

16 FEB  
6 MAY

Comisariada por

Cristina Anglada

# ADVERBIOS TEMPORALES

Serafín Álvarez  
Cécile B. Evans  
Nora Barón  
Nina Canell  
Julian Charrière  
Marian Garrido  
Mia Goyette  
Rubén Grilo  
Camille Henrot  
Hanne Lippard  
Regina de Miguel  
Jacopo Miliani  
Shana Moulton  
Mélodie Mousset  
Laure Prouvost

We perceive the future as a realm of conjectures, visions, and omens into which we project our present. *Time Adverbs* aims to reflect on the future from the perspective of narrative and fiction, and from their connections with the human experience of time in a present that has gone berserk.

The fact is that existing in time consists primarily of having time and therefore, being able to measure it (expressions of time, conjugation of tenses, time adverbs, etc.). Time is human insofar as it is expressed in narrative form. A story, in turn, is meaningful insofar as it describes the chronological aspects of the experience.

How is this relationship between narrative and time configured if the structure of time is currently in crisis? We are talking of the rupture of a specific experience of time, that of the ancient linearity of space and time, which might have abandoned us partly due to technological intervention. Everyday life has been invaded by technological devices, which endow us with a sense of omnipresence and omnipotence that is nothing other than being perpetually distracted. We think everything is available right here and now, even memory, which is externalised. We can bring the past to the present with just a click, even though this might entail leaving behind the experience that accompanies every memory, whose function is to filter and give meaning to our past, present, and future actions.

On the other hand, prevalent neoliberal values —with labour efficiency in the center— together with consumption and built-in obsolescence, impose the experience of passing time as an obstacle to avoid. The sense of durability and of delay disappears, as does the possibility of contemplation and pause, and, in its place, a shapeless succession of moments take over (*presentism*: the search for and the desire to accumulate experiences that we can constantly renew).

Our atavistic interest in the future (toward which we are biologically oriented) is now more obsessive than ever before and it generates a flood of narratives marked by the extreme character of the dichotomies typical of biotechnological determinism. There is talk of the trend towards an inexorable progress of the human species following advances in nanotechnology, artificial intelligence, and genetic engineering, which, paradoxically, could also lead to the disappearance of our species not only because of an environmental collapse, but also because of the advent of the so-called *dataism* (organisms reduced to algorithms).

*Time Adverbs* proposes a sensory journey through different ways of addressing our current concept of time. More than a theoretical dissertation on the subject, the exhibition aims to bring together the artworks with narratives that propose a variety of reflections on our current perception of time. It opens spaces in order to imagine a future that explores alternative kinds of relationships. At the same time, the exhibition's theme inherently implies a certain nostalgia for the unstoppable deterioration of the connection between the human experience of time and its narrative, and ultimately, for the ruins of all that is human, turned into the fossils of a possible future.

Percibimos el futuro como un terreno de conjeturas, visiones y presagios que proyectamos desde el presente. La exposición *Adverbios temporales* reflexiona sobre el futuro desde la perspectiva de la narración, de la ficción, y de sus conexiones con la experiencia humana del tiempo en un presente fuera de quicio.

Estar en el tiempo consiste principalmente en asimilarlo y, por tanto, en representarlo (por ejemplo a través de las expresiones de tiempo, la conjugación de los tiempos verbales, el uso de los adverbios temporales, etc.). El tiempo resulta humano en la medida en que se expresa de forma narrativa. El relato, a su vez, es significativo en la medida en que describe los rasgos cronológicos de la experiencia.

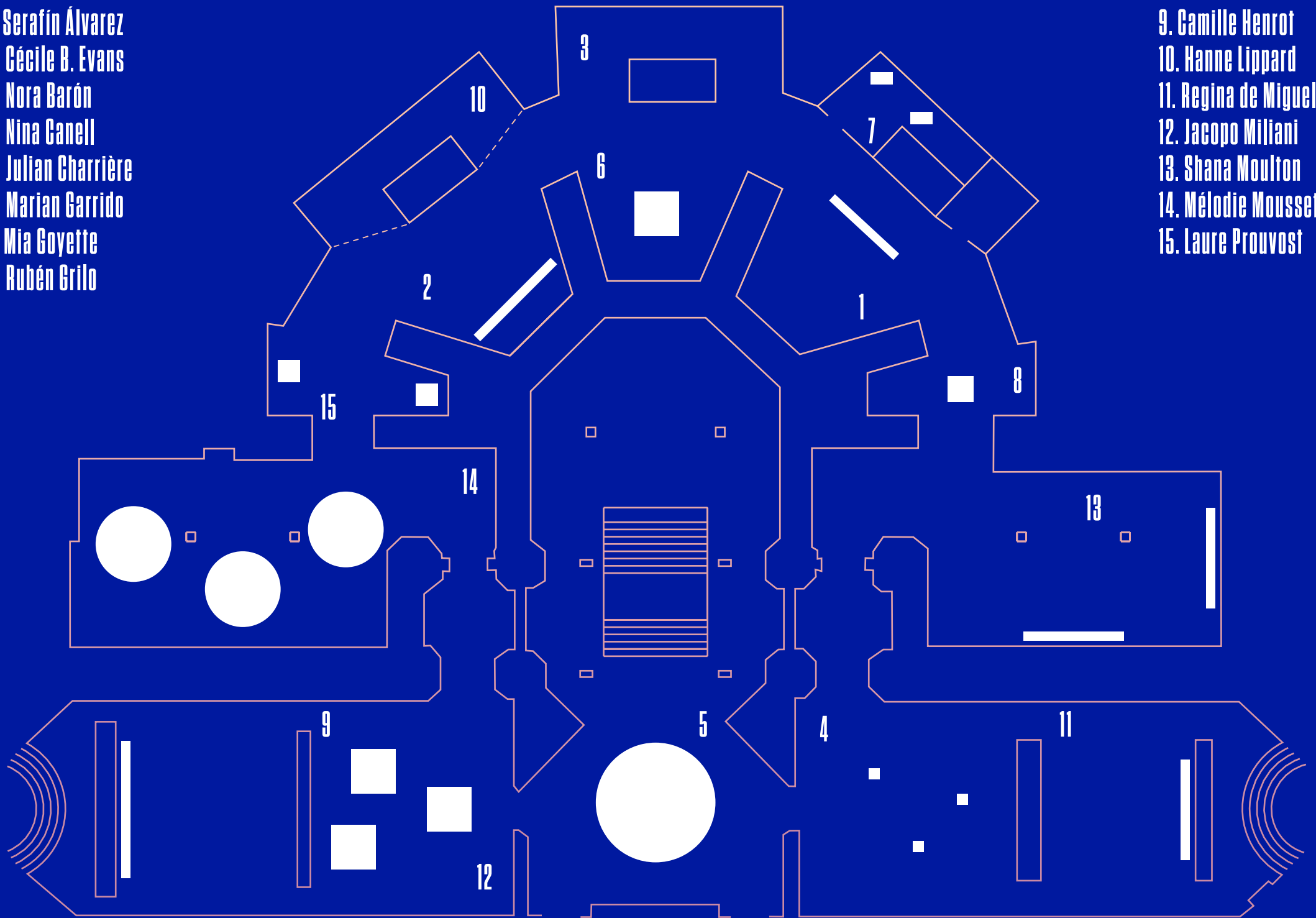
¿Cómo se configura entonces esta relación entre narración y tiempo en una estructura temporal que actualmente se encuentra en crisis? Estamos hablando de la ruptura de una determinada experiencia del tiempo, de la ancestral linealidad espacio-temporal. Esta parece habernos abandonado debido, en parte, a la mediación de la tecnología. La vida cotidiana se ha visto invadida por dispositivos tecnológicos, lo cual nos concede una sensación de omnipresencia y omnipotencia, que sin embargo viene a ser lo mismo que estar siempre dispersos. Esa sensación de tener todo a mano se extiende a la memoria, que se automatiza y se hace externa. Traemos el pasado al presente con tan solo un *click*, eso sí, dejando por el camino la experiencia vivida, el relato que acompaña cada recuerdo y que tiene la función de filtrar y dar sentido a la acción pasada, presente y futura. Por otro lado, las consecuencias del triunfo de un sistema de vida neoliberal, de mercado, centrado en la eficacia laboral, sumado al consumo y la obsolescencia programada, convierten la vivencia del tiempo que pasa en un obstáculo que sortear. Desaparecen las sensaciones de durabilidad, de demora, al igual que la posibilidad de contemplación y pausa, y en su lugar se impone una sucesión informe de instantes (*presentismo*), la búsqueda y aspiración por acumular experiencias constantemente renovadas.

Nuestro atávico interés por el futuro (hacia el que estamos biológicamente orientados) es hoy más obsesivo que nunca, y genera un torrente de narraciones marcadas por las dicotomías típicas del determinismo biotecnológico. Por un lado tendríamos la tendencia hacia un inexorable progreso de la especie humana gracias a los avances en nanotecnología, inteligencia artificial e ingeniería genética. Sin embargo, estos podrían suponer, paradójicamente, la desaparición de nuestra especie, no solo por la posibilidad de un colapso medioambiental, sino también por el advenimiento del llamado *dataísmo* (los organismos reducidos a algoritmos).

*Adverbios Temporales* plantea un recorrido sensorial por distintas maneras de abordar nuestro actual concepto de tiempo. Más que una disertación teórica en torno al tema, la exposición reúne obras cuyas narrativas proponen diversas reflexiones sobre nuestra manera de entender y percibir el tiempo que pasa. Con ellas se aspira a abrir espacios para imaginar un futuro que explore distintos modos de relación. A su vez, el tema de la muestra lleva implícito cierto sentimiento de nostalgia por el imparable deterioro de la conexión entre la experiencia humana del tiempo y su narrativa y, en definitiva, por las ruinas del presente humano convertidas en fósiles de un futuro posible.

1. Serafín Álvarez
2. Cécile B. Evans
3. Nora Barón
4. Nina Canell
5. Julian Charrière
6. Marian Garrido
7. Mia Goyette
8. Rubén Grilo

9. Camille Henrot
10. Hanne Lippard
11. Regina de Miguel
12. Jacopo Miliani
13. Shana Moulton
14. Mélodie Mousset
15. Laure Prouvost



Technological advancement has given mankind the illusion of omnipotence. With a battery of gadgets at one's disposal, an individual is able to know anything, be anywhere, or do anything without so much as leaving the couch, essentially enabling one with a "God's view." While this grants us the feeling of freedom, under closer inspection it is clear that we are trapped by our own creations, revealing that what brings progress brings with it a barrage of regression. In this sense, man's race for progress is itself a trap: a loop in which we appear to be moving forward in one area only to find ourselves at a detrimental loss in another; the price which we pay for progress. A similarly cyclical relationship ties together science and science fiction. The fantasy of sci-fi is based on elements of pre-existing technological landscapes and then elaborates on them further, unbound by the feasibility of implementation. Then inspired by the uninhibited ideas which emerge from science fiction, the scientific community takes on the challenge to make those ideas into realities. This symbiosis becomes so intricately wound that it is hard to distinguish one thread of thought from the other. With his sound installation *On the Edge* Julian Charrière addresses these paradoxical correlations and dualities. Utilizing samples of verbal countdowns from all corners of the collective consciousness from science-fiction movies to historic scientific tests which pushed the existing boundaries, the line between fiction and reality is blurred. A random generator whose algorithm is based on the Fibonacci spiral selects, distorts, and positions the audio throughout the installation in real time, creating a sonorous landscape constantly in flux. The affect is a transcendental experience akin to that of a psychoactive trip with disorientating stimuli challenging the viewers' sense of place and self. Waiting for a denouement which will never arrive, Charrière forces listeners to evaluate to what end each push for progress is truly for.

ON THE  
EDGE

2016

El avance tecnológico ha dado a la humanidad la ilusión de la omnipotencia. Con un montón de dispositivos a mano, un individuo es capaz de saber cualquier cosa, estar en cualquier lugar o hacer lo que quiera sin dejar el sofá, permitiéndole tener algo así como una «visión de Dios». Aunque aparentemente esta situación nos ofrece un sentimiento de libertad, lo que hace en realidad es atraparnos en nuestros propios mundos, lo que revela que el progreso trae consigo también un aluvión de regresión. En este sentido, la carrera del hombre hacia el progreso es en sí misma una trampa, un bucle en el que parece que avanzamos en una superficie para encontrarnos en otra en la que salimos perdiendo. Este es el precio que pagamos por el progreso.

Una relación similarmente cíclica enlaza ciencia y ciencia ficción. La fantasía de la ciencia ficción se basa en elementos de paisajes tecnológicos preexistentes que se desarrollan desvinculados de la viabilidad de su implementación. Después, inspirada por las ideas desinhibidas que surgen de la ciencia ficción, la comunidad científica asume el desafío de convertir estas ideas en realidades. Esta simbiosis hace que sea difícil distinguir un hilo de pensamiento del otro. Con su instalación sonora *On the Edge*, Julian Charrière aborda estas correlaciones y dualidades paradójicas. El autor hace uso de fragmentos de muchas de las cuentas atrás que se han expresado tanto en las películas de ciencia ficción como en las pruebas científicas históricas que ampliaron los límites existentes. La línea entre realidad y ficción se torna borrosa. Un generador aleatorio, cuyo algoritmo se basa en la espiral de Fibonacci, selecciona, distorsiona y posiciona el audio a lo largo de la instalación en tiempo real, creando un paisaje sonoro constantemente en movimiento. El efecto es una experiencia transcendental similar a la de un viaje psicoactivo, con estímulos desorientadores que desafían el sentido del lugar y del yo en los espectadores. Esperando un desenlace que nunca llegará, Charrière obliga a los oyentes a imaginar qué fin nos espera tras cada impulso hacia el progreso.

JULIAN  
CHARRIÈRE



“The thumb and forefinger parted, then came together. Poof. Out went the sun.

The wood was dry, and the fire was warm and pleasant to watch. Collins had never lost his pleasure at watching the flames of a fire, and he mixed himself a long Scotch and water, and sat in front of the flames, sipping the drink and recalling his own small scientific knowledge. The green plants would die within a week, and after that the oxygen would go. How long? He wondered. Two days — ten days — he couldn't remember and he had no inclination to go to the encyclopaedia and find out. It would get very cold, terribly cold. It surprised him that instead of being afraid, he was only mildly curious”

Howard Fast. *Not with a Bang*

Jacopo Miliani takes as his starting point the short fiction story with the same title, *Not with a Bang* by author Howard Fast. The story tells how a man witnesses an enormous hand that appears above the horizon and turns the sun off with just a click of its fingers. That night, he and his wife invite another couple of friends home for dinner. The protagonist tells them all about the strange experience he had just had, but nobody believes him and they give him all manner of practical explanations about how what he has just seen is totally impossible. The story ends with a description of the particularly cold and dark atmosphere that night, while the protagonists seek warmth in one another's proximity.

Jacopo Miliani develops his work primarily through installations, photography, and performance art. His research examines the role of systems of representation in the cognitive and empirical process. On this occasion he creates an installation from the story mentioned above, which he refers to directly through the presence of three of its sheets; the artist unfolds the plot on three “fictitious carpets”. Each part of the story is subtly represented by three resin moulds (one of which is transparent and the others black) which represent hands simulating the act of opening and closing as they pick up round objects. The level of representation is therefore opaque in the relationship between the clues on

a narrative level and the forms-actions that remain suspended. The spectator/reader/detective has a central role even though they are not actually in the scene. Nostalgia for the future permeates this piece, as although the hands may be relics of a past or future gesture, they remain crystallized in the present, in which they are suspended.

NOT WITH  
A BANG

2015/2018

«El índice y el pulgar estaban separados, y luego se juntaron, y ¡puf! el sol se apagó...

La madera estaba seca, y era un placer mirar el fuego que ardía agradablemente. Collins nunca había dejado de admirar el chisporroteo de los leños. Se preparó un whisky con agua y se sentó frente al fuego. Mientras bebía lentamente, recordaba sus pocos conocimientos científicos. Las plantas verdes morirían en una semana, y entonces desaparecería el oxígeno. ¿En cuánto tiempo?, se preguntó. En dos días, o diez. No podía acordarse exactamente y no tenía ganas de ir a consultar la enciclopedia. Haría mucho, muchísimo frío. Se sorprendió por su reacción. No tenía miedo, sino mucha curiosidad».

Howard Fast. *Not with a Bang*.

Jacopo Miliani toma como punto de partida el relato corto de ficción del mismo título, *Not with a Bang* (No de un golpe seco) del autor Howard Fast. Cuenta cómo un hombre es testigo de la aparición de una gran mano en el horizonte que apaga el sol con un gesto de sus dedos. Esa noche, su esposa y él reciben a una pareja de amigos a cenar. El protagonista les cuenta a todos la extraña experiencia que acaba de vivir, pero solo recibe incredulidad y explicaciones prácticas sobre la imposibilidad de lo que dijo ver. El relato termina con una descripción del ambiente especialmente frío y oscuro de esa noche mientras los protagonistas buscan calor en la cercanía con el otro.

Jacopo Miliani desarrolla su trabajo principalmente a través de instalaciones, fotografía y *performance*. Su investigación examina el papel de los sistemas de representación en el proceso cognitivo y empírico. En esta ocasión crea una instalación a partir del relato arriba mencionado, al cual hace referencia directa a través de la presencia de tres fragmentos del autor mismo; así el autor despliega la trama sobre tres «alfombras de ficción» que remite a un ambiente doméstico. Cada parte de la historia está sutilmente representada por tres moldes de resina (unos transparentes y otros negros) que representan a manos simulando el acto de abrirse y cerrarse cogiendo objetos de formas redondas. El nivel de representación es, por lo tanto, opaco en la relación entre las pistas en un nivel narrativo y las formas-acciones que permanecen suspendidas. El espectador/lector/detective tiene un papel central, aunque no esté dentro de la escena. La nostalgia de futuro recorre esta pieza. Las manos son reliquias de gestos que podrían ser pasado o futuro, pero que permanecen suspendidos en el presente.

12

JACOPO  
MILIANI

12



*Grosse Fatigue* aims to narrate in an audiovisual way, the history of the universe with the encyclopaedic ambition that drives access to information of the digital age. It is a video that Henrot shot during his residence at the Smithsonian Museum in Washington D.C. The piece aims to embrace the universal through her own subjectivity and sensitivity, weaving a contemporary mythology composed of fragments that combine different aspects of knowledge: ancestral cosmogonies, anthropology, ethnography, philosophy or the history of technology itself. A titanic mission that the artist proposes embarks on from the impossibility of the very action itself. The great fatigue that rises from this effort is intermingled at the same time with the melancholic frustration of having everything at your fingertips and yet being unable to grasp it.

Henrot's strategy consists of an intuitive deployment of knowledge based on the presentation of a stream of images that follow one after another through games of juxtaposition, overlap and different modes of relation on a computer screen, which is presented as the actual holder of our knowledge, and at the same time the only one capable of bearing the enormous quantity that we face, which never ceases to multiply. A vivid, poetic, and colourful explosion that saturates and exhausts our eyes. This series of images unveils treasures from the prestigious collections of the Smithsonian museums; images found on the Internet and lots more that the author herself recorded here and there. The images appear horizontally, a structure that eliminates the need for hierarchy or rankings. A voice-over guides us through this thirteen-minute visual tidal wave, narrating a long poem written in collaboration with the poet Jacob Bromberg and declaimed by Akwetey Orraca-Tetteh in the spoken word style. They compose a polyphonic discourse on the history of the universe, collecting together multiple and different versions generated from a variety of literary, scientific, mythological or religious sources. At the end, the piece reminds us of that mortal momentum which, when push comes to shove, is the foundation of all preservation and classification of data.

Courtesy of the artist  
and kamel mennour, Paris /London

GROSSE  
FATIGUE

GAMILLE  
HENROT

2013

*Grosse Fatigue* aspira a narrar audiovisualmente la historia del universo con la ambición enciclopédica que impulsa el acceso a la información en la era digital. Se trata de un vídeo que Henrot realizó durante su residencia en el Smithsonian Museum de Washington D.C. La pieza trata de abrazar lo universal a través de su propia subjetividad y sensibilidad, tejiendo una mitología contemporánea compuesta de fragmentos que combinan diferentes aspectos del conocimiento: cosmogonías ancestrales, antropología, etnografía, filosofía o la misma historia de la tecnología. Una misión titánica que la artista se propone partiendo de la imposibilidad de la propia acción. La gran fatiga que de este intento surge se entremezcla a su vez con la melancólica frustración de tener todo a mano pero con la imposibilidad de aprehenderlo.

La estrategia de Henrot consiste en un despliegue intuitivo de conocimiento a partir de la presentación de un torrente de imágenes que se van sucediendo a través de juegos de yuxtaposición, superposición y diferentes modos de relación sobre la pantalla de un ordenador. Este se presenta como el actual portador de nuestro conocimiento, y a la vez como el único «ente» capaz de soportar la ingente cantidad de información a la que nos enfrentamos, la cual no para de multiplicarse. Como consecuencia, una explosión vívida y poética provoca una agotadora saturación del ojo. Esta serie de imágenes va revelando tesoros de prestigiosas colecciones de los museos smithsonianos, imágenes encontradas en Internet y otras tantas más grabadas en diversos lugares por la autora. La horizontalidad estructura su aparición, eliminando la necesidad de jerarquía o rango de las imágenes. Una voz en *off* nos guía por esta marea visual de trece minutos narrando un largo poema, escrito en colaboración con el poeta Jacob Bromberg y declamado por Akwetey Orraca-Tetteh al estilo del *spoken word*. Este compone un discurso polifónico en torno a la historia del universo, recopilando las múltiples y diferentes versiones generadas a partir de una mezcla de fuentes literarias, científicas, mitológicas o religiosas. La pieza recuerda también en su conclusión ese impulso mortal que al fin y al cabo es el fundamento de toda preservación y clasificación de datos.

Cortesía de la artista  
y kamel mennour, París /Londres

The artistic exploration of Mélodie Mousset focuses on the liminal space that exists between technology and the self. On this occasion, she is participating with a new installation in which she combines virtual and material reality, furthering her research into the decomposed and recomposed body that she carried out beforehand with *Organ Island*, 2015 and *HanaHana*, 2017. For the first time, Mousset unfurls a multi-user version of virtual reality (*HanaHana*), which will allow players to explore the shared body and the intelligence of the swarm.

*HanaHana* means "flower, flower" in Japanese, and it takes its name from the famous manga *One Piece* in which, thanks to the magic of Hana, the "fruit of the devil", the main character —Nico Robin— acquires the ability to infinitely make her own body parts blossom forth onto any surface. With this project, Mousset offers us a force that equates to this fruit of the devil, the virtual reality technical equipment, through which we -as users- obtain the powers of the Japanese heroine and can experience for ourselves the emotion, dread, fear and other states present in our digital bodies. Thanks to the operators-performers we will have the power to tele-transport ourselves to a mysterious and surreal place where we can create endless structures from the root component of our hands. This proposal takes players on a terrifying, disturbing, and exciting journey through the depths of their minds, bodies, and senses, something akin to *Minecraft* and *Tilt Brush* meeting a painting by Salvador Dalí.

LIMITS ARE ONLY  
ORNAMENTS

TO YOUR INFINITE  
GOODNESS, 2018

La exploración artística de Mélodie Mousset se centra en el espacio liminal que existe entre la tecnología y el yo. Para esta ocasión la artista presenta una nueva producción instalativa en la que fusiona realidad virtual y material continuando con su investigación en torno al cuerpo descompuesto y recompuesto que ejecutó previamente con *Organ Island*, 2015 y *HanaHana*, 2017. Por primera vez Mousset desarrolla una versión multiusuario de realidad virtual (*HanaHana*) que permitirá a los jugadores explorar el cuerpo compartido y la inteligencia de enjambre.

*HanaHana* significa «flor, flor» en japonés, y toma su nombre del famoso manga *One Piece* en el que el personaje protagonista, Nico Robin, gracias a la magia de Hana, la «fruta del diablo», adquiere la capacidad sobrenatural de hacer brotar infinitamente sus propias partes del cuerpo en cualquier superficie. Mousset nos ofrece con este proyecto un efectivo equivalente a esta fruta del diablo: el equipo técnico de realidad virtual, a través del cual los usuarios adquirimos las capacidades de la heroína japonesa permitiéndonos experimentar por nosotros mismos la emoción, el temor, el miedo y otros estados en nuestros cuerpos digitales. De la mano de unos operadores-*performers* tendremos el poder de teletransportarnos a un lugar misterioso y surrealista donde crear infinidad de estructuras a partir del componente raíz de las manos. Esta propuesta lleva al jugador a un viaje estremecedor, inquietante y emocionante por las profundidades de sus mentes, cuerpos y sentidos, como si *Minecraft* y *Tilt Brush* se encontraran en una pintura de Salvador Dalí.

14

MÉLODIE  
MOUSSET

14

Laure Prouvost produces moving images and sound installations in which she combines reality with fiction, and art with everyday life. She narrates the pieces in her soft, seductive voice, interweaving images with spoken and/or written instructions that address the spectator in a highly direct fashion. Making use of emotion, vulnerability, embarrassment, humour, the absurd, and intuition, Prouvost constructs fragmented, open and multi-layered narratives on translation, the lack of communication, and misunderstanding. In some way or other, language frames our experiences, and vice versa, which is why, in her works, she is interested in resorting to language to play with it and to use it as a tool for imagination. Through her proposals, Prouvost invites and indeed orders the spectator to become a participant of an abstracted state of pre-verbal consciousness from which they can rediscover the joy of learning language, words, and meanings.

The *Metal Man* series was created as part of the individual exhibition that the artist put on in the Haus der Kunst in Munich in 2015. With her inimitable sense of humour and her imaginative talent, she created these real-size stick figures from iron rods, with disproportionate heads made from LCD TV screens that emit an endless stream of texts and saturated images. These destroyed bodies remain motionless while the spectators walk around in the hustle and bustle of their confused thoughts that the artist makes visible and audible.

Courtesy of the artist  
and carlier | gebauer GmbH

# LAURE PROUVOST METAL MAN V-LIGHT MAN / SMOKING

# PROUVOST

# 2015

Laure Prouvost produce imágenes en movimiento e instalaciones sonoras en las que combina la realidad con la ficción y el arte con la vida cotidiana. Las piezas son narradas con su voz suave y seductora, intercalando imágenes con instrucciones habladas y/o escritas que increpan directamente al espectador. Haciendo uso de la emoción, la vulnerabilidad, la vergüenza, el humor, lo absurdo y la intuición, Prouvost construye narraciones fragmentadas, abiertas y de múltiples capas. Estas piezas tratan, sobre todo, de la traducción, la falta de comunicación y los malentendidos. Con sus propuestas, Prouvost invita, incluso ordena, al espectador a convertirse en participante de un estado de conciencia preverbal abstraído desde el que redescubrir la alegría de aprender el lenguaje, las palabras y los significados.

La serie *Metal Man* fue creada como parte de la exposición individual que la artista desarrolló en la Haus der Kunst de Múnich en 2015. Con su inimitable sentido del humor y su talento imaginativo, creó estas figuras de palo de tamaño real construidas a partir de varillas de hierro, con desproporcionadas cabezas de pantallas de TV LCD que emiten un flujo constante de textos e imágenes saturadas. Estos cuerpos destrozados permanecen inmóviles mientras los espectadores caminan a su alrededor sumidos en el bullicio de sus pensamientos confusos que la artista hace visibles y audibles.

Cortesía de la artista  
y carlier | gebauer GmbH

# 15

# 15



The work of Cécile B. Evans explores the relationship between technology and emotions. At a time when it is by no means clear if we are defining technology or if technology is defining us, Cécile creates videos, sculptures, and installations that pose complex, disjointed, and interconnected narratives that move in multiple directions and ask questions about many of the cultural tropes that embody contemporary life: our relationship with technological interfaces, the concept of identity in a changing digital landscape and the influence of popular culture on the everyday world.

Her work makes manifest an evident interest in the invisible power that applies technology on our bodies and examines how the growing value of emotion and feelings affects how human beings behave. Darwin was one of the first to classify emotion, and several of his studies influence a lot of affective computing. Unfortunately these studies, useful as they are, filter down into the everyday tools designed by corporations.

*How Happy a Thing Can Be* may be understood as an exploration of the liminal nature of emotions, creating a link between the physical and digital realms. Perhaps before watching this audiovisual piece starring a comb, a screwdriver, and a pair of scissors, you never stopped and thought of the feelings of the everyday objects that surround us. These objects set off down paths that explore the transient nature of the spirit. In this video, these personal items, characterized to a certain extent by the way in which they resist technological change, perform a series of choreographed gestures after they have suffered a nervous breakdown when they find they have been abandoned, cast out from their comfortable homes into a wasteland of rubble, staggering as drunkards, dancing in the throes of their pain. It is just as sad as it is surreal. The artist sketches a future that has already installed itself among us, but one in which the past is still surprisingly present.

Courtesy of the artist and Emanuel Layr Galerie. Commissioned by Radar, Loughborough University Arts and Wying Arts Centre

HOW HAPPY A  
THING CAN BE

CÉCILE

B. EVANS

2014

El trabajo de Cécile B. Evans explora la relación entre la tecnología y las emociones. En un momento en el que no está muy claro si nosotros definimos la tecnología o si esta nos define a nosotros, Cécile realiza vídeos, esculturas e instalaciones que plantean narrativas complejas, desarticuladas e interconectadas que se mueven en múltiples direcciones y plantean cuestiones sobre muchos de los tropos culturales que encarna la vida contemporánea. Nuestra relación con las interfaces tecnológicas, la idea de identidad en un paisaje digital cambiante y la influencia de la cultura popular en el ámbito cotidiano son algunos de los enclaves en los que basa su obra.

En su trabajo existe un interés evidente por el poder invisible que aplica la tecnología sobre nuestros cuerpos y analiza de qué manera el creciente valor de la emoción y los sentimientos afecta al comportamiento del ser humano. Darwin fue uno de los primeros en clasificar la emoción, y muchos de sus estudios han influido en gran parte de la informática afectiva. Desafortunadamente, estos estudios tan útiles se filtran a las herramientas cotidianas diseñadas por las corporaciones.

*How happy a Thing can be* puede entenderse como una exploración del carácter liminal de las emociones, creando un vínculo entre los reinos físicos y digitales. Puede que nunca te hayas parado a pensar en los sentimientos que pueden tener los objetos cotidianos que nos rodean hasta presenciar esta pieza audiovisual protagonizada por un peine, un destornillador y un par de tijeras. Estos objetos emprenden caminos que explorarán la naturaleza transitoria del espíritu. Estos artículos personales, en parte caracterizados por resistirse a las actualizaciones tecnológicas, ejecutan en este vídeo una serie de gestos coreografiados tras sufrir una crisis nerviosa, desencadenada por el abandono de sus dueños. Expulsados de sus cómodos hogares, acaban en una tierra baldía de escombros, donde se tambalean borrachos y bailando su dolor. La artista perfila un futuro ya instalado entre nosotros, tan triste como surrealista, en el que el pasado sigue extrañamente presente.

Cortesía de la artista y de Emanuel Layr Galerie. Producido por Radar, Loughborough University Arts and Wying Arts Centre

Hanne Lippard's artistic project focuses on an intimate and attentive look at voice and spoken language in the digital age. Her works intertwine sound, text, and performance art. She addresses language understood not only as a tool for communication but also from the point of view of its formalistic opacity and its aesthetic-poetic function.

Her work questions the meaning that certain verbal interactions have today, and talks about a loss of meaning following the wear and tear of usage and a certain robotic positivism when faced with the current situation in which contemporary concerns are simplified under the capitalist mantra: "Everything will be okay". Her work consists of finding a balance between language, some sort of underlying tone or rhythm, and the fact that it really does transmit information or meaning. Lippard creates pieces in which thoughts, speech, and text appear as separate elements.

Her research into speech as one of the most versatile instruments of human interaction infuses her work with a ritual character. She is interested in all the variants and possibilities that crop up in everyday conversations and from which she produces sequences of communication that she confronts with countless tools, such as repetition or pace, with which she seeks to re-contextualise the words, creating a diversion of her texts which in many cases leads to something quite incomprehensible. She does not completely write off grammar and syntax, but misunderstandings and phonetically similar words constitute a significant part of her work. Even so, thanks to her core material, her work retains the potential for recognition. For the artist, the emotional and the intuitive become raw base material for her work, aspiring to escape the predominant calculation that we so frequently find in the Art world to instead create a much needed space for that which is sensory and for that which has no explanation or cannot be explained.

Courtesy of the artist  
and Lambdalambdalambda

BAG

2016

HANNE  
LIPPARD

El proyecto artístico de Hanne Lippard se centra en la mirada atenta e íntima sobre la voz y el lenguaje hablado en la era digital. Sus obras entrelazan sonido, texto y *performance*. Aborda el lenguaje entendido no solo como herramienta de comunicación sino también desde el punto de vista de su opacidad formalista y su función estético-poética.

Su trabajo viene a plantearse el significado que ciertas interacciones verbales asumen en la actualidad, hablando de una pérdida de sentido tras el desgaste de uso y cierto positivismos autómatas frente a la situación presente en la que las preocupaciones contemporáneas se simplifican bajo el mantra capitalista: «todo irá bien». Su obra consiste en encontrar un equilibrio entre el lenguaje, algún tipo de tono, o ritmo subyacente, y el hecho de que este realmente transmita significado. Lippard crea piezas en las que los pensamientos, el habla y el texto aparecen como elementos separados.

La investigación de Lippard sobre el habla como uno de los instrumentos más versátiles de la interacción humana infunde a su obra de un carácter ritual. Le interesan todas las variantes y posibilidades que surgen en las conversaciones diarias a partir de las cuales produce secuencias de comunicación que confronta con innumerables herramientas, como la repetición o el ritmo. Esto le permite crear una re-contextualización de las palabras, provocando en muchos casos un desvío de sus textos hacia lo incomprendible. No se descartan del todo las reglas gramaticales y de sintaxis, pero los malentendidos y las palabras fonéticamente similares constituyen una parte significativa de sus trabajos. Sin embargo, gracias a su material básico, su trabajo conserva el potencial de reconocimiento. Para la artista, lo emocional y lo intuitivo se convierten en materia prima para su trabajo, aspirando a escapar del predominante cálculo que se da en las artes para crear el tan necesario espacio de lo sensorial y de aquello que no tiene o no puede ser explicado.

Cortesía del artista y de la galería  
Lambdalambdalambda

10

10

The series of works entitled *Caosmotropía* uses the figure of a teenager to postulate an approach to life in a dystopian era. The serie proposes an archaeology which, after hypothetical disasters and the erosion of resources may become extra-terrestrial objects within the context of an austere future, as we could see in the first exhibition-installment: "Electric Slime".

For this episode of *Caosmotropía 2: Rolling Start* uses a video installation to address the radical subjectivity raised by techno-nomadism and other mainstays of resistance thinking. Her research follows the studies posed by dialogism or the chronotypes of the philosopher of language Mijaíl Bajtin on the Middle Ages, wading through the remix culture in which we find the *Chthulucene* of Donna Haraway, the techno-utopianism of Terence MacKenna or the post-anarchism of Hakim Bey.

Marian Garrido coined the term "Temporarily Autonomous Communities", widely linked to W. Burroughs's idea of a pirate utopia and to Bey's TAZ. It's about minority groups of users who are identified by their not having any reflection outside the online world; they are new social approaches that have been created through the web 2.0. Garrido tells us: "We are talking about an emotional bonding with their group that comes and goes in time and which can exist in parallel and concurrently with other social identifications. Unlike subcultures, alternatives to an emerged or mainstream society and culture, with which the individual identified on a 24/7 basis, so much so that they modelled their physical appearance in a specific way so they could be recognised as a part of their group (urban tribes), Temporarily Autonomous Communities are emerging with the advent of the Internet but even so, they are fully integrated into mainstream society. So we're on the same page, subcultures are no longer considered as agents you'd come across on the outskirts of society, they are now something more private, you don't need to be physically present within your peer group, you can come and go as you please, connecting or disconnecting whenever you want".<sup>1</sup>

In this way, using stalking and performance art techniques in social networks, an audiovisual artefact is created that spans different times that are suspended with a sci-fi narrative.

1. *Sample, remix and mashup*: liminal practices of mutant culture. Garrido Herrojo Marian, 2016 (UAM / UCM / Reina Sofía Museum)

# CAOSMOTROPÍA 2: ROLLING START

# MARIAN GARRIDO

2017

La serie de trabajos *Caosmotropía* plantea acercarse mediante la figura de una adolescente a la vida en un tiempo ucrónico en el que se plantea una arqueología de elementos que nos resultan familiares en el presente, pero que tras hipotéticos desastres y desgastes de recursos, podrían convertirse en objetos alienígenas en el contexto de un futuro austero como el que se mostraba en su primera exposición-entrega: «Electric Slime».

Para este episodio de *Caosmotropía* «Rolling Start», mediante una videoinstalación se aborda la subjetividad radical planteada por el techno-nomadismo y otros anclajes del pensamiento de resistencia. La investigación sigue los estudios planteados por el dialoguismo o las cronotopías del filósofo del lenguaje Mijaíl Bajtin sobre el medioevo, atravesando la cultura remix en la que encontramos el *Chthuluceno* de Donna Haraway, el techno-utopismo de Terence MacKenna o el postanarquismo de Hakim Bey.

Marian Garrido acuña el término de «Comunidades Temporalmente Autónomas», estrechamente ligado a la idea de la utopía pirata de W. Burroughs y las TAZ de Bey. Se trata de grupos minoritarios de usuarios que se identifican por no tener un reflejo fuera del mundo *online*, son nuevas aproximaciones sociales que se han creado a través de la Web 2.0. Según ella «hablamos de una vinculación afectiva con su colectivo que entra y sale en el tiempo y que puede darse en paralelo y simultáneamente con otras identificaciones sociales. A diferencia de las subculturas, alternativas a una sociedad y cultura emergida o mayoritaria, con la que el individuo se indentificaba 24/7 llegando a modelar su aspecto físico de una manera dada y así ser reconocido como parte de su grupo (Tribus urbanas), las Comunidades Temporalmente Autónomas emergen con la llegada de Internet y por la contra, están totalmente integrados en la sociedad mayoritaria. Para entendernos, las subculturas han dejado de ser pensadas como agentes que intervenían en los márgenes y han pasado a ser de ámbito privado, donde no es necesaria una presencia física con el grupo de iguales y de la que podemos entrar y salir conectándonos o desconectándonos». <sup>1</sup>

De esta manera, mediante las técnicas de *stalking* y *performance* en redes sociales, se configura un artefacto audiovisual que cruza tiempos suspendidos con la narrativa de la ciencia ficción.

1. *Sample, remix y mashup*: prácticas liminales de la cultura mutante. Garrido Herrojo Marian, 2016 (UAM / UCM / Museo Reina Sofía)

PYLORICANT RUM by Julián Cruz  
I never did believe in miracles but I've  
feeling it's time to try and never  
did believe in the ways of magic but I'm  
beginning to wonder why.—Fleetwood  
macy you make loving fun.

Dear no ra:

The day you asked me to write this prologue, to limit myself to this task which is no more or less than that of the prologist, someone who thinks they know something more or something different than the author and who even imagines they know more about the public, to be honest, I didn't think I had anything to offer to the adventures of your character.

I have written a few words with which, let it be said, I have no intention of raising any objections whatsoever. Objection, as a genre, means either that the two sides are on the same ground and that one of them, who logically and chronologically comes later, calls for clarifications, whether in an honourable or a hypocritical way. So far, I tried to convince you that your character was a wat. On the contrary, I'd rather talk about what made you write about him; about the fact that a particular artist —you— can create the way you do and the way in which an audience receives your work. All classic criticism has been based on this perspective—that of prologists. Nor is there any need to add any psychological interpretations such as the complicated hermeneutics of the critic, as into a slave who in order to survive must satisfy the contradictory imperatives of their appreciation, their readers and, not only that, the albeit completely abstract idea that the and the protagonists are formed from this judicial task.

Against this simplification, whose aim is to ensure the supremacy of philosophical discourse, you have always protested, and without reason. And it is true that artists have done this before, whether rhetorically or ironically. Which is why you insisted I be ruthless with your text, demanding radical inventions —“ejaculate” on it you told me. Yet that's not the crucial thing: what is important is that you have pointed out the trap that many have often fallen into; you say, in the words of your character: “My writing is the result of the disgust that language produces in me”. This is a mind in no small way —aye! Think of those words of Hofmannsthal: “I don't believe in words, they become ash and disintegrate in my mouth like mouldy mushrooms”.

Many artists have adopted the paradoxically anti-artistic idea that “everything is text”, as the unbearable Derrida would say. A world where all existing phenomena have been reduced under the form of words, where the experience is apparently communicatively infinite, yet at the same time tightly attached to the spell of its own automatic reduction. Ultimately a large part of this has served as a support for those prologists for example—who are really happy that artists live in a world of illusion, in tune with the best hollow words. This, our problem, survives, yours and mine, because we're always asking somebody else to solve it for us.

BAM BAM  
TCHIK!

2018

Ser escritor. La idea surgió directamente de mi estómago. Leche cortada con líquido de pila alcalina. Recuerdo que hace temblar mis entrañas y a mi tráquea escupir una arcada. Es el asco que me produce el lenguaje lo que me hace escribir. Asco, saco, diafragma, clase, Damasco. Tenía 10 años.

—Nací yo—, dije.

En ese preciso momento la clase al completo emitió una sonora risa flotante. Carne tensa. Espasmo rakkk. Una pesada corriente de aire es violentamente expulsada fuera del cuerpo. Pelotas rebotan de hombros. Un torrente de sangre alcanza las venas craneales. Riego, argón, goma, ciclón, almíndre, neón. Bombea imagos amargos. Labios mostura, costillas en abundancia, ojos derretidos, saliva salada, uñas pulsantes, bombea hidratante dulces imagos. Pechos de carcajadas, gargantas sockkla, suma rata floca. Una corriente de dopamina tiza el reloj, boca el retrato del jefe de estado. Goma, helio, google, neón, opríchnina, laringe, radón.

La clase se transformó en la voz más aguda. Paredes dobladas formaron garganta bestia animal. La clase se hizo cueva y cacofonía. Una freidora llena de grasa fría patatas, un bote de ketchup estallará bajo el muro de una exposición en Madrid, una bala recorre velozmente el cañón de un fusil, cobalto, caballo exaltado, asfalto. Una mosca muere, un hombre de mediana edad grita a una impresora en un edificio gris de Detroit, un bebé llora desconsoladamente en Yokohama, diagrama, un babuino eyacula en un tubo de ensayo, desmayo, rimayo, once personas ríen en una fiesta privada.

Las paredes de la clase temblaron erectas partidas rosadas. Moda Zara. La clase cambió su proporción y solidificó en algo nuevo capaz de condensar toda forma de energía. Durante una fracción de segundo, mientras todos reían, se podía sentir el intenso olor ácido de sus estómagos, color, de sus gargantas llenas de bilis, dulces imagos, lenguas de pus, saliva espesa y viscosa. Muelas podridas. Adidas. Gargantas abiertas, ratas, dilatas, orejas moviéndose y pechos eggs, pegs, pigs, expectorando. Torrente sanguíneo. Nervus nervi. Imagina tu hipotálamo. Head & Shoulders sistema nervioso.

Toda risa emitida en el universo pareció hacerse presente en la clase en ese momento. Mi cuerpo se inflamó, tornó de plástico rojo. El tiempo dejó de existir. Mi cuerpo se alzaría flotante en medio de ondas sonoras, Coca-Cola, incapaz de moverme ni de respirar. Fui un cuerpo rojo e inerte, un objeto.

Perdí el hilo de la clase. El germen del nacimiento de Rusia como imperio podría hallarse en el nacimiento de un zar el 25 de agosto de 1530.

—¿Quién nació el 25 de agosto—, preguntó el profesor.

—Nací yo—

3

NORÁ  
BARÓN

3



“Still I wander around this brackish swamp, convinced like all the other fools that there must be some natural resource to manage. For me, dumb luck has failed. In more superstitious times there were ways to divine what was underground: dowsers used forking branches, angular rods, and pendulums of varying size and material to locate petroleum, ground water, ore deposits, et cetera. It’s possible these men believed themselves to be truly gifted, and that those trembling extensions of the body were real, live conduits for their communications with dormant resources”.

“The sting of loneliness since their disappearance has not lifted. At times, I find myself stomping through the tall grass, grabbing handfuls of leaves from this plant or that and stuffing them in my mouth, chewing them up and spitting them out in the hopes that one of those benign weeds might finally do me in. Years of living under pervasive and continuous observation have driven me to vain dissociation in moments like this. I picture myself from above, sprawled out in this wretched clump of plants, watched over again at last. Without this particular dream, I don’t know how I would survive. I may not be lost in the wilderness, but I am beginning to understand what it might feel like to never be found”.

Mia Goyette works with the materiality of language, production processes, and the transmutation of structures, liquids, nature, and artifice. The artist plays with the conventions of language and visual representations, proposing a distortion in the appearance and function of domestic objects, architecture, nature, and the human body. Her words are deeply interconnected with other physical and non-physical structures, proposing an interlaced and mimetic approach that makes us lose the thread when it comes to determining the origin of things or their place within a network of relationships, turning the logic of the work itself around and leaving the spectator in a state of unrest and uncertainty.

# MIA GUY TWILIGHT (1), GUY TWILIGHT (2), IMAGE CONTROL (OPTICS), IMAGE CONTROL (TRACKING), 2018

# GOYETTE

# IMAGE CONTROL (TRACKING), 2018

«Aun así, vago por esta ciénaga salobre, convencida como todos los demás locos de que debe de haber algún recurso natural que gestionar. En mi caso, la suerte del tonto ha fallado. En épocas más supersticiosas había formas de adivinar lo que había bajo tierra: los zahoríes usaban ramas bifurcadas, varas angulares y péndulos de diversos tamaños y materiales para localizar petróleo, aguas subterráneas, yacimientos de minerales, etcétera. Tal vez estos hombres consideraran verdaderamente que tenían un don y que esas temblorosas prolongaciones del cuerpo eran conducciones reales y vivas para sus comunicaciones con los recursos dormidos».

«El aguijón de la soledad desde su desaparición no ha levantado el vuelo. En ocasiones me encuentro pisoteando las hierbas altas, agarrando hojas de esta o de aquella planta a puñados y llenándome la boca de ellas, masticándolas y escupiéndolas con la esperanza de que una de esas hierbas benignas acabe conmigo finalmente. Los años de vivir bajo una observación generalizada y continua me han llevado a una vana disociación en momentos como este. Me imagino vista desde arriba, extendida en este maltrecho cúmulo de plantas, observada de nuevo al fin. No sé cómo habría podido sobrevivir sin este sueño en particular. Tal vez no esté perdida en medio de la nada, pero estoy empezando a entender cómo será la sensación de que no nos vayan a encontrar jamás».

Mia Goyette trabaja con la materialidad del lenguaje, los procesos de producción y la transmutación de estructuras, líquidos, naturaleza y artificios. La artista juega con las convenciones del lenguaje y de sus representaciones visuales, proponiendo una distorsión en la apariencia y la función de los objetos domésticos, de la arquitectura, la naturaleza y el cuerpo humano. Las obras están profundamente interconectadas con otras estructuras físicas y no físicas, proponiendo un enfoque entrelazado y mimetizador que nos hace perder el hilo a la hora de determinar el origen de las cosas o su posición dentro de una red de relaciones, invirtiendo la propia lógica de la obra dejando al espectador en un estado de inquietud e incertidumbre.



The work of Serafín Álvarez draws from his research into science fiction, particularly audiovisual Sci-Fi. He is interested in the representation of that other/non-human, the journey or voyage towards the unknown, and the communities of fans of this genre.

From all voyages towards the unknown, there is one specific moment that fascinates him above all else: the moment when the hero abandons his home and heads off into a world yet to be known, thereby initiating a process of metamorphosis, a journey of physical displacement towards the external which entails an internal psychological journey of self-discovery. A journey from which he will return transformed.

The origin of *A Full Empty* lies in the observation of various ways in which that moment of the voyage has been depicted in Sci-Fi movies. The video has been developed in real time using 3D gaming technology, with the camera performing a slow backward tracking shot through a strange landscape we negotiate in reverse. This gives rise to a feeling of unease, reinforced by the soundtrack and the thick blanketing fog. Slowly, the different elements that make up this landscape are gradually unveiled to us: trees, bushes, rocks, stones, puddles, a stream, drizzle... and objects such as rusty drums, discarded train sleepers or an old abandoned car. This is a place of mystery, in which the wilderness has forged a path through the ancient remains of a catastrophic industrial past, in which two planes of reality seem to connect. We cannot be sure what these realities are, what this past is, nor the nature of that catastrophe. It may have been a nuclear disaster, or a falling meteorite, perhaps the visit of aliens. The intrigue is not resolved, nothing happens, but the numerous vestiges found along the way evoke indications of possible narratives we can speculate with, while absorbed, absorbed in this contemplative journey.

# A FULL EMPTY

2018

El trabajo de Serafín Álvarez parte de investigaciones en torno al género de la ciencia ficción, especialmente audiovisual. Le interesan la representación de aquello otro/no-humano, el viaje o periplo hacia lo desconocido y las comunidades de fans propias del género.

De ese viaje hacia lo desconocido le fascina un momento concreto: aquel en el que el protagonista abandona su hogar y se adentra en un mundo por conocer, iniciando así un proceso de metamorfosis, un viaje de desplazamiento físico hacia el exterior que supone un viaje psicológico interior, de autodescubrimiento. Un viaje del que regresará transformado.

*A Full Empty* tiene su origen en la observación de diversos modos en que dicho momento del viaje se ha representado en el cine de ciencia ficción. Se trata de un vídeo desarrollado con tecnología de videojuegos 3D en tiempo real, en el que la cámara realiza un lento *travelling* hacia atrás a través de un extraño paisaje. Se genera una sensación inquietante, reforzada por la densa niebla que envuelve el lugar y por la banda sonora. Poco a poco y de forma progresiva se nos van descubriendo los diferentes elementos que componen este paisaje: árboles, arbustos, rocas, piedras, charcos, un riachuelo, una lluvia ligera... y objetos como bidones oxidados, traviesas de tren desperdigadas o un viejo automóvil abandonado. Se trata de un lugar misterioso, en el que la naturaleza salvaje se ha abierto camino ante viejos restos procedentes de un pasado industrial catastrófico, en el que dos planos de realidad parecen conectarse. No sabemos con certeza cuáles son esas realidades, cuál es ese pasado, ni tampoco cuál es la naturaleza de esa catástrofe. Podría haber sido un desastre nuclear o la caída de un meteorito o quizás una visita extraterrestre. La intriga no queda resuelta, ninguna acción se desarrolla, pero los numerosos vestigios que encontramos en el camino evocan indicios de narrativas posibles, sobre las que podemos especular, ensimismados en este recorrido contemplativo.

# SERAFÍN ÁLVAREZ

Original soundtrack by Rayo-60

Banda sonora original de Rayo-60

The work of Rubén Grilo covers a wide spectrum of themes and formats frequently derived from his interest in the relationship between art and information, and how that relationship has evolved from industry to the Internet and to informational capitalism. In an oft-revealed way that extends through entire series, Grilo highlights the interference of multiple agendas (human, technological or cultural) and proposes a reflection on the continuity between art and subject, and the narratives to which art has been subjected in relation to such issues as originality, authorship, and a work of art as a by-product of the self.

In this exhibition, Grilo presents a sculpture made from a mixture of primary materials with others sourced from industrial design. On a pedestal of adobe, he exhibits several plastic copies of a cast used to immobilise an arm after a fracture. On these objects, empty as carcasses and exhibited almost as if they were products in a shop window, he has stamped images of signatures downloaded in low resolution and manipulated to increase their size. This is a work that reworks the tension between mass production and originality, between anonymous products produced en masse and unique objects. Ultimately it comes from the clash between materials and the processes, origins, and production techniques they contain.

TO WHOM IT  
MAY CONCERN

2016

Rubén Grilo desarrolla su obra en torno a una gran variedad de temas y formatos que proceden con frecuencia de su interés por la relación entre arte e información, y de cómo ha evolucionado esa relación desde la industria hasta Internet y el capitalismo informacional. De una forma muchas veces velada y que se extiende a través de series enteras, Grilo pone el acento en la interferencia de múltiples agendas (la humana, la tecnológica o la cultural) y propone una reflexión sobre la continuidad entre arte y sujeto, y las narrativas a las que ha estado sometido el arte en relación a temas como la originalidad, la autoría y la obra de arte como un subproducto del yo.

En esta exposición, Grilo presenta una escultura realizada a partir de la mezcla de materiales primarios con otros propios del diseño industrial. Sobre una peana de adobe, exhibe varias copias en plástico de una escayola utilizada para inmovilizar un brazo después de una fractura. Sobre estos objetos, huecos como carcasas y exhibidos casi como si fueran productos en un escaparate, ha estampado imágenes de firmas descargadas a baja resolución y manipuladas para aumentar su tamaño. Un trabajo que revalida esa tensión entre la producción en masa y la originalidad, entre los productos anónimos producidos en serie y los objetos singulares y que, en última instancia, emerge del choque entre los materiales y los procesos, orígenes y técnicas de producción que contiene.



Courtesy of the artist and NoguerasBlanchard

RUBÉN  
GRILO

Cortesía del artista y de NoguerasBlanchard



Shana Moulton's performances, videos and multidimensional installations are narratives that make up a saga that she has been working on from the beginning of this century. Cynthia, the star and artist's alterego, is a kind sort of psychedelic, a kind of psychedelic and surreal self-portrait designed to explore the anxieties of contemporary life.

Through her pieces, the artist builds worlds that move between what is real and what is absurd, between cliché and wonderful. They are transversal works carried out with a very peculiar and seemingly amateur style, based on do-it-yourself guides that showcase their editing tricks. Thanks to Cynthia, an insecure and fragile Chaplinesque character trying to become a better person, we delve into situations and experiences that normally start in domestic scenarios full of all manner of objects for consumption and decoration that she uses to present a solution to our contemporary obsessions with ageing, physical appearance, and spiritual beliefs. Certain beauty products, food, advanced biomedicines, and alternative medicines act as gateways to fantasy worlds with which she aspires to liberate herself from her mundane concerns. Everything forms part of an endless journey to overcome the isolation, anxiety, and hypochondria that are triggered by today's world, while at the same time, she makes a subtle criticism of the aesthetic power of self-awareness and self-esteem.

Courtesy of the artist  
and Galerie Gregor Staiger

MY LIFE AS AN INF  
2015/2016

SHANA

MINDPLACE  
THOUGHTSTREAM  
2014

MOULTON

Cortesía de la artista  
y de la galería Gregor Staiger

Las *performances*, vídeos e instalaciones multidimensionales de Shana Moulton son piezas narrativas que componen una saga desarrollada desde comienzos de este siglo protagonizada por el *alterego* de la artista, Cynthia, una especie de autorretrato psicodélico y surreal creado para explorar las ansiedades de la vida contemporánea.

A través de sus piezas, la artista construye mundos que se mueven entre lo real y lo absurdo, entre el cliché y lo maravilloso. Se trata de trabajos de carácter transversal realizados con un estilo muy peculiar y aparentemente *amateur* basado en el «házte lo tu mismo» y que evidencia los trucos de edición. De la mano de Cynthia, un personaje chapliniano inseguro y frágil que busca la mejora personal, recorreremos situaciones y experiencias que suelen comenzar en escenarios domésticos llenos de objetos de consumo diverso y decorativos, a través de cuyo uso pretende dar solución a las obsesiones contemporáneas en torno al envejecimiento, la apariencia física y las creencias espirituales. Ciertos productos de belleza, de alimentación, de biomedicina avanzada y de medicina alternativa actúan como portales hacia mundos fantasiosos con los que la protagonista aspira a alcanzar una liberación de las preocupaciones mundanas. Todo forma parte de un viaje interminable para superar el aislamiento, la ansiedad y la hipocondría desencadenados por el mundo actual a la vez que se ejecuta una crítica sutil a la estética mercantilizada de la autoconciencia y la autoestimación.

13

13

*Decepción* is speculative fiction, a travel log and the story of an internal or existential displacement set against the mythopoetic backdrop of Deception Island in the Antarctic.

An inner monologue raises various questions and a reflection, based on post-abyssal thinking (Boaventura de Souza), on the idea of the South and invisibilised humanity; the existence of extreme life forms which were unconceivable for science until very recently owing to the strictly anthropocentric parameters from which survival has always been calibrated; therein the possibility of a biosphere in darkness and microbial life on other planets explored in Deception Island as the terrestrial analogue closest to planet Mars.

And so Deception Island is shown to be in possession of a specific psychic reality, a dialectic instrument of a common subjective agency that fosters the formation of new ways of life, the exploration of the underground and tellurian as a journey into the “raw material” of our existence and the problems of a planet in crisis.

From the island, and guided by a voice that dovetails with the imaginaries already conjured up by Poe, Verne and Lovecraft until arriving at a tribute to Clarice Lispector (*The Passion According to G.H.*), we could imagine ourselves as fossils in a future universe; not empty of life or of mental activity, but of us.

# DECEPCIÓN

2017

*Decepción* es una ficción especulativa, un diario de viaje y el relato de un desplazamiento interno o existencial que tiene como escenario mitopoético la isla de mismo nombre situada en la Antártida.

A través de un monólogo interior surgen diversas cuestiones como una reflexión, a partir del pensamiento postabismal (Boaventura de Souza), de la idea de Sur y de una humanidad invisibilizada; la existencia de formas de vida extremas, hasta hace poco inconcebibles para la ciencia, debido a los parámetros estrictamente antropocéntricos desde los que se ha contemplado la supervivencia; la posibilidad entonces de una biosfera en la sombra y de vida microbiana en otros planetas investigada en *Decepción* por ser el análogo terrestre más próximo al planeta Marte.

Así Isla Decepción se presenta como poseedora de una realidad psíquica específica, una herramienta dialéctica de agenciamiento subjetivo y común que apela a la formación de nuevos modos de existencia, a la exploración de lo subterráneo y telúrico como un viaje por la «materia prima» de nuestra existencia y las problemáticas de un planeta en crisis. Desde la isla y guiados por una voz que entronca con imaginarios ya planteados por Poe, Verne o Lovecraft, hasta llegar al homenaje a Clarice Lispector (*La pasión según G.H.*), podemos imaginarnos como fósiles en un universo futuro; no vacío de vida ni de pensamiento, pero sí de nosotros.



Courtesy of the artist  
and Maisterravalbuena

# REGINA DEMIGUEL

Cortesía de la artista  
y Maisterravalbuena



Nina Canell creates installations through an unorthodox use of materials and objects, approaching sculpture as an open, fluid, and mutant medium.

*Brief Syllables* is a selection of cross sections of underground and underwater electricity and communication cables that have been dug up and mounted. These pieces exhibit the materiality or plasticity of Internet, its interior laid bare. With this serie, the artist continues her exploration of electricity as a material, a medium and an object. They are sculptures that reveal issues such as distance, proximity, thoughts, dreams, narratives and the human relations that circulate through them. At the same time, these pieces take on a literary presence, one that is composed of a vocabulary made of materials combined together, that call out to our imagination from the material world. The uninterrupted cables form the infrastructure of the wireless and constantly illuminated society in which we live. Now, isolated and stripped of their function, these cables are displayed as fragments without context, dumb, dysfunctional: as prehistoric relics, no less. A vocabulary of interruptions that explores notions of connectivity, communication, and its fragility. What these pieces do not cease to convey, however, is their insistence on our being in the world, using our bodies to tune in to an up-close observation of the things that surround us (and connect us).

# BRIEF BRIEF SYLLABLES

# 2016

Nina Canell realiza instalaciones a través del uso poco ortodoxo de los materiales y los objetos, abordando la escultura como un medio abierto, fluido y mutante.

*Brief Syllables* (Breves sílabas) es como Canell ha titulado estas piezas creadas a partir de cables de electricidad y comunicación subterráneos y subacuáticos, cortados transversalmente, desenterrados y disecados. Son obras que exhiben la materialidad o la plasticidad de Internet, poniendo su interior al descubierto. Con esta serie la autora continúa su investigación en torno a la electricidad como material, como medio y como objeto. Son esculturas que revelan temas como la distancia, la cercanía, los pensamientos, los sueños, las narrativas y las relaciones humanas que por ellos circulan. A su vez, estas piezas adquieren una presencia literaria, compuesta por un vocabulario hecho de materiales en combinación que convocan lo imaginario desde lo material. Los cables ininterrumpidos forman la infraestructura de la sociedad inalámbrica y constantemente iluminada en la que vivimos. Ahora, aislados y despojados de su función, estos cables se muestran como fragmentos sin contexto, mudos, disfuncionales, como reliquias prehistóricas. Un vocabulario de interrupciones que explora las nociones de conectividad, comunicación y su fragilidad. Lo que estas piezas no dejan de transmitir, sin embargo, es su insistencia en nuestro estar en el mundo, sintonizando a través de nuestros cuerpos una observación cercana hacia las cosas que nos rodean (y nos conectan).

# 4

*Brief syllable (Thick):* Courtesy of the artist and Mendes Wood DM. São Paulo, Brussels and New York

*Brief syllable (Combustible),  
Brief syllable (Quiet):* Courtesy of the artist and Barbara Wien galerie

# NINA

# CANELL

*Brief syllable (Thick):* Cortesía de la artista y de Mendes Wood DM. São Paulo, Bruselas y Nueva York

*Brief syllable (Combustible),  
Brief syllable (Quiet):* Cortesía de la artista y de Barbara Wien Galerie

# 4



Time Adverbs  
16<sup>th</sup> February  
6<sup>th</sup> May 2018

Coordination and Production  
CentroCentro Cibeles  
de Cultura y Ciudadanía

Curator  
Cristina Anglada

Graphic and Museographic  
design  
Tres tipos gráficos

Construction and Mounting  
Solart

Painting  
Togar

Audiovisual Display  
Creamos

Lighting  
Intervento

Transport  
Crisóstomo

Insurance  
Hiscox

Graphic production  
Sundisa

with the support

swiss arts council

prohelvetia

With the sponsorship



Thanks

Serafín Álvarez  
Cécile B. Evans  
Nora Barón  
Nina Canell  
Marian Garrido  
Mia Goyette  
Rubén Grilo  
Camille Henrot  
Hanne Lippard  
Regina de Miguel  
Jacopo Miliani  
Shana Moulton  
Mélodie Mousset  
Julian Charrière  
Laure Prouvost  
Marta Anglada  
Miguel Ángel Anglada  
Antonio Antón  
Alfredo Aracil  
Luis Arias  
Axelle Blanc  
Pauline Bodart  
Jorge Diezma  
carlier gebauer  
kamel mennour gallery  
Paris / Londres  
Lambdalambdalambda  
Emanuel Layr  
Maribel López  
Maisterravalbuena  
Daniel Marzona  
Gema Melgar  
Emilio Moreno  
NoguerasBlanchard  
Gloria Palomino  
Ferrán Pla  
Isabella Ritter  
Marta Rincón  
Miguel Rosón  
Roberto Salas  
David Schlechtriem  
Gregor Staiger  
Studio Cécile B. Evans  
Carlos Urroz  
Barbara Wien  
Mendes Wood

[www.centrocentro.org](http://www.centrocentro.org)

 Centrocentro Cibeles

 @centrocentro

 @centrocentrocibeles

 CentroCentro Cibeles

 CentroCentroCibeles

 CentroCentro Cibeles

#VenAlCentro

#AdverbiosTemporales

Adverbios Temporales  
16 de febrero  
6 de mayo de 2018

Organiza y produce  
CentroCentro Cibeles  
de Cultura y Ciudadanía

Comisaria  
Cristina Anglada

Diseño gráfico y expositivo  
Tres Tipos Gráficos y Mapout

Construcción y Montaje  
Solart

Pintura  
Togar

Montaje audiovisual  
Creamos

Iluminación  
Intervento

Transporte  
Crisóstomo

Seguro  
Hiscox

Producción gráfica  
Sundisa

Con el apoyo de

swiss arts council

prohelvetia

Con el patrocinio de



Agradecimientos

Serafín Álvarez  
Cécile B. Evans  
Nora Barón  
Nina Canell  
Marian Garrido  
Mia Goyette  
Rubén Grilo  
Camille Henrot  
Hanne Lippard  
Regina de Miguel  
Jacopo Miliani  
Shana Moulton  
Mélodie Mousset  
Julian Charrière  
Laure Prouvost  
Marta Anglada  
Miguel Ángel Anglada  
Antonio Antón  
Alfredo Aracil  
Luis Arias  
Axelle Blanc  
Pauline Bodart  
Jorge Diezma  
carlier gebauer  
kamel mennour gallery  
Paris / Londres  
Lambdalambdalambda  
Emanuel Layr  
Maribel López  
Maisterravalbuena  
Daniel Marzona  
Gema Melgar  
Emilio Moreno  
NoguerasBlanchard  
Gloria Palomino  
Ferrán Pla  
Isabella Ritter  
Marta Rincón  
Miguel Rosón  
Roberto Salas  
David Schlechtriem  
Gregor Staiger  
Studio Cécile B. Evans  
Carlos Urroz  
Barbara Wien  
Mendes Wood

[www.centrocentro.org](http://www.centrocentro.org)

 Centrocentro Cibeles

 @centrocentro

 @centrocentrocibeles

 CentroCentro Cibeles

 CentroCentroCibeles

 CentroCentro Cibeles

#VenAlCentro

#AdverbiosTemporales

16 FEB  
6 MAY

Curated by

Cristina Anglada

TIME

ADVERBS

Serafín Álvarez  
Cécile B. Evans  
Nora Barón  
Nina Canell  
Julian Charrière  
Marian Garrido  
Mia Goyette  
Rubén Grilo  
Camille Henrot  
Hanne Lippard  
Regina de Miguel  
Jacopo Miliani  
Shana Moulton  
Mélodie Mousset  
Laure Prouvost