

Los Juegos del Lenguaje

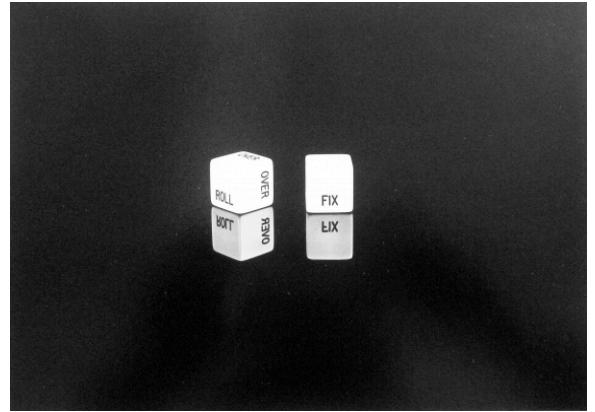
Pep Agut, Lúa Coderch, Peter Downsbrough, Esther Ferrer, Joan Fontcuberta, Peter Gallo, Mabel Palacín, Jaime Pitarch, Mireia C Saladrígues, Michael Snow.

30.09.16 > 20.11.16 – àngels barcelona-espai2

C. Dels Àngels, 16 > 16:30 - 19 h.

"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.

Con *Interview* (2000) **Pep Agut** no sólo cuestiona el lenguaje de las 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 principio 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 #2* (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*).