for the artist- and, also, as a "legitimate act" for the modern art system.

We understand that the horizon of contemporary art practices is defined by a scenario of projects (multimedia and/or interdisciplinary), defined by a narrative universe -narrative or project- that establishes the framework of meaning and that can be produced by people other than the artists themselves, and stored, reproduced and transmitted by means of digital media. This scenario in which the project allows multiple realisations in its concretion in art discourse, in which the material authorship becomes diluted in the production process, needs a "stabilising" and "sanctioning" act: the exhibition, an act by which a specific materialisation of the project that takes place at a specific time and place is validated and stabilised as a record and as a contribution to the evolution of the arts.

José Vicente Martín

22 To analyse the importance of modern art through exhibitions see: DAIX, Pierre, Historia cultural del Arte moderno. De David a Cézanne (*Cultural History of Modern Art. From David to Cézanne*). *Ensayos Arte Cátedra*, Madrid, 2002. DAIX, Pierre, Historia cultural del Arte moderno. El siglo XX (*Cultural History of Modern Art. The 20th century*). *Ensayos Arte Cátedra*, Madrid, 2002. GUASCH, Ana María, El arte del siglo xx en sus exposiciones 1945-2007 (*Art of the 20th century in its exhibitions 1945-2007*). *Ediciones El Serbal*, Barcelona, 2009.

23 STANISZEWSKI, Mary Anne. *Believing is seeing. Creating the culture of art*. Penguin, New York, 1995.

24 It is illustrative to observe the relevant role of art exhibitions that have the Internet as a medium. See: PRADA, Juan Martín. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales (Art practices and internet in the era of social networks)*. Akal, Madrid, 2015.

25 BAUMANT, Zygmunt, *Arte, ¿líquido?* (*Art, liquid?*). Editorial Sequitur, Madrid, 2007.

26 MISCHAUD, Yves. *El arte en estado gaseoso (Art in gaseous state)*. Fondo de Cultura Económica, Méjico, 2007.

personales como de los grandes relatos de la historia del arte. Desde la lucha contra los Salones decimonónicos en la búsqueda de espacios de legitimación propios hasta las exposiciones de tesis que han marcado la historiografía del arte moderno²², la *exposición* se define como una materialización necesaria del devenir creativo de un artista o grupo, así mismo como un acto sancionador y legitimador a través de las instituciones del sistema del arte moderno: el museo, la galería, la crítica *-la estética-* y, también, la academia.

Lo hecho público mediante la *exposición* deviene así materializado y susceptible de ser considerado *historia*, de ahí también la necesidad de su registro documental. Así mismo, la exposición establece un marco de aislamiento y excepcionalidad que responde a las necesidades que la contemplación estética impone en el nuevo modelo de apreciación de la obra de arte: neutralidad e inmanencia²³.

Incluso las galerías de arte han adquirido este formato de la *exposición* como el modo prioritario de mostrar los productos artísticos, pudiendo haber optado por otros para su difusión/venta, más adecuados incluso para sus intereses mercantiles, como podría ser el de la subasta o la feria de arte. Del mismo modo, incluso formatos no convencionales, surgidos de prácticas conceptuales, virtuales o relacionales, necesitan plasmarse en última instancia en el *acto expositivo*, como modo de integrarse en el discurso del arte moderno²⁴.

Por lo tanto admitamos que, incluso a pesar de la tendencia a la disolución del objeto artístico y su posterior condensación en torno a lo que hemos definido como el *proyecto artístico*, a pesar de que incluso esta desmaterialización se ha establecido como práctica central en algunos modos artísticos, el arte contemporáneo mantiene esta atracción, esta propensión a materializarse en un *acto de exhibición*, un acto que focaliza el proceso creativo, solidificando el devenir, ya se entienda líquido²⁵ o gaseoso²⁶, de su proceso creativo, que se formula como un “acto declarativo” por parte del artista, como un “acto de experiencia” para el espectador *-a veces también para el artista-*, y, también, como “un acto legitimador” para el sistema del arte moderno.

Entendemos que el horizonte de las prácticas artísticas contemporáneas está definido por un escenario de *proyectos* multimediales y/o interdisciplinarios, definidos por un universo narrativo *-relato o proyecto-* que establece el marco de sentido y que pueden ser producidos por personas distintas a los propios artistas, y almacenados, reproducidos y transmitidos mediante soporte digital. Este escenario en el que el *proyecto* permite múltiples realizaciones en su concreción en discurso artístico, en el que la autoría material queda diluida en el proceso de producción, necesita un acto “estabilizador” y “sancionador”: la *exposición*, acto por el que una materialización específica del *proyecto* que tiene lugar en un momento y en un lugar específico queda validada y *estabilizada* como registro y como aportación al devenir de las artes.

José Vicente Martín

²² Para analizar la importancia del arte moderno a través de exposiciones: DAIX, Pierre, *Historia cultural del Arte moderno. De David a Cézanne*. Ensayos Arte Cátedra, Madrid, 2002. DAIX, Pierre, *Historia cultural del Arte moderno. El siglo XX*. Ensayos Arte Cátedra, Madrid, 2002. GUASCH, Ana María, *El arte del siglo xx en sus exposiciones 1945-2007*. Ediciones El Serbal, Barcelona, 2009.

²³ STANISZEWSKI, Mary Anne. *Believing is seeing. Creating the culture of art*. Penguin, New York, 1995.

²⁴ Resulta ilustrativo observar el relevante papel de las exposiciones en el arte que tiene como soporte internet. Ver PRADA, Juan Martín. *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Akal, Madrid, 2015.

²⁵ BAUMANT, Zygmunt, *Arte, ¿líquido?* Editorial Sequitur, Madrid, 2007.

²⁶ MISCHAUD, Yves. *El arte en estado gaseoso*. Fondo de Cultura Económica, Méjico, 2007.

2016



DANIEL LASKARIN

After a career as a helicopter pilot/engineer, Daniel Laskarin turned to the visual arts as a field of equal, if dissimilar, danger.

His practice is object based, materially and philosophically rooted; much of his work investigates the ways in which art may give sensory experience to consciousness, creating a bridge between substance and ineffability.

Understanding that the “expanded field” is utterly blown apart, his work makes things that stay together, that find their own order in a condition of disorder, and that at the same time refuse that which orders everything. His diverse media incorporates photography and video, optics, robotics systems, installation and sound. He has been involved with set design, public image projections and large-scale public commissions in Vancouver and Seattle.

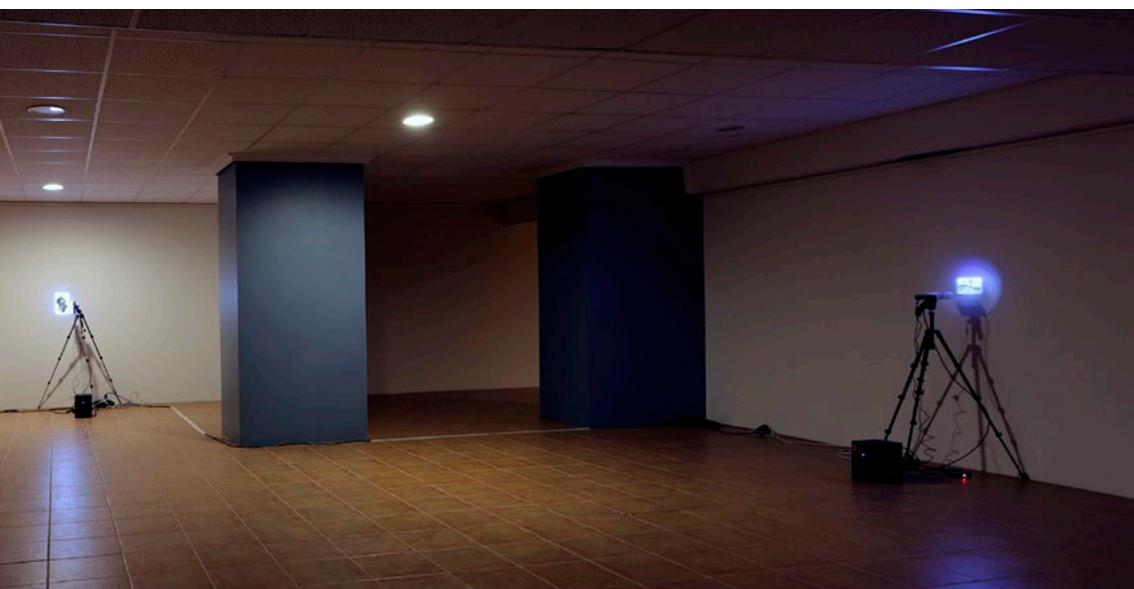
He has exhibited in Canada and internationally, and teaches at the Department of Visual Arts at the University of Victoria in Western Canada.

Después de una carrera como piloto/ingeniero de helicóptero, Daniel Laskarin se volvió hacia las artes visuales, un ámbito con tanto peligro, aunque diferente, como el anterior.

Su práctica se basa en el objeto, material y filosóficamente enraizado; gran parte de su trabajo investiga las formas en que el arte puede proporcionar experiencia sensorial a la conciencia, creando un puente entre la sustancia y la inefabilidad.

Entendiendo que el “campo expandido” ha explotado por completo, su trabajo hace cosas que se mantienen juntas, que encuentran su propio orden en un estado de desorden, y que al mismo tiempo rechazan aquello que ordena todo. Entre los diversos medios que utiliza se encuentran la fotografía y el video, la óptica, sistemas de robótica, la instalación y el sonido. Ha trabajado en diseño de escenografía, proyecciones en espacios públicos, y encargos públicos de gran escala en Vancouver y Seattle.

Ha expuesto en Canadá e internacionalmente, y es profesor en el Departamento de Artes Visuales de la Universidad de Victoria en el oeste de Canadá.



9th of November, 2016

9 de Noviembre de 2016

Song for My Father, 2016 two video projections synchronized with the same soundtrack, variable measures.

Canción para mi padre, 2016, dos proyecciones de video sincronizadas con una misma banda sonora, medidas variables.

Song for My Father

In this installation two videos play, synchronized to a single sound track. The videos are projected at a small size (about 20-25 cm. on the long side) onto opposite walls of the gallery. The sound fills the space, but does not overwhelm it.

The projectors should face opposing walls at a height of 170-140 cm. Rio projectors are recommended. These connect to the two provided media players and the media players are connected to each other with a CAT5e cable; they also have their own power supplies.

Either one or two powered speaker sets should be connected - to either the projectors or via a USB to analog dongle, to the media players.

When all connections are complete power to the media players should be turned on as simultaneously as possible and the sound levels should be adjusted. Lights should be low enough to see the video, but the room should not be too dark.

Samir Kapur 2016



Song for My Father brings together two looping videos under a single sound track. The sound, a slow inhale and exhale, is generated by the muted accordion that I play in one of the two videos; the sound is that of breathing. It is synchronized with the oscillations of the bridge on the second video -footage of the Tacoma Narrows Bridge, moments before its collapse in 1940.

This project began with that film of the Tacoma Narrows Bridge: footage of a couple of seconds before its catastrophic fall was extended into an unending video. The work took that brief moment and stretched it, so that its time might be pulled apart a bit to allow us to fall into its duration. The second part of this project emerged from a performance piece in which I played the muted accordion for a five-hour period in honour of my father's life and death, several years previous. The video of that playing was drawn from a restaged version of the original performance, and it too was extended into an unending loop.

Put together, the two video loops offer a moment, a singular event, extended endlessly. The moment is held just before catastrophe -the fall of the bridge, the cessation of my father's breathing. It is that moment in which all things -on the edge of an ending, on the edge of a turning toward a different existence- come into question, or into possibility. The videos, projected at a very small scale, their supporting hardware almost more visible than the images, are intimate; the sound fills the space, bridging the gap between the images, holding them in suspension, holding on to space and time for as long as possible.

The work honours my father, who died years ago, who suffered numerous health issues, and whose own breathing often seemed to be facing imminent end. It finally did, of course, but there was something enormously important between us just before his death. In that sense the work celebrates his life, his breath, and the events before its end.

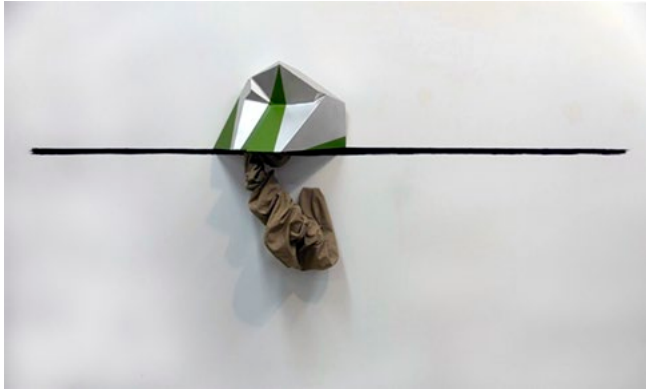


Song for My Father (Canción para mi padre) reúne dos vídeos en bucle bajo una sola pista de sonido. El sonido, una lenta inhalación y exhalación, es generado por el acordeón silenciado que toco en uno de los dos vídeos; el sonido es como el de la respiración. Está sincronizado con las oscilaciones del puente en el segundo vídeo –filmación del puente Tacoma Narrows, momentos antes de su colapso en 1940–.

Este proyecto comenzó con esa película del puente Tacoma Narrows: la filmación de unos segundos antes de su caída catastrófica se prolongó en un vídeo sin fin. El trabajo tomó ese breve momento y lo estiró, para que su tiempo pudiera ser separado un poco para permitirnos sumergirnos en su duración. La segunda parte de este proyecto surgió de una pieza de performance en la que tocaba el acordeón silenciado durante un período de cinco horas en honor a la vida y muerte de mi padre, acaecida varios años atrás. El video de esta interpretación fue extraído de una segunda puesta en escena de la performance original, y también fue ampliado en un bucle sin fin.

Juntos, los dos bucles de vídeo ofrecen un momento, un evento singular, extendido sin fin. El momento se suspende justo antes de la catástrofe: la caída del puente, el cese de la respiración de mi padre. Es el momento en que todas las cosas –al borde de un final, al límite de un giro hacia una existencia diferente– son puestas en cuestión, o se convierten en posibles. Los vídeos, proyectados a una escala muy pequeña, siendo el equipo de proyección casi más visible que las imágenes, son íntimos; el sonido llena el espacio, creando un puente que cruza la distancia entre las imágenes, manteniéndolas en suspensión, fijándolas al espacio y al tiempo durante el mayor tiempo posible.

El trabajo honra a mi padre, que murió hace años, que sufrió numerosos problemas de salud, y cuya propia respiración a menudo parecía estar enfrentándose a un fin inminente. Por fin lo hizo, claro, pero hubo algo enormemente importante entre nosotros justo antes de su muerte. En ese sentido, la obra celebra su vida, su aliento, y los acontecimientos anteriores a su final.



Mountain Landscape for Flying,
2015. Aluminium, paint, and fabric,
104 x 280 cm.

Paisaje montañoso para volar.
Aluminio, pintura y tela.



...With red cushion, 2016.
Aluminium, fabric, and various
props, 104 x 81 x 84 cm.

--- Con cojín rojo.
Aluminio, tela y diversos accesorios.

Daniel Laskarin is a sculptor and educator working out of Victoria B.C., Canada. He describes his work as a means for thinking through the world, a means by which to give sensory experience to consciousness. Reflecting his previous work as a helicopter pilot/engineer working in the Canadian north, his practice engages with the combined physicality and ephemerality of flight itself. In works that are often abstract and sculptural, industrial forms are combined with elements of minimalist sculpture, material exploration, and the lyrical sensibility of visual metaphor. At the same time, he often takes on a play between images (which may refer us elsewhere) and objects (which may insist on immediacy). Between the image and the experience of its materiality, independent components congeal to create an interdependent formation, resulting in a complex and evolving subjective experience.

Daniel Laskarin es un escultor y educador que trabaja en Victoria, Columbia Británica, Canadá. Describe su trabajo como un medio para pensar el mundo, un medio mediante el cual dotar de experiencia sensorial a la conciencia. Como reflejo de su empleo anterior como piloto / ingeniero de helicóptero en el norte de Canadá, su trabajo está relacionado con la suma de la fisicidad y la fugacidad del propio vuelo. En obras que a menudo son abstractas y escultóricas, las formas industriales se combinan con elementos de la escultura minimalista, la exploración material y la sensibilidad lírica de la metáfora visual. Al mismo tiempo, a menudo establece un juego entre imágenes (que pueden referirnos a cualquier lugar) y objetos (que pueden insistir en la inmediatez). Entre la imagen y la experiencia de esta materialidad, los componentes independientes se materializan para crear una formación interdependiente, que provoca una experiencia subjetiva compleja y en continuo desarrollo.

- 2017: ruins and reclamation. *Deluge Contemporary Art, Victoria, BC*
to be distinct and to hold together. *Commission for the City of Richmond, BC*
- 2016: song for my father. *Palau Altea Centre d' Arts, Altea, Spain.*
assembled fragments of an unreconciled vision. *Back Gallery Project, Vancouver, BC.*
to know a thing. *Ministry of Casual Living, Victoria, BC.*
- 2015: to see forever only here. *Silver Platter Contemporary Art Projects, Toronto.*
- 2014: fallen and found. *Deluge Contemporary Art, Victoria, BC.*
Immoderation. *Living Arts Centre, Mississauga, Ontario. (group exhibition).*
Inventia Inclusiva. *Triennial of Extended Media 2013. Belgrade, Serbia.*
- 2013: Paradox. *Legacy Art Gallery, Victoria, BC. (group exhibition).*
- 2011: Working Landscape. *Commission for the City of Vancouver.*
- 2010: Agnostic Objects (things persist). *Art Gallery of Greater Victoria, Victoria, BC (10-year survey exhibition).*
- 2009: sticks and stones. *Deluge Contemporary Art, Victoria, BC.*
[] (2 person), *Access, Vancouver, BC.*

A photograph of Simon Lewandowski, a man with glasses and a patterned shirt, speaking at a presentation. He is gesturing with his hands. In the background, a screen displays a technical diagram with labels like 'resistor' and 'capacitor'.

SIMON LEWANDOWSKI

There are judgements artists bring to bear regarding the success or quality of what they do - does it look right? Does it mean something? The one that most often troubles me, though, is - will it work? That starts with the basics, of course - will things actually go round/play/light up or whatever - but includes the degree to which it might do its narrative or metaphorical job in the world.

In his treatise , De Architectura, Vitruvius set out three principles of good architecture - firmitas (solidity or durability), utilitas (functionality or utility) and venustas (beauty or delight). This has always seemed a serviceable starting point for me: In the past I've made useful things that look useless and useless things that look useful: things that move and things that look as if they are moving; things that are there and things that look like they should be somewhere else. I made machines that manifested what I thought of at the time as Artificial Stupidity; a book that combined the heuristics of overcoming a creative block with a fictional language of real objects and a few years ago I hypnotized spectators in an empty gallery, publishing the transcripts of what they "saw" as a giveaway pamphlet.

Hay juicios que los artistas utilizan en relación con el éxito o la calidad de lo que hacen -¿tiene buen aspecto? ¿significa algo?-. El que más a menudo me preocupa a mí, sin embargo, es -¿funcionará?-. Este juicio empieza con lo básico, por supuesto -si girarán las cosas/ se reproducirán/ se encenderán o lo que sea- pero se plantea incluso el grado en que la obra pueda ser capaz de hacer su trabajo narrativo o metafórico en el mundo.

En su tratado *De Architectura*, Vitruvio estableció tres principios de la buena arquitectura -*firmitas* (solidez o durabilidad), *utilitas* (funcionalidad o utilidad) y *venustas* (belleza o deleite)-. Éste siempre ha sido un punto de partida útil para mí: en el pasado he hecho cosas útiles que parecen inútiles, y cosas inútiles que parecen útiles; cosas que se mueven y cosas que parecen estar en movimiento; cosas que están ahí y cosas que parece que deberían estar en otro lugar. Hice máquinas representativas de lo que imaginé en aquel tiempo como Estupidez Artificial; un libro que combina la heurística de la superación de un bloqueo creativo con un lenguaje ficcional de objetos reales, y hace unos años hipnoticé a los espectadores en una galería vacía, publicando como folleto gratuito las transcripciones de lo que "vieron".



15th of November, 2016

15 de Noviembre de 2016

Work for Readers and Writers, performance / various media.

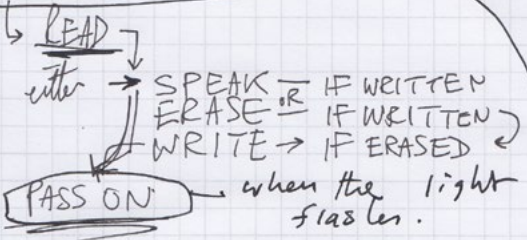
Trabajo para lectores y escritores, performance / diversos medios.

WORKSHOP

TEXT — DEVISE? *
The participants devise
~~text~~ AT EACH ITERATION

NB BIG PAPER SHEETS TO WRITE ON? OR FLIPCHART? + CHAIRS.

"WORK FOR READERS + WRITERS"



"PASS" LIGHT. Flashes.

The SCORE
↳ GRAPHIC SCORE
↳ TEXT? . ←

- FABRICATIONS .
- 1) Spindle for PAPER
 - 2) Place for Bulb.

ARE WE IN THE GALLERY? OR WHERE?

~~EXHIBITS?~~ at the end of the performance the leaders all drop the tape on the floor + walk away — Put a ~~monitor~~ monitor in the space with video of the performance to rest day.

Simon L.



Work for Readers and Writers brings together three ideas/systems/tropes around which I have built performative procedural works in the past.

Firstly it took as one of its starting points the Turing Machine or more specifically that thought experiment's hypothetical use of a continuous paper tape divided into cells. The machine positions its head over a cell and "reads" the symbol there. Then the machine writes a symbol in the cell, erases the one that it finds or performs another predetermined action - in our case, choices were offered to read (speak) write or erase and each participant reader constituted a "reading head" and the paper in front of them a "cell".

Secondly we drew in the rich history of the Graphic Score in 20th century experimental music - as used by Pendercki, Cage, Stockhausen, Cardew and the artists of Fluxus among others. For this piece of work the graphic score was made more dynamic and interactive through the procedural model of the Turing Machine; the score was generated and altered in a process of improvisation using the read/write/erase procedural model.

Finally there was the idea of Choral or Ensemble Reading, an idea normally more associated with elementary school literacy training or obscure elocution competitions but, when creatively directed, a form that can imbue a spoken text with a rich musicality.

The participant/performers generated their text for a contrapuntal choral reading in the improvisatory workshop session, first passing the blank paper tape round the group and testing out a series of self-generated rules -the read/write/erase choice, and other rules based on themes and questions, sonority, rhythm and musicality until a clear set of parameters for a satisfyingly "performable" text emerged.

I brought in, as well as the paper tape, an improvised "visual metronome" to set the pace for the readers -it was an incandescent bulb switched on and off by a micro-switch triggered by a cam wheel turned by a small electric motor- the light flashed on and off in a slightly irregular sequence. The students improvised a stand for it out of two chairs, some scavenged wood and a few clamps. I didn't touch it at any point but it looked just like a piece of my work... how could that be? It seems to imply that, at some level we do not have ideas, the ideas have us.

The form of the final performance was also determined by the participants -at an agreed point they took up their positions, standing in a circle and read the text, the rhythm controlled by the flashing light which also provided the sole illumination by which to read; they started with one voice, then two and so on until they were all speaking with the final word -an inarticulate animal cry- passed along to the last person. They dropped the tape where it was and walked away, completing the work. It is theirs now as well as mine.

Reading list for workshop participants:

<http://www.classicfm.com/discover/music/graphic-scores-art-music-pictures/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_notation

<https://en.wikipedia.org/wiki/Fluxus>



Work for Readers and Writers (Trabajo para lectores y escritores) reúne tres ideas / sistemas / tropos en torno a los cuales he construido trabajos performativos en el pasado.

En primer lugar este tomó como uno de sus puntos de partida *la Máquina de Turing*, o más específicamente ese experimento de pensamiento en el que hipotéticamente se usa una cinta de papel continua dividida en celdas. La máquina coloca su cabeza sobre una celda y “lee” el símbolo que contiene. Entonces la máquina escribe un símbolo en la celda, borra el que encuentra o realiza otra acción predeterminada -en nuestro caso, se ofrecieron opciones para leer en alto, escribir o borrar, y cada lector participante constituyó una “cabeza de lectura” y el papel frente a ellos una “celda”-.

En segundo lugar, nos acercamos hacia la rica historia de la *Partitura Gráfica* en la música experimental del siglo XX, tal como lo utilizan Penderecki, Cage, Stockhausen, Cardew y los artistas de Fluxus, entre otros. Para esta obra la puntuación gráfica se hizo más dinámica e interactiva a través del modelo procedimental de la Máquina de Turing; la partitura fue generada y alterada en un proceso de improvisación utilizando el modelo de procedimiento de *lectura / escritura / borrado*.

Finalmente se planteó la idea de una *Lectura Coral* o en *Ensemble*, una idea normalmente más asociada con la alfabetización en escuelas primarias o con oscuras competiciones de locución; pero que, dirigida creativamente, puede impregnar un texto recitado con una rica musicalidad.

Los participantes / ejecutantes generaron su texto para una lectura coral contrapuntística en la sesión del taller de improvisación, primero pasando la cinta de papel en blanco alrededor del grupo y probando una serie de reglas autogeneradas -la elección de *lectura / escritura / borrado* y otras reglas basadas en temas y cuestiones, sonoridad, ritmo y musicalidad, hasta que surgió un conjunto claro de parámetros para un texto satisfactoriamente “performativo”-.

Llevé, además de la cinta de papel, un improvisado “metrónomo visual” para establecer el ritmo de los lectores -era una bombilla incandescente encendida y apagada por un microinterruptor disparado por una rueda de leva girada por un pequeño motor eléctrico- la luz se encendía y apagaba en una secuencia ligeramente irregular. Los estudiantes improvisaron para el metrónomo un soporte a partir de dos sillas, algunas maderas de desecho y unas cuantas pinzas. No lo toqué en ningún momento, pero parecía una obra mía ... ¿cómo era posible? Parece implicar que, en algún nivel no tenemos nosotros las ideas, las ideas nos poseen.

La forma de la *performance* final también fue determinada por los participantes -en un momento acordado tomaron sus posiciones, de pie en un círculo y leyeron el texto, el ritmo controlado por la luz intermitente que también proporcionaba la única iluminación disponible para leer-; comenzaron con una sola voz, luego dos y así sucesivamente hasta que todos hablaban, hasta que la palabra final -un grito animal inarticulado- llegó a la última persona. Dejaron la cinta donde estaba y se marcharon, completando el trabajo. Ahora es suyo tanto como mío.

Lista de lecturas recomendadas para los participantes del taller:

<http://www.classicfm.com/discover/music/graphic-scores-art-music-pictures/>

https://en.wikipedia.org/wiki/Graphic_notation

<https://en.wikipedia.org/wiki/Fluxus>



A New Word Order, 2015.
Wood, metal, video monitors (not shown).

Un nuevo orden de la palabra.
Madera, metal, proyector de vídeo (no mostrado).



The Mesmerising Machine (As revealed in a dream). Various media, 2015.

La máquina hipnótica (como se revela en un sueño). Varios medios.

Simon Lewandowski is co-director of the Wild Pansy Press, an artists' collaborative group based in Leeds and London; they are curators, publishers and makers of experimental works which use the practices of reading, writing and publication as their medium and/or content.

Simon Lewandowski es co-director de Wild Pansy Press, un grupo de artistas que trabajan de modo colaborativo con sede en Leeds y Londres; son comisarios, editores y creadores de obras experimentales que utilizan las prácticas de lectura, escritura y publicación como su medio y/o contenido.

Selection of Recent One Person Exhibitions and Related Projects.

2018: *A Ciascuno il Suo (Words Fail), The Fold, University of Leeds.*

2017: *Erik Satie's "Vexations" transposed for reversible record player. The Hepworth Gallery, Wakefield.*

2016: *A Ciascuno il Suo, Nowhere Gallery, Milan.*

2015: *An Angry Mob Broke In And Destroyed The Machine, Hughes Gallery, London.*

2014: *The Reversing Machine (with Sam Belinfante), The Tetley, Leeds.*

2012: *The Reversing Machine (with Sam Belinfante), Art Laboratory Berlin, Prinzenallee, Berlin*

2011: *Giochi, Passatempi e Harbingers, Nowhere Gallery, Milan.*

2010: *Hotel/Motel/Motet installation and animated film with poet Richard Price. Jerwood Space, London.*

Selection of Recent Group Exhibitions.

2015: *Supernova, La Scatola Bianca, Milan.*

2015: *Morphisization (curator Ben Woodeson) August, APT Gallery, London.*

2010: *Headstampmusic at Rhizomatic, Departure Gallery, London.*

Selection of Recent Video, Performance, and Special Projects.

2016: *Work for record player, ensemble performance, The Calder, Hepworth Museum, Wakefield.*

2012: *Imagining Machine Hypnosis Action, SALT Istanbul.*

2012: *Wild Pansy Press Portable Reading Room in Residence, Leeds Art Gallery.*

2011: *Wild Pansy Press Portable Reading Room, September 2001, ongoing, Designer.*

2011: *Wild Pansy Press Portable Project Space, Leeds. Opened 2010, ongoing. Curator.*

2010: *NierghtravAOnWint'slf A Teller: a book in 8 chapters and 4 dimensions. 24/7, Gooden Gallery, London, 17th September to 19th November, changing weekly. Curator, Editor and Exhibitor*

2010: *Millions Now Living Will Never Die (2006) shown in its full recombinant form as part of the programme for the BBC's London Big Screens public showings in London.*



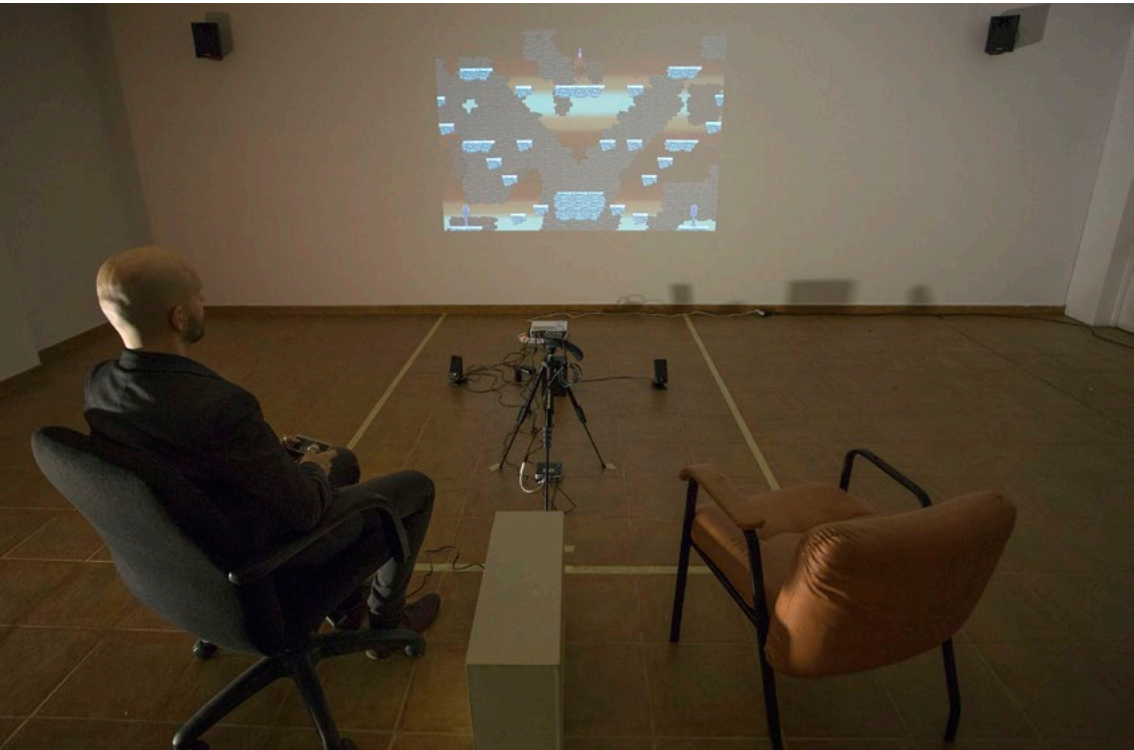
CARL-ERIK ENGQVIST

Appropriating the role of a scientific preacher or a corporate shaman, I engage myself with investigations concerning the potential of advanced technology -real as well as hypothetical. Combining my background of theology with artistic ideas revolving around technological development, corporate structures and scientific breakthroughs, I try to create hybrids and symbiotic states that represent a contemporary and future use of the concept of the sacred but also the spiritual realm in itself.

A pluralistic concept of reality demands a flexibility of mind, medium and body. Much like a free roaming RPG in the style of Elder Scrolls, where the character defines and develops itself through a series of choices inherent in the freedom of gameplay (leveling up being just as easy when collecting herbs as in banging in bandits' heads), an artistic praxis may sidestep the line of established methods in its actual function as an artist. Interesting results are in any way not a guarantee, so the choice matters only in making one.

Apropiándome del papel de un predicador científico o de un chamán corporativo, me he comprometido en investigaciones sobre el potencial de la tecnología avanzada -real e hipotético-. Combinando mi formación en teología con las ideas artísticas que giran alrededor del desarrollo tecnológico, las estructuras corporativas y los avances científicos, trato de crear estados híbridos y simbióticos que representan un uso contemporáneo y futuro del concepto de lo sagrado, pero también del propio reino de lo espiritual.

Un concepto pluralista de la realidad exige flexibilidad de mente, medio y cuerpo. Al igual que en un juego de rol (RPG) "mundo abierto" del estilo de *Elder Scrolls*, donde el personaje se define y se desarrolla a través de una serie de decisiones inherentes a la libertad del juego (donde subir de nivel es tan fácil cuando recoges hierbas como cuando golpeas en la cabeza de los bandidos), una praxis artística puede cruzar la frontera de los métodos establecidos en su verdadera función como artista. No hay ninguna garantía de resultados interesantes, por lo que la elección es importante sólo por el hecho de hacerla.






22th of November, 2016

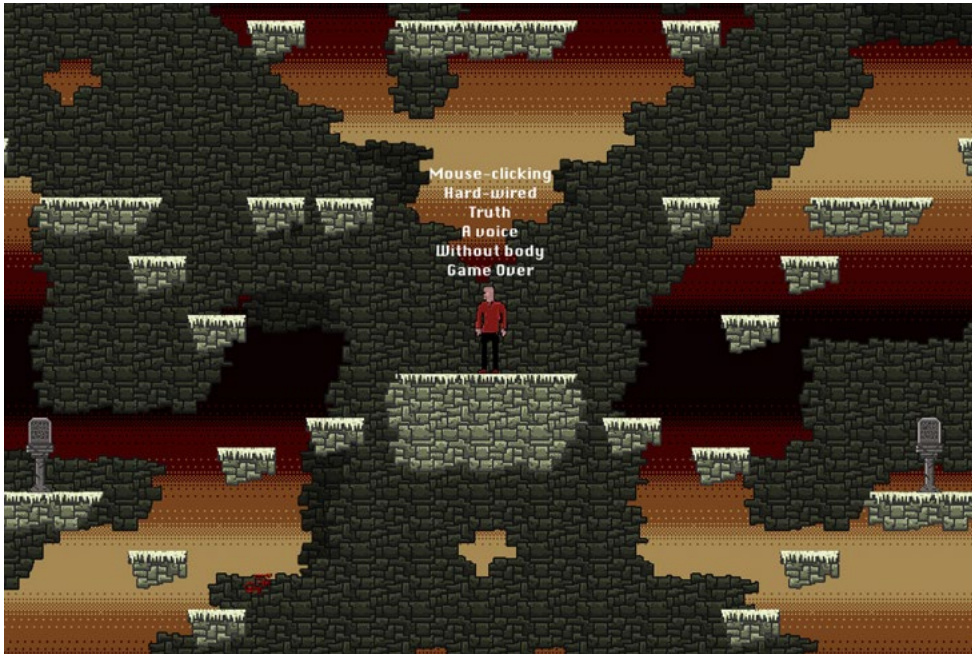
22 de Noviembre de 2016

End to Development, videogame display, 2016

Fin del desarrollo, exposición de videojuego, 2016.

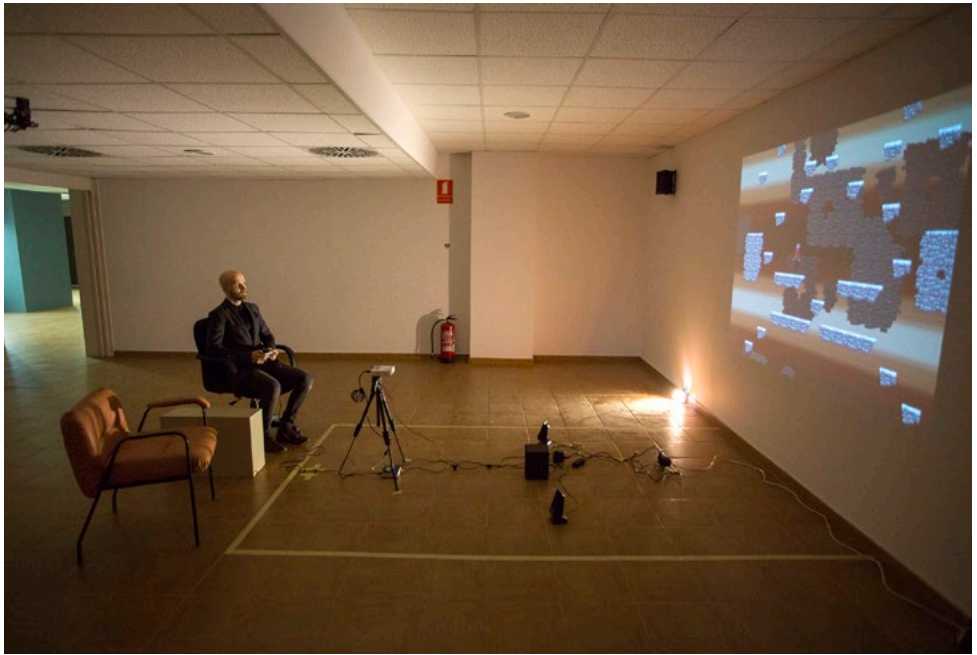
CARLEERIK HANDWRITTEN INSTRUCTIONS

1. Start the NUC with  button and start the projector and the speakers!
2. Plug in a keyboard and a computer mouse in the remaining usb contacts.
3. In the desktop of the NUC computer go to the upper left corner . There is a folder. Open it.
4. In the folder are three items. First click on the subfolder named Joykey. Proceed through another subfolder until you find a bunch of items. Click on the JoyKey application. No need to do anything else than to start it.
5. Then go back to the main folder content. Click on the End to Development application.
6. When the game starts test the 8-bit Nintendo controller and see if the \leftarrow \rightarrow and A+B works.
7. The work is ready to enjoy! Remove the USB keyboard and mouse.
8. To shut it down just press the  buttons on all devices.



End to development is a game application where the player is introduced to some of my poems in a dreamlike void, a place between existences, where the bottom is the top.

The static tablet based poems investigate mundane themes and the mobile ones chasing you, are looking into more spiritual perspectives. Beware though as there is 1 chance out 5 every 30 seconds that Death will appear and remove you from exploring further in this realm of status quo. End to Development plays with the loop structures of game applications and puts an existential filter over the gameplay



End to Development (Fin del desarrollo) es un juego de ordenador donde el jugador se sumerge en algunos de mis poemas en un vacío de ensueño, un lugar situado entre existencias, donde lo inferior es lo superior.

Los poemas inscritos en rótulos estáticos investigan temas mundanos, y los rótulos móviles que te persiguen examinan perspectivas más espirituales. No obstante hay que estar alerta ya que hay 1 oportunidad de 5, cada 30 segundos, de que la Muerte aparezca y te aparte de continuar explorando este reino de status quo. *End to Development* juega con las estructuras en bucle de los juegos de ordenador y sitúa un filtro existencial en el juego.



Deep Below a Dreaming City a Shadow Lies Untold, 2015. Videogame.

Debajo de una ciudad que sueña en lo profundo una sombra permanece sin desvelar. Videjuego.



From Hand to Mouth to Laser, 2010. Performance.

De la mano a la boca al láser.

Carl-Erik Engqvist is a contemporary artist and the Artistic Director of Humlab, an interdisciplinary digital humanities laboratory placed in Umeå, Sweden, where he has been based since his M.F.A. graduation from the Umeå Academy of Fine Arts in 2009.

Since 2006, he has been actively working with complex problems, issues and perspectives related to artificial intelligence, robotics, nano-, and biotechnology, video games and virtual worlds. Especially investigating the meeting point between spirituality and high technology, both contemporary and speculative, has been of great importance. The different technologies and the variety of challenges connected to them have regularly given him the opportunity and motivation to actively collaborate with various people, both within and outside the art world. This human factor is a fundamental reason why he as an artist is working in Humlab.

Another important driving force is to find new ways and platforms for other artists, especially through conveying knowledge about technology and how it can be embedded into an artistic practice. Carl-Erik has a strong belief in a dialogue about art. This is an opportunity to build new perspectives in the fields that art is usually not connected to. At the same time, it can show that research and technology have a potential to do the same for art.

Currently he is working within multiple projects on discerning the artistic use and risks involved with artificial intelligence and deep learning algorithms.

Carl-Erik Engqvist es un artista contemporáneo y el director artístico de Humlab, un laboratorio interdisciplinar de humanidades digitales ubicado en Umeå, Suecia, en el que ha trabajado desde que obtuvo el Máster en Bellas Artes por la Academia de Bellas Artes de Umeå en 2009.

Desde 2006 ha estado trabajando activamente con problemas, cuestiones y perspectivas relacionadas con la inteligencia artificial, la robótica, la nanotecnología, la biotecnología, los videojuegos y los mundos virtuales. Ha sido de especial importancia la investigación sobre el punto de encuentro entre la espiritualidad y la alta tecnología, tanto contemporánea como especulativa. Las diferentes tecnologías y la variedad de desafíos conectados con ellas le han dado la oportunidad y la motivación para colaborar activamente y de modo regular con personas de distintas disciplinas, tanto dentro como fuera del mundo del arte. Este factor humano es una razón fundamental por la que él, como artista, está trabajando en Humlab.

Otra fuerza motriz importante de su trabajo es encontrar nuevas formas y plataformas para otros artistas, especialmente mediante la transmisión de conocimientos sobre tecnología y cómo ésta puede integrarse en la práctica artística. Carl-Erik cree firmemente en la capacidad de diálogo del arte. Esta capacidad es una oportunidad para construir nuevas perspectivas en los campos con los que el arte no suele estar conectado. Al mismo tiempo, puede demostrar que la investigación y la tecnología tienen el potencial de hacer lo mismo por el arte.

Actualmente está trabajando en múltiples proyectos para discernir el uso artístico y los riesgos que implica la inteligencia artificial y los algoritmos de aprendizaje profundo.

2017



EMILY HERMANT

My work explores themes of communication, gender, and labor, and is imbued with a profound sense of embodiment. My large-scale works play with and transform the languages and expectations of materials to create works that relate to the body and the body's experience of space, or, spaces. Formally, I am interested in the processes of drawing in space, often at a large scale and with unexpected materials, and in particular how the drawn line unfolds in space and how the formal aspects of these lines interact to immerse the viewer in the work. I explore how "soft" sensibilities can be applied to different media and engage formal elements of sculptural practice such as balance, gravity, structure, and tension; for example, in "Spatial Drawings", I bend and manipulate hardwood to create sculptural lines that are at once reminiscent of thread and of the body.

My recent and forthcoming studio works utilize slow, hand-making processes to generate modes of representing the rapid movement and proliferation of digital information and communication in contemporary life. Among my aims is to address the tension between digital/virtual technologies and our desire for the intimacies and richness of tactile, slow experiences. Through recent sculptural works, installations, material drawings, and prints, my formal focus is to explore relationships among color, line, movement, space, and perception vis-à-vis the speed and motion of digital information. In all of my works to date, highlighting materiality and the use of the hand are critical strategies in slowing down the speed of contemporary communication.

Mi trabajo tiene como temas la comunicación, el género y el trabajo, y está inspirado de un profundo sentido de la materialidad. Mis obras a gran escala juegan y transforman los lenguajes y las expectativas de los materiales para crear obras que se relacionan con el cuerpo y la experiencia corporal del espacio, o de los espacios. Formalmente me interesan los procesos de dibujo en el espacio, a menudo a gran escala y con materiales inesperados, y en particular cómo se despliega la línea dibujada en el espacio y cómo interactúan los aspectos formales de estas líneas para sumergir al espectador en la obra. Exploro cómo las sensibilidades "blandas" pueden ser utilizadas en diferentes medios e involucrar elementos formales de la práctica escultórica como el equilibrio, la gravedad, la estructura y la tensión. Por ejemplo, en "Spatial Drawings", doblo y manipulo madera dura para crear líneas esculturales que recuerdan a la vez el hilo y el cuerpo.

Mis recientes y próximos trabajos utilizan procesos manuales lentos para generar modos de representar el rápido movimiento y la proliferación de la información y la comunicación digitales en la vida contemporánea. Entre mis objetivos está abordar la tensión entre las tecnologías digitales/virtuales y nuestro deseo de la intimidad y la riqueza de las experiencias táctiles, lentas. A través de trabajos escultóricos recientes, instalaciones, dibujos con diversos materiales y grabados; mi enfoque formal es explorar las relaciones entre el color, la línea, el movimiento, el espacio y la percepción en oposición a la velocidad y el movimiento de la información digital. En todos mis trabajos hasta la fecha destacan la materialidad y el uso de la mano como estrategias críticas para reducir la velocidad de la comunicación contemporánea.



9th of November, 2017

9 de Noviembre de 2017

Hesitations (Altea/Vancouver), 2017. Video projection and audio.

Vacilaciones (Altea/Vancouver). Proyección de vídeo y audio.

Hesitations (Altea/Vancouver)

E. Hermont.
2017.

- video projection & audio. Running time is approx. 9 min. Looped.
- best projected @ scale of human body (depends on size/height of walls). MP4 file.
- audio should be sent to separate speakers, hopefully in close proximity to projection. (I also have audio as a separate file if necessary.) wall-mounted.
- projector should be mounted to the ceiling.



(* note - depending on room size, ^{2 more} speakers could be placed/distributed elsewhere in the room.)

entrance ↗

or

↖ entrance

- no lights; just projection. (lights can be on in other rooms, just not in the room w/ projection)



Hesitations (Altea/Vancouver) is a video and audio work that will weave together sight, sound, and making from Emily Carr University of Art + Design in Vancouver and Miguel Hernandez University of Elche in Altea. Selections of audio from sound recordings taken in Altea will be used as templates for the design of a physical, thread-based work that will be constructed at Emily Carr. The making of this physical work will then be video and audio recorded. The video recording, along with the sound files from Altea, and sound files from Vancouver, will become the basis for the projected video and audio work to be exhibited in Altea.

Hesitations (Altea/Vancouver) is based on a previous installation work called Hesitations in which I used thread, line, and sound to transform pauses, hesitations, and communicative glitches extracted from recordings of intimate conversations into an immersive environment consisting of enormous, delicately rendered material forms. Taken together, the materials and relational elements of the piece convey the absurdity, possibility, and impossibility of intimate, communicative processes.



Hesitations (Altea/Vancouver) es un trabajo de audio y video que entrelazará la visión, el sonido y la creación en la Emily Carr University of Art + Design en Vancouver y la Universidad Miguel Hernández de Elche en Altea. Se usarán extractos de audio de grabaciones de sonido realizadas en Altea como plantillas para el diseño de un trabajo hecho a base de hilo que será construido materialmente en Emily Carr. La realización material de este trabajo se grabará en video y audio. La grabación de video, junto con los archivos de sonido de Altea y los archivos de sonido de Vancouver, se convertirán en la base del video y audio que se exhibirá en Altea.

Hesitations (Altea/Vancouver) se basa en una instalación anterior llamada *Hesitations*, en la que utilicé hilo, línea y sonido para transformar pausas, vacilaciones y fallas comunicativas extraídas de grabaciones de conversaciones íntimas en un entorno envolvente que consistía en formas materiales enormes y delicadamente trazadas. Tomados en conjunto, los materiales y elementos relacionados de la pieza transmiten el absurdo, la posibilidad y la imposibilidad de los procesos íntimos comunicativos.



Spatial Drawing I, 2014. Hand-bent hardwood, lumber, clamps, wall.

Dibujo espacial I. Madera dura doblada a mano, otras maderas, abrazaderas, pared.



Reflections on Geminid (No. 1), 2016. Detail.

Collected and stripped telecommunications cables on canvas.

Reflexiones sobre Geminid (Nº. 1). Detalle.

Cables de telecomunicaciones pelados y reunidos sobre lienzo.

Emily Hermant is an interdisciplinary artist whose large-scale sculptures, drawings, and installations explore themes of communication, gender, labor, and the spatial experiences of the body. She received her BFA in Studio Arts from Concordia University, Montréal, Canada (2004) and her MFA as a Trustee Merit Scholar in Fiber & Material Studies from the School of the Art Institute of Chicago, Chicago, USA (2010).

Her work has been exhibited widely in museums, galleries, and festivals in Canada, the United States, South America, and Europe, including solo exhibitions at 4th Ward Project Space in Chicago, Ace Art in Winnipeg, Canada, CIRCA Art Actuel in Montréal, the Delaware Center for Contemporary Arts, and group exhibitions at Blue Star Contemporary Art Museum in Texas, the Ukrainian Institute of Modern Art in Chicago, the Triennale di Milano in Italy, and The Museum of Arts and Design in New York, among many others.

Her work has been featured in publications such as LVL3 Media, ArtSlant, Espace Sculpture, The Washington Post, TimeOut Chicago, and The Chicago Reader. Hermant has been awarded grants from the Canada Council for the Arts and the Conseil des Arts et Lettres du Québec, and artist residencies at ACRE, The Ox-Bow School of Art, The Ragdale Foundation, Nordic Artists' Centre in Norway, and the Vermont Studio Center. She has taught at the School of the Art Institute of Chicago, Virginia Commonwealth University, Concordia University in Montréal, and was formerly Assistant Professor and Head of Sculpture in the Newcomb Art Department at Tulane University in New Orleans, USA. Hermant is currently based in Vancouver, Canada where she is an Assistant Professor in the Audain Faculty of Art (Sculpture program) at Emily Carr University of Art + Design.

Emily Hermant es una artista interdisciplinaria cuyas esculturas, dibujos e instalaciones a gran escala exploran temas relacionados con la comunicación, el género, el trabajo y las experiencias espaciales del cuerpo. Se graduó en *Studio Arts* en *Concordia University*, Montreal, Canadá (2004) y obtuvo su Máster en Bellas Artes como *Trustee Merit Scholar* en Estudio de Fibras y Materiales en el *Art Institute of Chicago*, Chicago, EE. UU. (2010).

Su trabajo ha sido expuesto ampliamente en museos, galerías y festivales en Canadá, Estados Unidos, América del Sur y Europa. Ha realizado exposiciones individuales en el *4th Ward Project Space de Chicago*, *Ace Art* en Winnipeg, Canadá, *CIRCA Art Actuel* en Montreal, el *Delaware Center for Contemporary Arts*; y exposiciones colectivas en el *Blue Star Contemporary Art Museum de Texas*, el *Ukrainian Institute of Modern Art de Chicago*, la *Triennale di Milano* en Italia, y *The Museum of Arts and Design de Nueva York*, entre muchos otros.

Su trabajo ha aparecido en publicaciones como *LVL3 Media*, *ArtSlant*, *Espace Sculpture*, *The Washington Post*, *TimeOut Chicago*, y *The Chicago Reader*. Hermant ha recibido subvenciones del *Canada Council for the Arts* y el *Conseil des Arts et Lettres du Québec*, y ha trabajado como artista residente en el *ACRE*, *The Ox-Bow School of Art*, *The Ragdale Foundation*, *Nordic Artists' Centre in Norway*, y el *Vermont Studio Center*. Ha desarrollado su actividad docente en la *School of the Art Institute of Chicago*, *Virginia Commonwealth University*, *Concordia University* en Montreal, y con anterioridad fue profesora asistente y directora de escultura en el *Newcomb Art Department* en la *Tulane University* en Nueva Orleans, EE. UU. Actualmente, Hermant reside en Vancouver, Canadá, donde es profesora asistente en la *Audain Faculty of Art* (programa de escultura) de la *Emily Carr University of Art + Design*.

www.emilyhermant.com



BROOK & BLACK

brook & black is an art partnership which brings together a combination of skills rooted in fine art practice: installation, sound, video, printmaking, photography and sculpture. From a process of research, and experimentation we work with made and found objects, light and sound to engage the viewer through intervening in the structure of space. This can lead to work made in response to site, where site can be external, or located within a building, its fabric or the suggested or at time location within an historical painting. Several core themes may be traced within the work: layers of human experience within structured or built space; memory and the passing of time; the fluidity and transformational aspects of water; the expressive and still surprising force of light and shadow.

The nature of temporality found in the digital environment, converging with the sense of time and reflection offered by the drawn line or painted gesture, suggests how our own physicality is poised between two states. We oscillate between the digital and the physical, between the transient and the fixed. These echo with what is public and what is private; where experience is informed by something we might see as the fury of the outside world in contrast to what we see as everyday.

brook & black es un colectivo artístico que combina técnicas enraizadas en la práctica de las bellas artes: instalación, sonido, video, grabado, fotografía y escultura. A partir de un proceso de investigación y experimentación, trabajamos con objetos contruidos y encontrados, luz y sonido para involucrar al espectador a través de la intervención en la estructura del espacio. Esto puede conducir a trabajos realizados en respuesta a un lugar, donde el lugar puede ser exterior, o ubicado dentro de un edificio, en su estructura o en ocasiones en la ubicación sugerida dentro de una pintura histórica. En el trabajo de brook & black pueden rastrearse varios temas centrales: las capas de experiencia humana dentro del espacio estructurado o construido; la memoria y el paso del tiempo; la fluidez y los aspectos generativos del agua; la fuerza expresiva y aún sorprendente de la luz y la sombra.

La naturaleza de la temporalidad que se encuentra en el entorno digital, que converge con el sentido del tiempo y la reflexión que ofrece la línea dibujada o el gesto pintado, sugiere cómo nuestra propia fisicidad se equilibra entre dos estados. Oscilamos entre lo digital y lo físico, entre lo transitorio y lo permanente. Estos se hacen eco de lo que es público y lo que es privado; donde la experiencia adquiere forma mediante algo que podríamos ver como la furia del mundo exterior en contraste con lo que vemos como cotidiano.



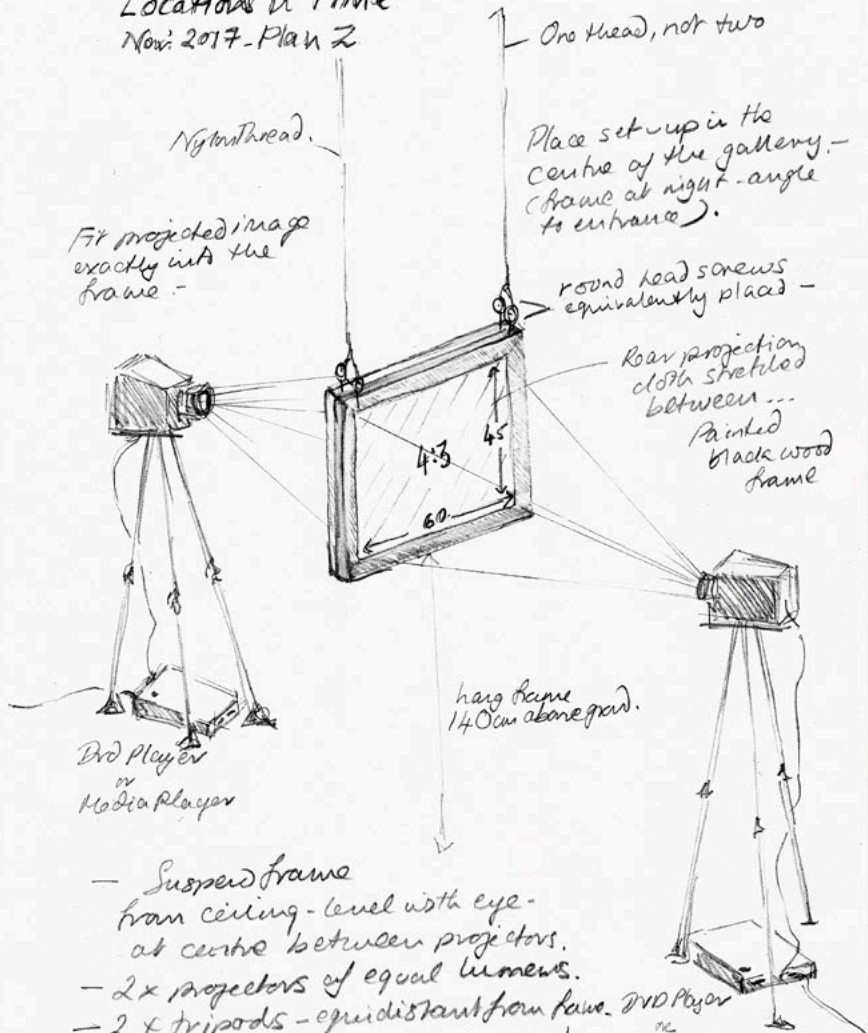
22nd of November, 2017

22 de Noviembre de 2017

Locations in Time, 2017. Two channel video installation.

Ubicaciones en el tiempo. Vídeoinstalación de doble canal.

brook and black
 'Locations in time'
 Nov 2017 - Plan 2



Nylon thread.
 Fit projected image exactly into the frame -

One thread, not two
 Place set up in the centre of the gallery. -
 (frame at right-angle to entrance).

round lead screws equivalently placed -

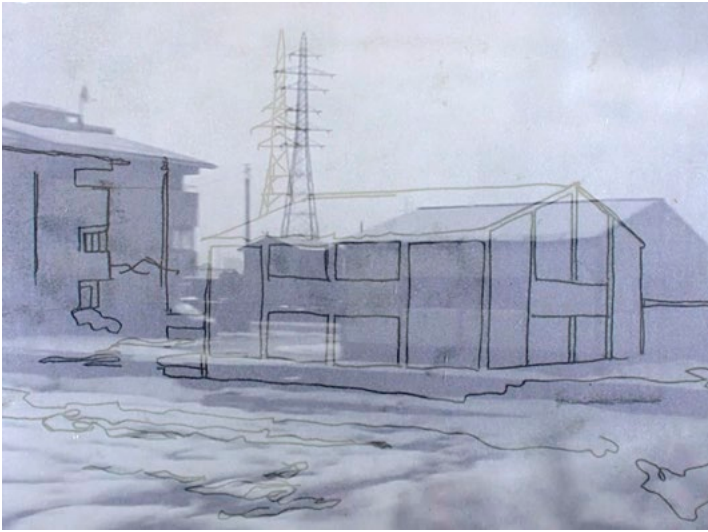
Rear projection cloth stretched between ...
 Painted black wood frame

DVD Player
 or
 Media Player

hang frame 140cm above ground.

DVD Player
 or
 Media Player

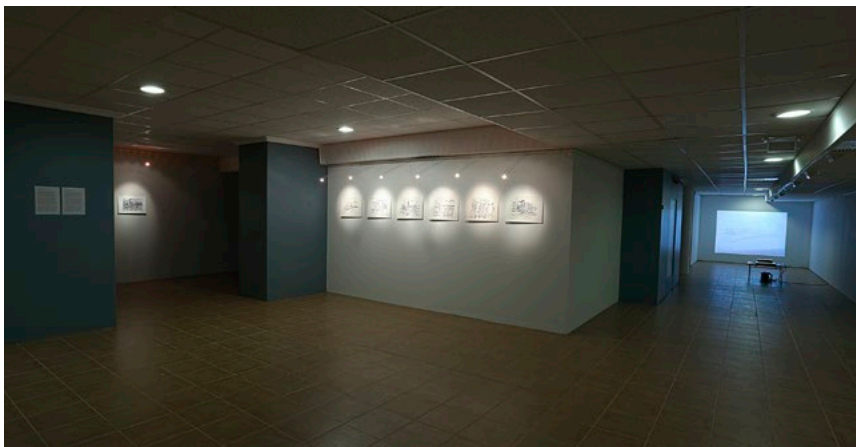
- Suspended frame from ceiling - level with eye - at centre between projectors.
- 2 x projectors of equal lenses.
- 2 x tripods - equidistant from frame.
- Start both players - synchronize!
- It will take time to fit the films together - locate where drawing & journey come together as a check.



Our human experience is ever more mediated by technology, to the extent that we now have online and off-line lives, avatars profiles and personalities. While older, slower creative technologies took us closer to the process of a physical present, in front of a screen or laptop our thoughts are projected into a disembodied, infinite space of ceaselessly shifting images and events. The existential anxiety that results from our attempts to reconcile these two modes of living are only just starting to be felt. For example, with raised mental health disorders in young people and the sense of disenfranchisement of many older people.

This work addresses the encounter of these two realities, projected one to the other in the gallery space. The first video projection is of a drawing of a place, a still image made from ink pressed into paper, a line of thought. It is the result of contemplation, observation and a conclusion drawn from a period of extended concentration. The second projection is of six video sequences of six journeys, sourced almost randomly from the internet – that represent the globally dispersed references cumulatively building on-line into a shared, uploaded mirror-world. The suspended frame defines a space where both these versions of a place and time meet, rather than being overlaid one over the other, here they encounter each other from the opposite side, they come up against each other, converging on the thin membrane of the projection film.

The rather anthropomorphic character of the projectors, set on their supports, creates a resonance with the practice of the artists, two separate creative minds working against and with each other, each contributing their energy, ideas and perspective. brook & black have worked together since 2003 and continue to negotiate, create and dream up works that neither artist would, nor could, have created alone. In their work over the years brook and black frequently explore this interaction of the physical and the digital. They often juxtapose architectural, sculptural and physical elements with video, projection and sound, activating a space that allows the audience to make new connections of narrative and emotion.



Nuestra experiencia humana está cada vez más mediada por la tecnología hasta el punto de que ahora tenemos vidas en línea y fuera de línea, perfiles de avatares y personalidades. Mientras que las tecnologías creativas más antiguas y lentas nos acercaban más al proceso de un presente físico; frente a una pantalla u ordenador portátil, nuestros pensamientos se proyectan en un espacio sin cuerpo, infinito, de imágenes y eventos que cambian sin cesar. La ansiedad existencial que resulta de nuestros intentos de reconciliar estos dos modos de vida apenas comienza a sentirse. Por ejemplo, con el elevado número de trastornos de salud mental en los jóvenes y la sensación de enajenamiento de muchas personas mayores.

Este trabajo aborda el encuentro de estas dos realidades, proyectadas una contra la otra en el espacio de la galería. La primera proyección de vídeo es un dibujo de un lugar, una imagen fija hecha con tinta y papel, una línea de pensamiento. Es el resultado de la contemplación, la observación y una conclusión extraída de un período de concentración prolongada. La segunda proyección es de seis secuencias de vídeo de seis viajes, obtenidos de forma casi aleatoria de internet, que representan las referencias globalmente dispersas que construyen acumulativamente *on-line* un mundo especular subido a la red. El marco suspendido define un espacio donde ambas versiones de un lugar y un tiempo se encuentran; en vez de superponerse una sobre la otra, aquí se encuentran desde el lado opuesto, se encuentran una contra la otra, convergiendo en la delgada membrana de proyección.

Cierto carácter antropomórfico de los proyectores, apoyados en sus soportes, crea una resonancia con la práctica de las artistas, dos mentes creativas separadas que trabajan en contra y entre sí, cada una aportando su energía, ideas y perspectiva. *brook & black* han trabajado juntas desde 2003 y continúan negociando, creando y soñando obras que no hubieran querido ni podido crear por separado. En su trabajo a lo largo de los años *brook & black* exploran con frecuencia la interacción de lo físico y lo digital. A menudo yuxtaponen los elementos arquitectónicos, escultóricos y físicos con el vídeo, la proyección y el sonido, activando un espacio que permite al público hacer nuevas conexiones narrativas y emocionales.



Beyond The Balcony, 2016. *Installation (video, sound, sculpture)*. Ashmolean Museum of Art and Archeology, University of Oxford, UK.

Más allá del Balcón. Instalación (vídeo, sonido, escultura).



Material World, 2016. *Installation (video and sculpture)*. L'Ancien Musée - Bibliothèque de Grenoble, France.

Mundo Material. Instalación (vídeo y escultura).

brook & black are artists whose work develops through a process of shared investigation, dialogue and making. They have undertaken residencies and commissions with international art institutions in which process and artwork respond to specific historical works within the collections and museum context. They also work in partnership with local people, planners and architects to undertake permanent and temporary works for the public realm.

brook & black son artistas cuyo trabajo se desarrolla mediante un proceso de investigación, diálogo y creación compartidos. Han realizado residencias y encargos para instituciones artísticas internacionales en los que el proceso y las obras resultantes responden a obras históricas específicas provenientes de las colecciones y al contexto de estos mismos museos. brook and black trabajan también en asociación con comunidades vecinales, planificadores y arquitectos para realizar trabajos permanentes y temporales en el ámbito público.

2017/ *Locations in Time, Plan Z, University Miguel Hernández de Elche, Altea, Spain (solo)*

2017/ *Material World II, The Cloister Gallery, SJE Arts, Oxford, UK (group)*

2016/ *Material World I, L'Ancien Musée-Bibliothèque de Grenoble, France (group)*

2016/15/ *Beyond the Balcony, Residency, Ashmolean Museum of Art and Archaeology, University of Oxford, UK (solo)*

2015/ *Arkitektoniske Kramper, OVADA gallery, Oxford, exhibition & research symposium, UK (group)*

2015/ *Composing Spaces, Gjethuset, A collaborative exhibition and research project, Denmark (group)*

2012/15/ *Rose Hill Public Art Project, New Community Centre Design & Outreach project, Oxford, UK (solo)*

2014/ *Oneself As Another, Royal West of England Academy, Bristol (group)*

2011/13/ *Waterways, Barratt Homes Public Art commission and Outreach Project, Milton Keynes, UK (solo)*

2012/ *Cultivation Field, The Keep, Reading, Berkshire, exhibition and research symposium, UK (group)*

2011/12/ *Viewfinder, Avenue Gallery, The University of Northampton, Northampton, Anglia Ruskin University, Cambridge UK; Artspace H, Seoul, South Korea; Impact 7 Conference, Melbourne, Australia (group)*

2011/ *Le Regard Clos, Musée Toulouse Lautrec, Albi, exhibition and public event, France (solo)*

2011/ *The Accordion House, Project Space exhibition, Modern Art Oxford, Oxford, UK (solo)*

2010/11/ *Plot 16, The Fermenting Room, Modern Art Oxford, Residency, UK (solo)*

2009/10/ *The Maze, Crystal Palace Park, permanent public art commission, London, UK (solo)*

A portrait of Michael Norberg, a man with short grey hair and glasses, wearing a black turtleneck sweater. He is gesturing with his hands as if speaking. The background is a plain white wall with a whiteboard partially visible on the right.

MICHAEL NORBERG

As an artist working with photography and moving images I have a fascination in the Russian film avant-garde of the 20s and in Eisenstein's theory of montage. It is a world of images, rhythm and pace and a way of thinking where images and their juxtaposition are the base for creating new meaning, and in that way, also creating a foundation for new knowledge.

The philosopher Peter Carruthers has argued that there is a type of inner, explicitly linguistic thinking that allows us to bring our own thoughts into conscious awareness. We may be able to think without language, but language lets us know that we are thinking. Art is very much language and art is the visualization of conscious awareness. It is 'knowledge production', exploring life, society, feelings and emotions from all points of views and angles. Bridging history and histories by juxtaposing images with thoughts of conscious awareness.

Como artista que trabaja con fotografía e imágenes en movimiento, tengo fascinación por la vanguardia cinematográfica rusa de los años 20 y por la teoría del montaje de Eisenstein. Es un mundo de imágenes, ritmo y cadencia, y una forma de pensar donde las imágenes y su yuxtaposición son la base para crear un nuevo significado, y de esa manera, crear también los fundamentos para el nuevo conocimiento.

El filósofo Peter Carruthers ha sostenido que existe un tipo de pensamiento interno, explícitamente lingüístico, que nos permite llevar nuestros propios pensamientos a la percepción consciente. Podemos ser capaces de pensar sin lenguaje, pero el lenguaje nos permite saber que estamos pensando. El arte es en buena medida lenguaje y el arte es la visualización de la percepción consciente. Es "producción del conocimiento", exploración de la vida, la sociedad, los sentimientos y las emociones desde todos los ángulos y puntos de vista. Tendiendo puentes entre la historia y las historias por medio de la yuxtaposición de imágenes y pensamientos de la percepción consciente.



29 th of November, 2017

29 de Noviembre de 2017

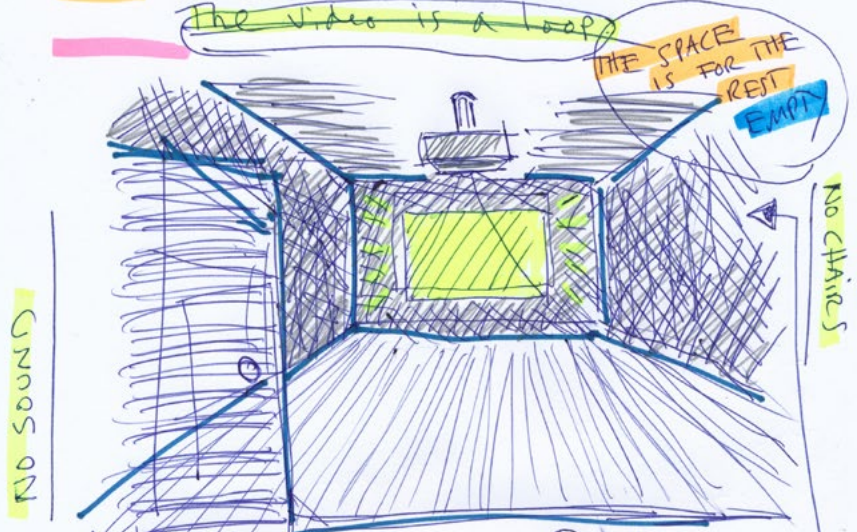
In societies dominated by modern conditions of production, life is presented as an immense accumulation of spectacles. Everything that was directly lived has receded into a representation.

One channel video, 07.20 min video loop, HD, B/W, no sound.

En las sociedades dominadas por las condiciones modernas de producción, la vida se presenta como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que se vivía directamente se ha reducido a una representación.

Video monocanal, 07.20 min en bucle, alta definición, blanco y negro, sin sonido.

On the wall facing the entrance
 One video projection 120 cm high
 is projected. The room is dark.
 The projection has no sound
 The video is a loop



"How can one think freely in
 the shadow of a chapel"

IN societies dominated by modern
 condition of production, life is presented
 as one immense accumulation of spectacles.
 Everything that was directly lived has
 receded into a representation. — Guy Debord

THE VIDEO IS A LOOP!



In Lewis Carroll's 'Alice in Wonderland', Alice finds herself in a race with the Red Queen. After running for a while she becomes confused as to why she's remaining in the same spot. "Well, in our country," said Alice, still panting a little, "you'd generally get to somewhere else if you run very fast for a long time, as we've been doing." "A slow sort of country!" said the Queen. "Now, here, you see, it takes all the running you can do, to keep in the same place. If you want to get somewhere else, you must run at least twice as fast as that!"

"In societies dominated by modern conditions of production, life is presented as an immense accumulation of spectacles. Everything that was directly lived has receded into a representation" is a one channel video, 07.20 min, based on a quote by Guy Debord from his book The Society of the Spectacle. It pictures the struggle between man vs. nature and how Lewis Carroll's description of the kingdom of the Red Queen is pointing to the condition of own society and the state of our present time.



En *Alicia en el País de las Maravillas* de Lewis Carroll, Alicia se halló a sí misma en una carrera con la Reina Roja. Después de correr un rato, observó perpleja que permanecía siempre el mismo lugar. “Bueno, en mi país —dijo Alicia, jadeando todavía un poco— si corres muy rápido durante mucho tiempo, como hemos estado haciendo, normalmente llegarías a otro lugar”. “¡Una país bastante lento! —respondió la Reina— Mira, aquí, como ves, se necesita correr con todas tus fuerzas para mantenerte en el mismo lugar. ¡Si quieres ir a otro sitio, debes correr al menos el doble de rápido!”.

“En las sociedades dominadas por las condiciones modernas de producción, la vida se presenta como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que se vivió directamente se ha reducido a una representación” es un video monocal, de 07.20 minutos, basado en una cita de Guy Debord de su libro *La sociedad del espectáculo*. Representa la lucha entre el hombre y la naturaleza y cómo la descripción del reino de la Reina Roja realizada por Lewis Carroll señala la condición de la propia sociedad y el estado de nuestro tiempo presente.



Those two, in paradise, were given a choice: happiness without freedom or freedom without happiness. There was no third option, 2016.

Four channel video installation. 10 min video loop, HD, color, stereo.

A esos dos, en el paraíso, se les dio una opción: felicidad sin libertad o libertad sin felicidad. No hubo una tercera opción.

Instalación de vídeo de cuatro canales. 10 min en bucle, HD, color, estéreo.



Me Buddha and myself, 2012. Black and White Photograph, 30 x 40 cm.

Yo Buddha y yo mismo. Fotografía en blanco y negro.

Micael Norberg is in his artistic work exploring his close surrounding and subjects close to his person. His work and methods could be seen as documentary and his artistic work is often limited within a specific time, space and place. His artistic work has its foundation in time-based media, text and photography. Educated at the Academy of Fine Art in Trondheim, Norway, Koninklijke Academie van Beeldende Kunst in Den Haag, Holland and the Academy of Fine Arts in Umeå Sweden in the early 90's and exhibiting his art through the years both on a national and international level. Micael Norberg has been teaching art at an academic level since 1996. He is an experienced teacher at both basic- and advanced level with a broad knowledge within the fields of contemporary art. Micael Norberg is based in Umeå, Sweden.

Micael Norberg explora en su trabajo artístico su entorno cercano y temas próximos a su persona. Su trabajo y métodos pueden ser vistos como documentales y su trabajo artístico a menudo está limitado dentro de un tiempo, espacio y lugar específicos. Su obra artística se basa en medios audiovisuales, texto y fotografía. Estudió a principios de los años 90 en la *Academy of Fine Art* de Trondheim, Noruega; en la *Koninklijke Academie van Beeldende Kunst* en La Haya, Holanda; y la *Academy of Fine Arts* en Umeå, Suecia; y ha expuesto su trabajo desde entonces a nivel nacional e internacional. Micael Norberg ha estado enseñando arte en el contexto académico desde 1996. Es un profesor experimentado tanto en nivel básico como avanzado, con un amplio conocimiento en los campos del arte contemporáneo. Micael Norberg vive en Umeå, Suecia.

2017 "Comment penser librement à l'ombre d'une chapelle?" - group show, Galleria Valo, Arktikum, Rovaniemi, Finland

2016 "Happiness without freedom, or freedom without happiness" - solo show, Humlab-X - Umeå, Sweden

2014 "1 / 25th of a second, when everything changes." - solo show, Gallery Alva Umeå, Sweden

2014 "A Permanent Mark on a Physical Body" - publication (ISBN: 978-91-981846-2-4)

2014 "Kite Aerial Photography - Hué" - publication (ISBN: 978-91-981846-1-7)

2012 "The Animation Manual" - publication (ISBN 978-91-978914-5-5)

2012 "At three o'clock everything is too late" - film screening, Folkets Bio, Umeå, Sweden

2012 "Me, Buddha and myself" - solo show, White Cube, Norrlands Operan, Umeå, Sweden

2012 "Me, Buddha and myself" - publication (ISBN:978-91-637-0832-9)

2011 "About happiness" - group show, Gallery Umeå, Sweden

2010 "About truth or lie" - group show, Gallery Orginal Umeå, Sweden

2010 "Mother" - solo show, Gallery Verkligheten, Umeå, Sweden

PLAN Z is an exhibition project promoted by the Faculty of Fine Arts of the Miguel Hernández University, Elche, and the City Council of Altea that aims to show the works and projects of artists belonging to international institutions with which we collaborate. In 2016, artists Daniel Laskarin from the University of Victoria, Canada, Simón Lewandowsky from Leeds University, UK, and Carl-Eriq Engvist from Umea University, Sweden took part in the project. In 2017 Emily Hermant, from Emily Carr University of Arts + Design in Vancouver, Canada, Micael Norberg, from Umea University, Sweden, took part and the brook & black arts partnership, which comprises Tiffany Black, from Oxford Brookes University and Leora Brook who lectures at Regent's University, London and Camberwell College of Arts in the UK. For each of them it is the first time they have exhibited in Spain.

*PLAN Z es un proyecto expositivo promovido por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Miguel Hernández de Elche y el Ayuntamiento de Altea que pretende mostrar las obras y proyectos de artistas pertenecientes a instituciones internacionales con las que colaboramos. Durante el año 2016 tomaron parte en el proyecto los artistas Daniel Laskarin, de la Universidad de Victoria, Canadá; Simón Lewandowsky, de la Universidad de Leeds, Reino Unido; y Carl-Eriq Engvist, de la Universidad de Umea, Suecia. En 2017, participaron Emily Hermant, de la *Emily Carr University of Arts + Design*, Vancouver, Canada; Micael Norberg, de la Universidad de Umea, Suecia, la asociación de artistas brook & black, que comprende Tiffany Black, de *Oxford Brookes University* y Leora Brook, que colabora como profesora en la *Regent's University*, Londres, y *Camberwell College of Arts* en el Reino Unido. Para todos los artistas fue la primera vez que exponían en España.*



Ajuntament d'Altea
REGIDORIA DE CULTURA



UNIVERSITATIS
Miguel Hernández