

The Language Games

Pep Agut, Lúa Coderch, Peter Downsbrough, Esther Ferrer, Joan Fontcuberta, Peter Gallo, Mabel Palacín, Jaime Pitarch, Mireia C Saladrigues, Michael Snow.

30.09.16 > 20.11.16

àngels barcelona-espai2





Vista de la exposició en àngels barcelona-espai2, 2016 / Exhibition view at àngels barcelona-espai2, 2016

"No nos damos cuenta de la prodigiosa diversidad de los juegos del lenguaje cotidianos porque el revestimiento exterior de nuestro lenguaje hace que parezca todo igual".

Ludwig Wittgenstein

Los Juegos de Lenguaje es una exposición colectiva en la que las obras seleccionadas reactivan el concepto del lenguaje, postulado por Wittgenstein, según el cual, éste se define como una multiplicidad de juegos en los que sus distintos usos posibles van más allá del uso meramente descriptivo. De esta manera la utilización de recursos tales como la comparación, la metáfora, la analogía, la repetición, y en definitiva la transgresión de los usos estrictamente representativos del lenguaje, actúan aquí como los principales elementos asociativos de las obras de esta exposición.

Para Wittgenstein las experiencias de pensamiento (en las cuales se pone en escena el uso bien delimitado de una, o de varias palabras) constituyen los juegos de lenguaje virtual y, dichos juegos, tienen una función creativa, ya con ellos el filósofo proponía actualizar el funcionamiento del lenguaje. Y es precisamente esta actualización del lenguaje (entendido como sistema creado para la comunicación de ideas, sentimientos, información (...)) la que se fragua a través de la creación contemporánea y con la que queremos hacer hincapié en esta exposición.



Vista de la exposició en àngels barcelona-espai2, 2016 / Exhibition view at àngels barcelona-espai2, 2016



Peter Gallo, *Rats, stars, rats, stars*, 2012. Oil spray paint on linen, 175.3 x 129.5 cm, Anthony Reynolds Gallery



Mireia C Saladrígues, *Mind Your Manners #1* (2011-12). Oye tu! / Qué haces! / Alto! 3 Colour photographs. Giclée Photo Rag. 51,5 x 34 cm. Ed. 2

Con *Interview* (2000) **Pep Agut** no sólo cuestiona el lenguaje de la imágenes sino que también alude con humor al eterno cuestionamiento al que someten a los artistas en entrevistas respecto al arte en sí. Y es en efecto el juego lingüístico el que se torna en guiño humorístico en el tríptico de **Esther Ferrer** *Historia de la religiones* (1990) así como con el *Theory of Evolution* (2009) de **Jaime Pitarch**, instalación en la que los nombres de los productos de limpieza alienados en forma de espiral nos recuerdan la evolución humano que se inicia con el producto llamado "Big Bang" y acaba con "la emergencia de los humanos".

SSHTOORRTY (2005), el único trabajo narrativo de **Michael Snow**, nos cuenta una historia pero también aquí el negativo de la película se superpone, pasando muchas cosas a la vez, en primer y segundo plano, rompiendo así con la narrativa tradicional de la imagen. Dicha superposición no es únicamente un efecto visual, sino que se trata de una manipulación física real del negativo. El propio título está construido a partir de la superposición de las palabras "short" (corta) y "story" (historia) en inglés.

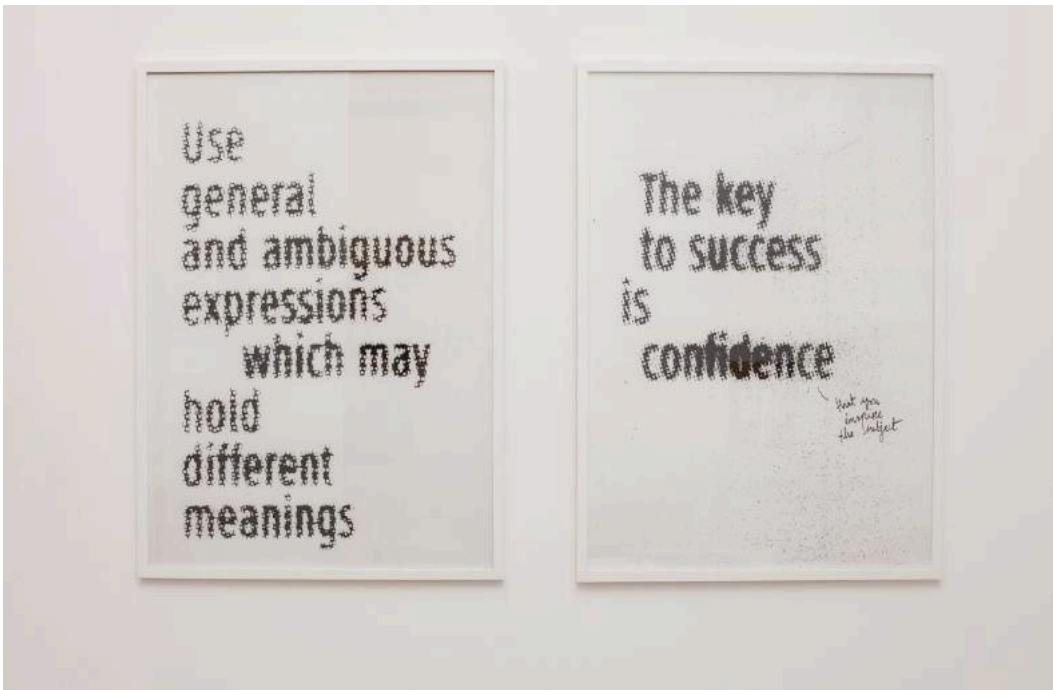
Por otro lado, la serie de 12 fotografías *Dice* (1982) de **Peter Downsbrough**, quien desde el principios de los años 80, utiliza los pares de dados en su obra como si fueran un juego dentro de la noción de las reglas, plasma a la perfección la noción de Wittgenstein, ya que estos dados no son los habituales, sino que han sido codificados de manera diferente y el lenguaje que aquí se utiliza tiene varias connotaciones a pesar de su relación con la dinámica del juego. A la vez, el lenguaje utilizado para la búsqueda de imágenes en la red y el concepto del color rojo se entremezclan en *C'era una volta (Rojo)* (2000) una pieza de **Mabel Palacín** que plasma como en la actualidad el lenguaje y las imágenes ya no pueden separarse.

Con su serie *Semiópolis* (1999) **Joan Fontcuberta** propone un vuelo rasante sobre las imágenes de braille de algunos monumentos de la literatura (tales como La Biblia, La Odisea etc) y los convierte mediante el contraluz y la perspectiva fotográfica en arqueologías del futuro, extraídas de la estética de ciencia ficción. Los paisajes planteados en Semiópolis son territorios de signos a través de los cuales la escritura toma aquí la forma de un lenguaje digital medido en dosis de luz y oscuridad. A la vez, *Mind Your Manners #1* (2011-12) de **Mireia C Saladrígues**, explora el sistema del lenguaje gestual de las manos utilizado en los contextos museísticos a los que el espectador se enfrenta cada vez que se encuentra en ellos.

La multiplicidad de los usos del lenguaje se refleja a la perfección con la serie *Cold Reading* (2016) de **Lúa Coderch** a través de la cual los principios utilizados (principalmente por los magos y videntes) para adivinar cosas sobre otras personas, es decir, para crear contenido significativo donde no lo hay, son tomados como punto de referencia. Finalmente con *Rats, stars, rats, stars* (2015-16) **Peter Gallo** utiliza la repetición de las palabras escritas sobre el lienzo para establecer un juego entre ellas en el que se entremezclan connotaciones dispares entre la idea más romántica o distante que evocan las "estrellas" (*stars*) y la de aquello que es desagradable y terrenal de la palabra "ratas" (*rats*).



Vista de la exposició, àngels barcelona Espai2, 2016. Exhibition view àngels barcelona Espai2, 2016.



Lúa Coderch, "Cold Readings", 2016. B/W inkjet on Hahnemühle paper. 100 x 70 cm / each

"We do not realize the prodigious diversity of everyday language games because the outer skin of our language makes it seem all the same".

Ludwig Wittgenstein

The Language Games is a group show where the works included reactivate the concept of language postulated by Wittgenstein, according to which language is defined as a multiplicity of games in which their different potential uses go beyond the purely descriptive use. Thus the use of resources such as comparison, metaphor, analogy, repetition, and ultimately the transgression of the representative use of language act here as the main associative elements of the works in this exhibition.

For Wittgenstein's the experiences of thought (in which we find the well-delimited use of one, or multiple words) constitutes the games of virtual language and such games have a creative mission, because with them the philosopher proposed to update the way language functions. It is precisely this update of language (understood as a system created for communication of ideas, feelings, information ...) which is forged through contemporary creation and which we want to emphasize with this exhibition.



Mabel Palacín, "C'era una volta (Rojo)", 2000. Hard drive with images printed in A4 format, red vinyl. Variable dimensions.



Exhibition view. Peter Downsbrough, "Dice", 1982. 11 B/W photographs. 25 cm x 35 cm/ea. Ed. 11 + 3.
Jaime Pitarch, "Theory of Evolution", 2009. Installation.

With *Interview* (2000) **Pep Agut** not only questions the language of images but he also humorously alludes to the eternal question to which the artist is constantly questioned in interviews regarding art itself. Indeed the language game which turns into a humorous wink is the triptych by **Esther Ferrer** *The History of Religions* (1990) as well as the installation *The Theory of Evolution* (2009) by **Jaime Pitarch**, in which the names of the cleaning products placed on a spiral shaped circle remind us of the human evolution that begins with a product called "Big Bang" ending with "the emergence of humans".

SSHTOORRTY (2005), is the only narrative work by **Michael Snow**, and whilst telling a story the negative of the film overlaps, thus making many things to happen at once, in the foreground and in the background, breaking with the traditional narrative of the image. This overlap is not only a visual effect, but it is a real physical manipulation of the negative. The title itself is constructed from the overlapping of the English words "short" and "story".

On the other hand, the series *Dice* (1982) composed of 12 B/W photographs by **Peter Downsbrough**, who since the early 80s uses pairs of dice in his work, as if they were a game within the notion of the rules, exemplifies to perfection Wittgenstein's theory, because these are not the usual dice, but they have been coded differently and, the words used here have different connotations despite their relation to the dynamics of the game. At the same time, the language used for the image search engine of the internet and the concept of the color red intermingle in *C'era una volta (Red)* (2000) a work by **Mabel Palacín** that shows how nowadays language and images can no longer be separated.

With its series *Semiópolis* (1999) **Joan Fontcuberta** proposes a flyby over the braille images of some of the masterpieces of literature (such as The Bible, The Odyssey etc) and with the use of backlight and a particular photographic perspective he produces archaeologies of the future that seem drawn from the aesthetics of science fiction. The landscapes created in *Semiópolis* are sign territories through which the writing in it takes the form of a measured digital language in doses of light and darkness. At the same time, *Mind Your Manners # 1* (2011-12) by **Mireia C Saladrígues**, explores the system of hands body language used in museum contexts to which the viewer is being confronted each time he/she finds himself in them.

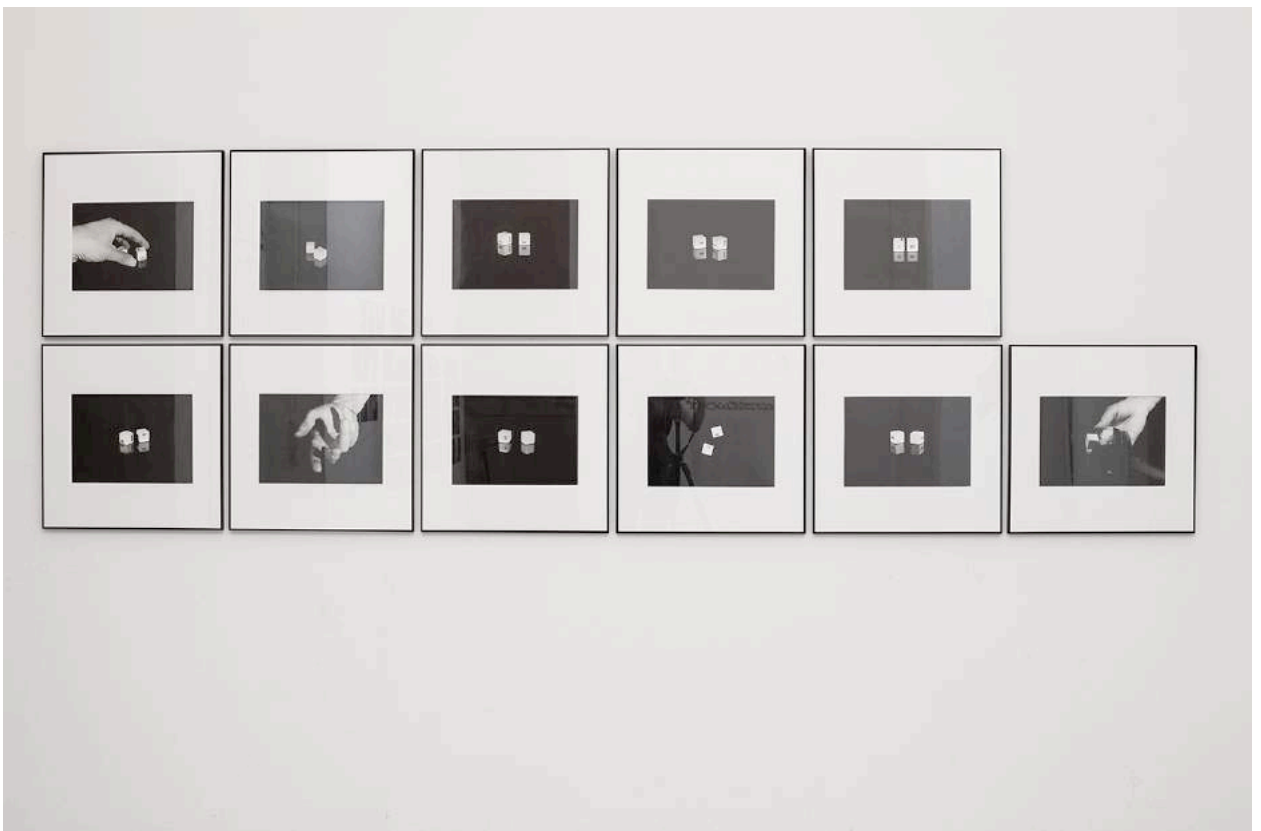
The multiplicity of uses of language is reflected perfectly in the *Cold Reading* (2016) series by **Lúa Coderch** through which the principles used (mainly by magicians and seers) in order to guess things about other people, that is, to create meaningful content where there is none, they are taken as a reference point. Finally, with *Rats, stars, rats, stars* (2015-16) **Peter Gallo** uses the repetition of the words written on the canvas to create a game between them in which disparate connotations are intermingled among the different connotations between a romantic or distant idea of the word "stars" and that which is unpleasant and earthly word "rats".



Esther Ferrer, *The History of Religions Series, Monoteísmo, Ateísmo, Politeísmo*, 1990. Mixed media.



Jaime Pitarch. "Theory of Evolution", 2009. Mixed media. Variable Dimensions.



Peter Downsbrough, "Dice", 1982. 11 B/W photographs. 25 cm x 35 cm/ea. Ed. 11 + 3.



Exhibition view. Joan Fontcuberta, *Semiópolis*, 1999. Color Photograph. Chromogenic C-print. 180 x 120 cm. Ed 2/2

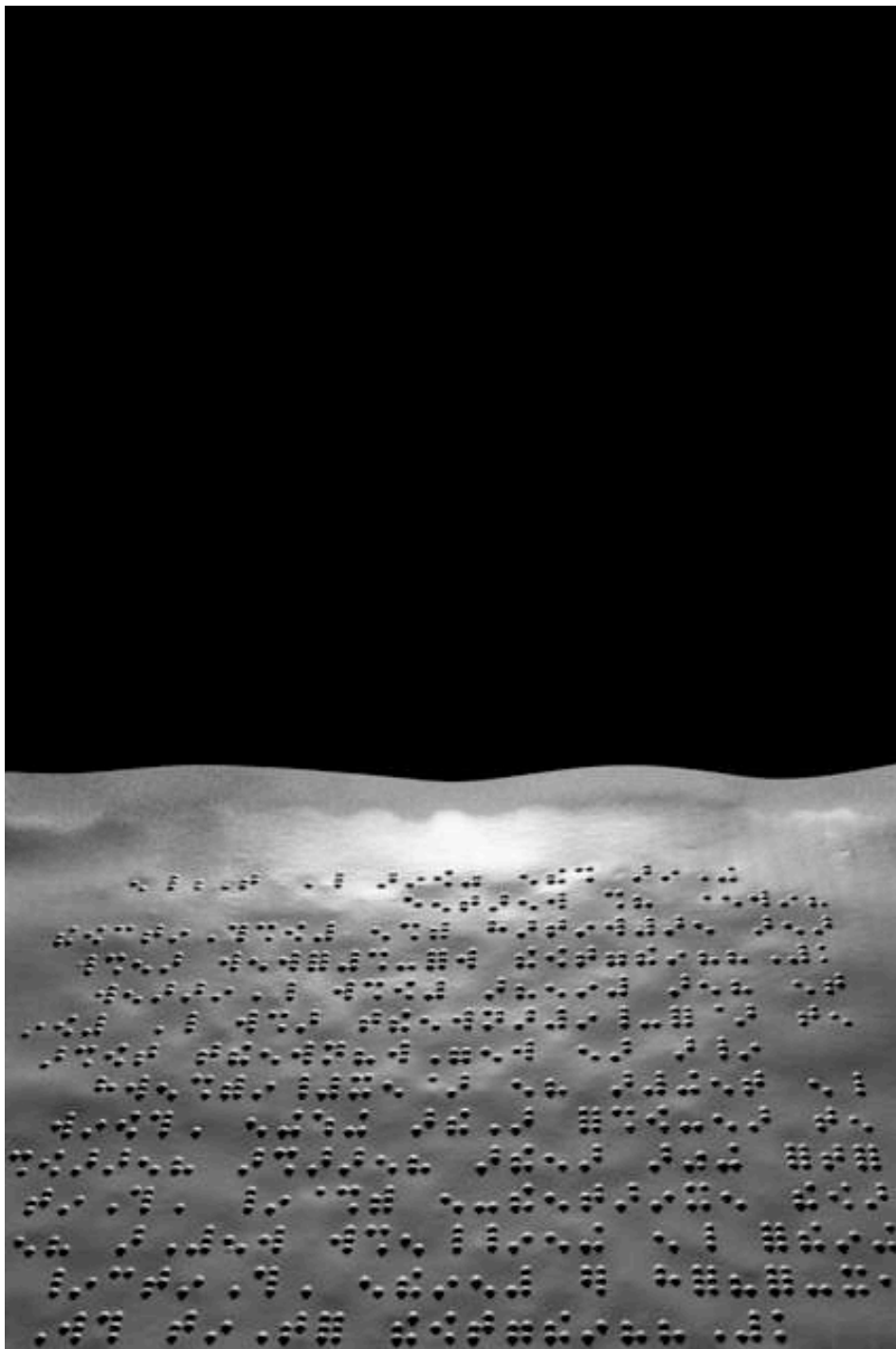


Michael Snow "SSSHTOORRTY", 2005, 35mm color, sound transferred to digital format. 3 min, Ed. 4 + AP



"Interview", 2000. Mixed media, 140 x 105 cm aprox.





Joan Fontcuberta, *Semiópolis*, 1999. Color Photograph. Chromogenic C-print. 180 x 120 cm. Ed 2/2