

DANIEL G ANDÚJAR

El gato de Schrödinger.

La superposición de estados y la paradoja del observador.

20.04.18 > 22.06.18

Inauguración: Viernes 20.04.18 a las 19 h



Con un programa que refleja la multiplicidad de los diferentes usos otorgados a las imágenes, así como el análisis de su propio lenguaje, àngels barcelona se complace en presentar el nuevo trabajo de Daniel G Andújar con en el que se investigan las relaciones sociales y de poder al poner de manifiesto las desigualdades y debates que se generan a partir de lo simulado y lo real.

A través de sus proyectos, que pueden adoptar formatos tan variados como la creación de corporaciones ficticias (*Technologies to the people*, 1999) hasta instalaciones en espacios urbanos reservados a la publicidad, desde hace más de 20 años, Daniel G Andújar pone de manifiesto los entresijos creados por los medios digitales (el mundo virtual) y aquello que emerge naturalmente del espacio público (el mundo no virtual).

Con *El Gato de Schrödinger* Daniel G Andújar aborda nuestra incapacidad para manejarnos en un paisaje visual absolutamente contaminado. En la actualidad la información está siendo depositada en contenedores que se sitúan en un nuevo plano cercano al espacio público, aunque ahora esté relocalizado, descentralizado y dotado de gran visibilidad y accesibilidad. Este hecho nos obliga a trazar estrategias de simplificación que limitan nuestra capacidad de observación y comprensión.

Vivimos en un mundo transparente, y ahora todo lo convertimos en datos que podemos manipular, transferir y controlar. Nos apoyamos en la ortopedia de sus cifras, buscamos respuestas precisamente ahí donde todo es norma y sometimiento, en la certeza de que el nuevo totalitarismo se expresará a través de algoritmos y ecuaciones. La tecnología de la información es un sistema absoluto de control. Uno es a la vez vigilante y vigilado, emisor y receptor de contenidos. Pero también es cierto que, si utilizamos estrategias que puedan acercarse de las paradojas, como la de Schrödinger **(1)**, tendremos que buscar una descripción fundamental de la naturaleza a escalas espaciales pequeñas, donde se aprecia cómo un mismo fenómeno puede ser percibido de varios modos diferentes. Ahí encontramos una puerta de acceso. Para ello Daniel G Andújar realiza un estudio sobre algunas de las esculturas de la ciudad como elementos visuales del espacio público que ejercen una función de ejemplaridad para el ciudadano, como es el caso de las esculturas del periodo modernista muestran a la mujer como objeto decorativo, pasivo, objeto lánguido, inactivo, y al hombre como personaje de acción.

Este nuevo proyecto cuestiona aquello que es apto para ser representado públicamente, y aquello que no puede serlo, así como los cánones que deben seguirse para que una escultura llegue a ser apta para su uso público (materiales, posturas, posición...). Para ello, con sus esbozos y modelos a escala reducida de esculturas, creados con una impresora en 3D, el autor se apropia de esculturas ya existentes en la ciudad de Barcelona, y nos propone propuestas utópicas o ilusorias de aquello que puede representar la ejemplaridad en el espacio urbano.

De esta manera el artista se apropia de las esculturas de la ciudad utilizando la tecnología y escaneándolas, pero nos plantea modelos alternativos a los que cambia el sexo, los materiales, los colores o las posturas: personajes del periodo de la Transición (75-78) en Barcelona como Ocaña, la prostituta, el turista, la escultura encontrada en el MNAC del miliciano para ser expuesta en el Pabellón Republicano de 1937, o la del personaje político armado con un maletín y el cual representa el caso del cobro de comisiones ilegales.

A través de una serie de fotografías que sugieren una cierta ambigüedad estética, tomadas recientemente en el centro de Barcelona, Andújar hace referencia a la transformación que ha sufrido la ciudad y concretamente el barrio del Raval desde los años 80 (al que durante la época del franquismo se le llamaba el Barrio Chino, o el Distrito 5º) con la re-aparición del tráfico de drogas y los narco-pisos. Y contrapone esas imágenes con otras que hacen referencia a los movimientos sociales que surgieron a partir del 15-M y en los que la ocupación del espacio público era un referente clave.

Con la serie de trabajos videográficos en exposición, el artista cuestiona la ciudad contemporánea como aquel espacio público que los ciudadanos pueden apropiarse de maneras muy diversas y que actúa como un mecanismo de descomposición en el que se materializa el lado más feroz del capitalismo. Esta apropiación se ejemplifica a través de la gentrificación de los barrios, provocada por el turismo de masas, hasta la ocupación de edificios, pasando por el flujo incesante de personas que entran y salen de ciudades globales. Unas ciudades cada vez más pobladas a pesar de las promesas utópicas post-fordistas, en las que las poblaciones se distribuirían más equitativamente gracias a la tecnología. Tecnología que incluso él mismo utiliza para mostrar cómo su trabajo puede estructurarse a través de una estética corporativa, utilizando categorías como lo hacen los motores de búsqueda y creando así un espejo de los mismos mecanismos utilizados por la sociedad de la información contemporánea.

(1) Se trata de un célebre experimento imaginario concebido por el físico austriaco Edwin Schrödinger en 1935 según el cual un gato está encerrado en una caja que contiene, además del animal, un átomo radiactivo, un contador Geiger y una ampolla de cianuro cuyo contenido cae en un cubo con ácido cada vez que el contador Geiger detecta la emisión de partículas radiactivas. Si se emite la partícula, el detector romperá la ampolla y el gato morirá. Si no se emite, la ampolla seguirá intacta y el gato vivirá. La probabilidad de que el gato permanezca con vida es del 50%. Solo abriendo la caja averiguaríamos qué le ha ocurrido al gato, pero mientras tanto este estaría "vivo y muerto a la vez". Es una forma de expresar un concepto fundamental de la física cuántica: la dualidad onda-partícula, que hace, por ejemplo, que el electrón sea partícula y onda a la vez hasta que lo observamos.

BIO | Daniel G Andújar (Almoradí, Alicante, 1966). Artista visual, teórico y activista. Vive y trabaja en Barcelona. Sus proyectos están basados en cuestiones acerca de la democracia y la desigualdad en la sociedad de la información. Mediante la ironía, cuestiona como el uso de las nuevas tecnologías nos afecta y transforman en nuestra experiencia cotidiana y critica la voluntad de control que esconden detrás de su aparente transparencia. Su trabajo se ha presentado en museos, instituciones culturales y eventos internacionales en todo el mundo, tales como dOCUMENTA (2017), el Centro DOX de Arte Contemporáneo en Praga (2012), el Museo de Arte Contemporáneo Total en Seúl (2010), la 53.ª Bienal de Venecia (2009), Manifesta 4 (2008), el Künstlerhaus en Dortmund (2008), el Årthus Kunstbygning o el Württembergischer Kunstverein en Stuttgart (2018, 2009).

Entre sus proyectos más recientes encontramos *Los Desastres de la Guerra. Caballo de Troya* el cual se expuso en la dOCUMENTA14 de Atenas y Kassel (2017) y en el Centro del Carmen de Valencia (2018). En 2015 tuvo lugar la exposición *Sistema Operativo* en el Museo Reina Sofía de Madrid, la cual reunía sus proyectos más recientes, junto a trabajos anteriores nunca presentados antes en España.

Entre los proyectos más destacados de este campo estarían la *Street Access Machine* (1996), una máquina que permitía a quienes estaban pidiendo en la calle poder acceder al dinero digital; *The Body Research Machine* (1998), un corredor interactivo que escaneaba las cadenas de ADN del cuerpo, procesándolas para experimentos científicos, y el *x-devian by knoppix*, un sistema operativo de código abierto presentado como parte del proyecto *Individual Citizen Republic Project: El Sistema* (2003). Entre sus trabajos también encontramos: *Technologies to The People*, (TTTP), un proyecto que inicia en 1996. En este proyecto nos hace tomar conciencia de la realidad que nos rodea, investiga las infraestructuras materiales e inmateriales de nuestra sociedad con respecto a la democracia, la política, la economía, la cultura, el conocimiento y muchas otras cosas. con sus colecciones de obras distribuidas gratuitamente –*Photo Collection* (1997), *Video Collection* (1998) y *Net Art Classics Collection* (1999)–, las cuales cuestionan ya en esa época la idea de propiedad material e intelectual.

Una tercera área conceptual la constituirían la creación de las llamadas páginas e- (e-arco.org, e-manifesta.org, e-seoul.org, e-valencia.org, e-barcelona.org, e-sevilla.org, e-norte.org y e-madrid.org, entre otras), que se han convertido en verdaderas plataformas de reflexión ciudadana vinculadas a un ámbito cultural específico y a unas problemáticas muy concretas.