

àngels barcelona - SWAB Art Fair 2018

Lúa Coderch, Joan Fontcuberta y Daniel García Andújar

Un proyecto en torno a la naturaleza y sus múltiples formas de representación

Lúa Coderch - *[SHELTER] A Roof for Love (2018)*. Video, color, sonido. 2' 45" Ed 3.



La construcción de refugios con materiales básicos y extraídos fundamentalmente del entorno natural es acompañada con cartas que cumplen la función de banda sonora y que reflexionan sobre el paisaje, la niñez, la huida y la culpa, el amor, la relación con el medio físico, la memoria, el miedo, la acogida. Este video forma parte de una videocreación de Lúa Coderch compuesta por quince video-capsulas, de unos cinco minutos de duración cada una, filmadas en localizaciones tan diversas como un paisaje glaciar, una laguna, un cráter volcánico, un bosque de laurisilva, el neoyorquino Central Park o Walden Pond. Para la artista, "los refugios son un ejercicio de concreción en el espacio. En un contexto en el que todo es provisional puedes decir: «estoy aquí y voy a tratar de habitar este lugar, hacerme un sitio»". [Shelter] trata de cómo nos orientamos y habitamos este mundo, en un ejercicio de concreción".

Lúa Coderch – *Sore Throat (2018)*. Serie fotografías en color. Impresión digital enmarcada con cristal tintado. Ed 1/3.



Sore Throat (2018) parte del último proyecto de Lúa Coderch, *The Girl With No On Her Mouth*, presentado en àngels barecelona en febrero del 2018, con el que la autora explora diferentes aspectos del habla y la voz. En *Sore Throat*, la artista recurre a la producción de un herbario de plantas, extraídas de un archivo médico, que sirven para tratar afecciones en la boca y la garganta. Cada imagen va asociada a textos extraídos de su obra sonora *We Can Still Be Friends (2015)*. En esta pieza, la artista realiza un inventario de más de 100 frases escritas en inglés comúnmente utilizadas para terminar una relación sentimental, frases como 'Te mereces algo mejor' y 'Las cosas van demasiado rápido', repetidas por una voz femenina. Frases repetidas como si fuera la ninfa Eco condenadas a una repetición desgarradora.

Joan Fontcuberta – *Herbarium, (1982)*. Serie de fotografías en B/N. Gelatinobromuro de plata 40 x 30 cm . Ed 15.



Durante más de 30 años, Joan Fontcuberta ha desafiado la dimensión fotográfica y, en 2013, obtuvo el Premio Hasselblad, uno de los reconocimientos más prestigiosos de fotografía. *Herbarium* es una de sus series más emblemáticas, incluida en las principales exposiciones del artista. Las fotografías imitan estilísticamente a las tomadas formalmente por Karl Blossfeldt a plantas, tituladas *Urfomen der Kunst (1928)* y *Wundergarten der Natur (1932)*, pero las obras de Fontcuberta son construcciones a partir de objetos encontrados, de trozos de cables, fragmentos de plástico, partes animales que se convierten en pseudoplantitas que a través de su clasificación latina se transforman en plantas que se supone son reales. Estas esculturas minúsculas solo existen para ser fotografiadas como "plantas exóticas". Años más tarde, *Herbarium* no puede sino constatar nuestra decepción irónica frente a esa misma naturaleza. La fotografía ya no documenta, ahora metadocumenta. Usar la cámara implica una reflexión sobre el proceso de producción de documentos y sobre sus implicaciones ideológicas. El espectador es empujado a cuestionar su propia credibilidad respecto al documento fotográfico.

Joan Fontcuberta – *Orogénesis (2003)*. Serie de impresiones digitales cromogénicas en color. Ed 3.



La orogénesis es la parte de la geografía física que estudia la formación del relieve y, por tanto, la aparición de montañas y llanos. En este proyecto, la dislocación obvia del entorno real se ve correspondida por otra dislocación mucho más compleja: la de los códigos de representación. Los paisajes son generados por programas informáticos que han sido diseñados para interpretar "mapas", es decir, abstracciones codificadas proporcionando una información cartográfica (curvas de nivel, datos topográficos, valores altimétricos, etc.). Fontcuberta utiliza estos programas de tratamiento de imagen para interpretar información procedente de pinturas, produciendo un paisaje muy "realista" que corresponde enteramente al arte y no tiene referente geográfico. Estos paisajes son producto de las conversaciones de la composición del lenguaje fotográfico y de los métodos de positivado, pero es importante señalar que no son fotografías. No interviene ni cámara ni lente alguna. No existe película en ninguna de sus formas, ni tampoco negativo o transparencia.

Daniel García Andújar – *Arquitecturas (2014)*. Serie de 32 piezas. Impresión digital papel Hahnemühle. 33 x 50 cm. Ed 5.



Quienes diseñan nuestros espacios de trabajo se aseguran de adornarlos con plantas para aumentar nuestra productividad. Numerosos estudios ratifican que la productividad crece, probablemente, debido a las cualidades positivas de las plantas. Según un estudio realizado por la Universidad de Surrey, en Reino Unido, existe una relación directa entre la reducción del estrés y las plantas: Relajación, bienestar y efectos psicológicos y anímicos positivos. Todo nuestro entorno, incluso a nivel biológico, está siendo diseñado para condicionar nuestra forma de vida. Andújar dibuja 32 plantas de interior comúnmente utilizadas en oficinas y centros comerciales, como una estructura en 3D, como un edificio o una estructura que puede tanto manipularse, imprimirse en 3D o fabricarse en serie. Los códigos remiten a información biomédica y genética relacionados con la investigación y fabricación artificial de material biológico.