

Juegos de  
Estudio

Una pro

— puesta

experimen

— tal y (re)

creativa

**J**uegos de Estudio es un proyecto cultural comisariado por los profesores de Bellas Artes de la UMH Tatiana Sentamans y Javi Moreno que gira en torno al videoarte, la figura del artista y de su proceso creativo. Se enmarca en el periodo que comprende entre los años 1968 y 1986, una etapa caracterizada por la transformación tecnológica y una intensa lucha por los derechos civiles.

Con este escenario como trasfondo, tanto la muestra, que se expuso en la sala Universitas del edificio Rectorado y Consejo Social del campus de Elche entre el 8 de febrero y el 12 de abril del 2019, como el catálogo, publicado recientemente tanto en versión digital como física, abordan la experimentación subjetiva del artista, en el espacio privado de su taller y ponen el foco en un momento de eclosión del vídeo experimental.

Próximamente, la exposición se llevará a la Sala Lab de la Embajada de España en Bruselas, donde también se presentará públicamente el catálogo. Algo que ha sido posible gracias a una selección obtenida para concurrir en la Convocatoria Spain Arts, Science & Culture in Belgium 2020-Openloket-Ventanilla Abierta-Guichet Ouvert en la categoría "Science".

El proyecto se centra en el trabajo de cinco creadores protagonistas de los años 60, 70 y 80, cuya obra resulta fundamental para entender esta escena artística:

---

**Dara Birnbaum,**

la experimentación con la representación cinemática y el *found footage*

---

**Fischli & Weiss,**

un juego que busca los límites de la instalación y el plano secuencia mediante la animación de objetos

---

**Bruce Nauman,**

la relación entre cuerpo, espacio e imagen en movimiento o videoacción

---

**Richard Serra,**

un primitivismo que busca las posibilidades escultóricas en el nuevo medio

---

**John Whitney,** la creación de dispositivos electrónicos programables como la computadora analógica mecánica y el juego con las secuencias

El trabajo de estos cinco iconos del vídeo experimental reta a otros cinco artistas: Valle Galera, Andrea Canepa, Joan Morey, Fito Conesa y Mariana Portela Echeverri; para recrear, reinterpretar y reimaginar. Juegos de Estudio se convierte así en una partida de Street Fighter II entre generaciones. Con este combate, concluyen los profesores de la

UMH, queda claro que la subjetividad y el lenguaje de cada artista puede llevar una misma propuesta a lugares diametralmente diferentes. También, que en el vídeo experimental, como en el arte contemporáneo, continúa vivo el diálogo sobre el papel del cuerpo, la materia, el espacio y el canal de comunicación.

### **El juego curatorial**

La curiosidad y la ilusión caracterizan el momento en el que se desprecinta un juego y esa misma sensación es la que experimentaron los comisarios de esta exposición ante la posibilidad de "desempaquetar" la colección de vídeo experimental del IVAM. Y como ocurre en los juegos, también hubo en esta ocasión determinadas reglas a la hora de diseñar la exposición en la UMH: 1) proponer una selección representativa de obras pioneras del videoarte contemporáneo 2) poner en valor obras clásicas desde una nueva óptica y 3) plantear una relación lúdica conectiva entre las propias obras, el perfil de los espectadores (ámbito universitario) y las características del espacio (la sala Universitas).

"A la sala no le quedaba otra que convertirse en el tablero en el que jugar con los frames veteranos de algunas piezas fundacionales del videoarte (en un sentido historiográfico), llenas de la clásica aura que recubre a las obras museificadas", señalan Sentamans y Moreno en el catálogo.

Los comisarios explican que para el montaje diseñaron y desarrollaron soportes, gadgets y mobiliario específico, a modo de expansiones tridimensionales más allá de la planitud de las pantallas:

"Jugamos con el potencial escultórico de la sala, pero también con la organicidad de las millones de imágenes fijas repetidas y secuenciadas unas detrás de otras"

### **Juego editorial**

Continuando con la experimentación lúdica por la que se caracteriza la exposición, la publicación del catálogo se plantea desde un enfoque experimental y (re) creativo, que como explican los comisarios, trasciende al mero registro museográfico. En lugar de optar por una estructura clásica y textos de corte analítico sobre estos cinco videoartistas, seleccionaron cinco artistas actuales contemporáneos, nacidos curiosamente dentro del periodo de producción de las obras seleccionadas, para crear un diálogo entre parejas.

"Hemos emparejado a nuestros sujetos de este ensayo cultural particular con cada uno de los clásicos, en función de su trayectoria e intereses", apuntan los profesores en el catálogo.

De esta manera y como si de un videogame se tratara, la obra se afronta a través de cinco parejas de juego y de nuevo con unas normas a seguir para configurar el documento: entre 300 y 2.000 palabras, una imagen como mínimo y un máximo de cuatro páginas por autor:

"Hicimos hincapié en que su contribución no tenía que ser puramente textual y que al contrario, sería muy interesante que se pudieran plantear dibujos, bocetos, fotografías, diagramas o cualquier otra fórmula visual", explican Tatiana Sentamans y Javi Moreno en el documento.

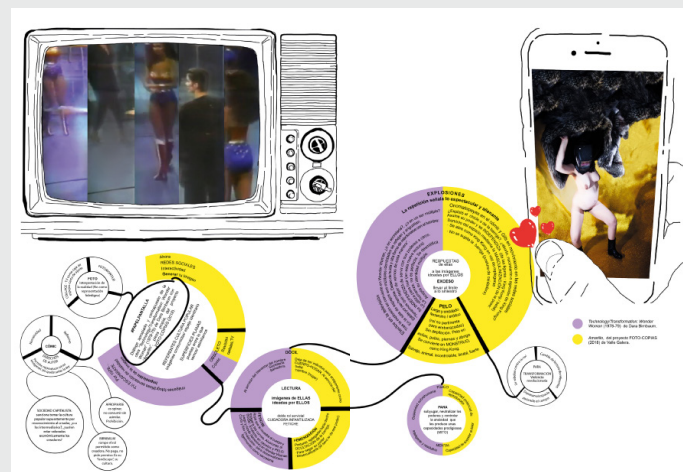


# Valle Galera vs. Dara Birnbaum

#papelpantalla es un juego dialéctico en el que Valle Galera (Jaén, 1980) compara y contrapone su obra "Amarillo" (2018) de su serie "Foto-Copias" con la icónica obra titulada "Technology/Transformation: Wonder Woman" (1978-79) de Dara Birnbaum (Nueva York, EEUU, 1946). Birnbaum aisló y repitió los fotogramas en que Diana Prince (interpretada por Lynda Carter) se transforma en la súper heroína. Esta pieza se mostró al público por primera vez, no en una galería, sino en la televisión por cable, dando el pistoletazo de salida a la cultura del "remix" audiovisual que continúa vigente en la actualidad. Galera plantea un trabajo audiovisual que combina los códigos del cómic, el fotomontaje y la infografía. Un formato que le permite no solo redibujar y sintetizar mediante el trazo las imágenes en movimiento de la súper heroína, sino también retomar su propia serie fotográfica y establecer diferentes metáforas visuales.



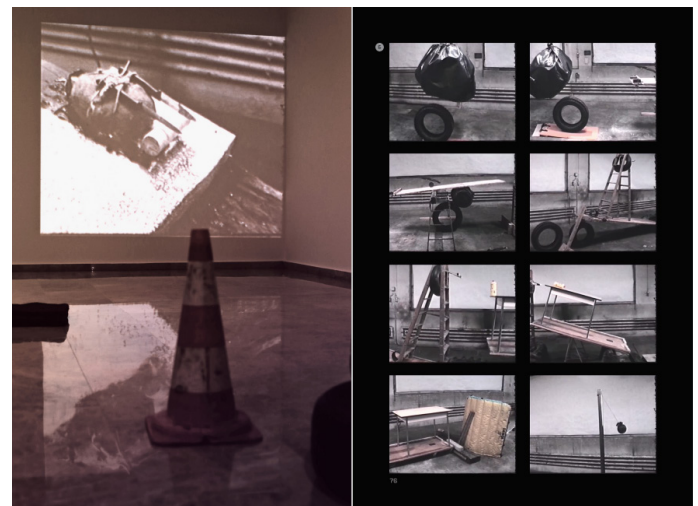
DARA BIRNBAUM "Technology/Transformation: Wonder Woman" ©, 1978- 4' - 7'. Frame del catálogo.



VALLE GALERA "#papelpantalla" de la serie "Foto-Copias". Frame del catálogo.

# Andrea Canepa vs. Fischli & Weiss

Andrea Canepa (Lima, Perú, 1980) juega con la obra de Peter Fischli (Zurich, Suiza, 1952) y David Weiss (Zurich, 1946) titulada Der Lauf der Ding (Así son las cosas), un ready-made televisado de 1986. Como explican los profesores en el catálogo, Fischli & Weiss generaban escultura narrativa desde el detritus y la obsolescencia en la producción, de manera que los objetos de cualquier taller van en contra del capital y no generan cosas productivas. Sobre esta lógica, la revisión que propone Canepa continúa con la noción de juego a modo de tablero improductivo. Como explican los comisarios, esta interpretación es un salto temporal lúdico que persigue "bien imaginar una partitura diseñada por la artista a sus seis años para conseguir que las cosas hablaran (1986), bien un juego-documental para tomarle el pulso a los temblores de la obra saltimbanqui de Fischli & Weiss".



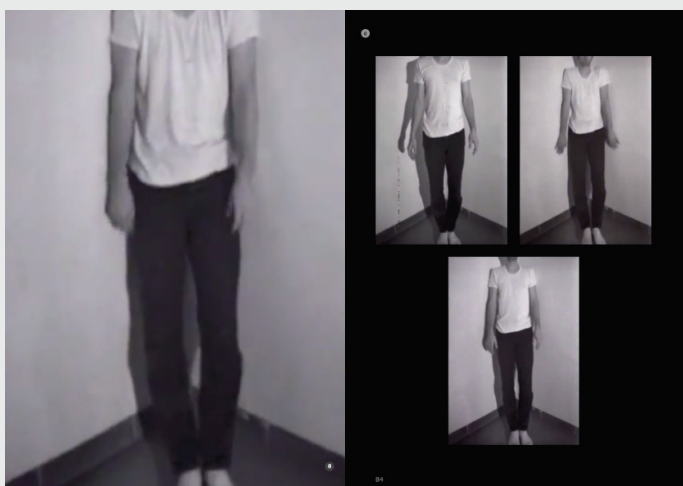
PETER FISCHLI & DAVID WEISS "Der Lauf der Ding" (Así son las cosas), 1986 - 30' Frame del catálogo.



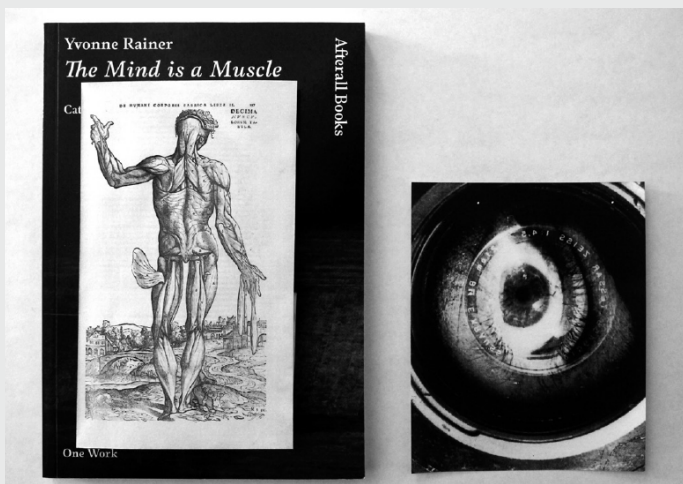
ANDREA CANEPA "S/t". Frame del catálogo.

# Joan Morey vs. Bruce Nauman

Por su parte, Joan Morey (Mallorca, 1972), “parece que juega a la ventana indiscreta con Bruce Nauman (Indiana, EEUU, 1941)”, exponen los profesores en el texto, que añade: “Al igual que James Stewart en el film de Hitchcock, a Morey tan solo le queda mirar y como mucho grabar con su móvil lo que acontece en una de las esquinas del estudio de su vecino”. El catálogo apunta que Morey, como heredero de la videoperformance y siguiendo los pasos de Nauman, plantea “compuestos esceneográficos transdisciplinarios donde un medio muta en otro a golpe medido de látigo, cable y cadena”. Y así es como se entiende el juego que crea Morey con las primeras video performance de Nauman: “Bouncing in the Corner No. 1” (1968) y “Wall Floor Positions” (1968) a través de sus textos titulados “Esquina, suelo, cámara, cuerpo” y “Cantó, sòl, càmera, cos”. “Si yo soy un artista y estoy en el estudio, entonces cualquier cosa que haga en estudio debe ser arte”, decía Nauman. Así, el cuerpo del artista es el material de trabajo y el proceso creativo es el producto.



**BRUCE NAUMAN.** “Bouncing in the Corner No.1, 1968 - 59’35” Frame del catálogo.



**JOAN MOREY.** “Esquina, suelo, cámara, cuerpo” Frame del catálogo.

# Fito Conesa vs. Richard Serra

Partiendo de los artefactos musicalizados del escultor Richard Serra (San Francisco, EEUU, 1938) y de sus reglas y formas, Fito Conesa (Cartagena, 1980) se plantea la imposibilidad de alcanzar algún lugar a propósito de algunas de las videocreaciones del artista estadounidense. Inspirado por la obra de Serra pero contando también con una amalgama de referentes, Conesa intenta derribar los límites de lo que se considera música, instalación o arte sonoro. Por ello y como recoge el catálogo, el artista afirma “estar obsesionado por la experimentación con el lenguaje musical de manera libre”.



**RICHARD SERRA.** Surprise Attack, 1973 - 2'. Frame del catálogo.

## Boomerang

Una aproximación musical a Richard Serra

Fito Conesa

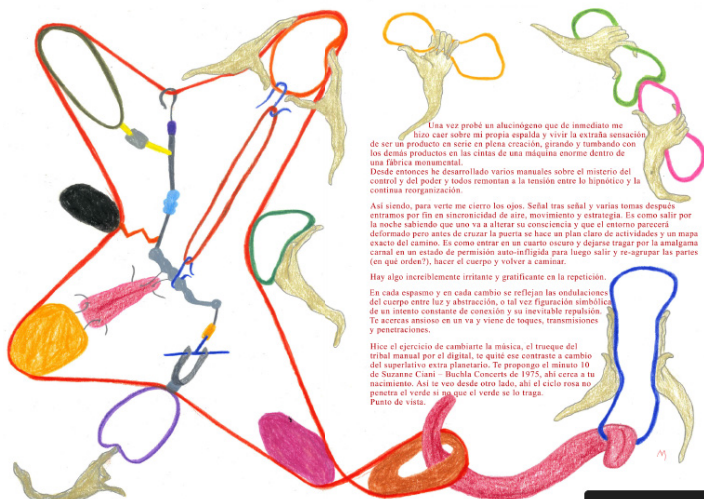
**FITO CONESA.** “Boomerang. Una aproximación musical a Richard Serra”. Partitura realizada a partir de la obra de vídeo Boomerang. Juego de arpeggios y tiempos quebrados. Frame del catálogo.

# Mariana Portela vs. John Whitney

Mariana Portela Echeverri (París, Francia, 1986) bebe en su creación "Siete grutas bajo un túnel" de las permutaciones alucinógenas creadas por John Whitney (Pasadena, EEUU, 1917), uno de los padres de la animación por computadora. La obra del estadounidense explora cómo los ritmos cinéticos producidos por el movimiento de puntos visuales producen efectos de percepción análogos a la modulación de la tensión sonora, explica el catálogo. La reinterpretación de Echeverri en este sentido, funciona, según recoge el documento, como "un símil torcido de la perforación controlada y binaria de Whitney en las tarjetas de cartulina" que envían instrucciones a la computadora. Según redactan los profesores, se trata de un texto poético que habla de lógicas de control y poder y torna visible el factor humano en la alineación de la reproducción matemática y tecnológica para volver a los cuerpos.



**JOHN WHITNEY. "Permutations", 1968 - 17'37"**  
Frame del catálogo.



**MARIANA PORTELA ECHEVERRI. "Siete grutas bajo un túnel".** Frame del catálogo.

ativa  
(er)  
al  
esta  
pro

La selección de vídeo obras ha sido realizada a partir de los fondos de videoarte de la colección del Institut Valencià d'Art Modern. La iniciativa se enmarca en una colaboración institucional fruto del convenio entre el IVAM y la UMH, que coincidió con la celebración del 30 aniversario del nacimiento del instituto valenciano. Asimismo, el catálogo incluye un texto de la conservadora del IVAM Sandra Moros en el que plantea cuestiones como las funciones materialista, ideológica y política del museo desde su surgimiento o del vídeo como herramienta fundamental de experimentación.

cre

r

experiment

— pu

una

Estudio

Juegos de