

Crisis. Against appearances
Crisis. Contra las apariencias

Mark Geffriaud
Ion Grigorescu
Tom Johnson
Jan Kopp
Molleindustria
Vacca

Crisis. Against appearances

Crisis. Contra las apariencias

Mark Geffriaud, Ion Grigorescu, Tom Johnson, Jan Kopp, Molleindustria, Vacca

04.12.08 > 24.01.09

àngels barcelona c. Pintor Fortuny, 27 | tues > sat: 12 > 14h ; 17 > 20:30 h.
+ espai 2 c. dels Àngels, 16 | tues > sat : 17 > 20 h.

Crisis. Against appearances, addresses the fundamental proposals of our gallery project. Departing from a certain skepticism, the selected works are based on practices that criticize artistic mediums, the representation of reality and the languages which, from the art world and the media, codify our society. The art object thus takes on a double role as both a social product integrated into a productive medium, such as the arts, and a platform for criticizing these productions.

Strategically using the ambiguity of images and sounds, the works question structural systems such as the control of the imaginary, information and environmental sound, the use and production of violence, the control of knowledge, the rigidity of certain categories or the excess of external stimuli. The exhibition invites the observer to construct dialogues among the artists, as well as between the artists and the mediums they work in.

Crisis. Contra las apariencias articula algunos de los ejes fundamentales de nuestro proyecto de galería. Reunimos trabajos que, partiendo de un cierto escepticismo, se construyen sobre una práctica crítica del propio medio artístico, la representación de la realidad y los lenguajes que desde el mundo del arte y el mediático codifican nuestra sociedad. El medio artístico emerge entonces en su doble papel de producto social integrado en un medio productivo - como es el de las artes- y en el de plataforma para la crítica de esas mismas producciones.

A través del equívoco como estrategia hacia las imágenes y los sonidos, se ponen en tela de juicio sistemas estructurales como las herramientas de control del imaginario, la información, el sonido ambiental, el uso y la producción de violencia, el control del conocimiento, la rigidez de las categorías o el exceso de estímulos externos. *Crisis. Contra las apariencias* invita al observador a hacer diálogo a los artistas entre ellos, pero también a éstos con los medios en los que se apoyan.



Mark Geffriaud | *Herbarium*

Slide projector and pages framed in Plexiglas. | Proyector de diapositivas y páginas enmarcadas en metacrilato.

Herbarium is a reflection on the institutionalization of culture and the task of cataloguing knowledge. Using what could be considered a paradigmatic example of an archiving task: the herbarium, the spectator's attention is directed towards the illuminated reverse of the pages. In this manner, it emphasizes what selection processes and hierarchies devalue: all those *things* that disappear for lacking institutional worth. A compartmentalized vision of culture is juxtaposed with the artistic intention to achieve the dissolution of the borders between categories.

Herbarium es una reflexión entorno a la institucionalización de la cultura y los proyectos de catalogación del conocimiento. A través de lo que puede ser tomado como ejemplo paradigmático de una tarea de archivo: el herbolario, se dirige la atención del espectador, al reverso iluminado de las páginas. De este modo se pone énfasis en todo aquello que los procesos de selección y jerarquización desestiman: todas aquellas cosas que desaparecen por carecer de valor institucional. Una concepción compartimentada de la cultura se sitúa en clara confrontación con una intención artística que persigue la disolución de las fronteras entre categorías.



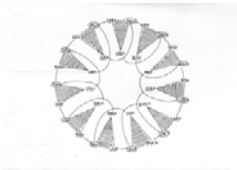
Ion Grigorescu | *The work or the labour*

5 Color photographs, 100 x 75 cm | 5 Fotografías color, 100 x 75 cm.

The artist presents a series of photographs that reflect on the place occupied by both the artist and his work in the social fabric. Making us doubt whether they are self-portraits or simulacra, the scenes present a creative gesture that may be mistaken for the work conditions of a laborer. This work is the result of a way of understanding what it means to be an artist: "not for talent but for the pleasure in the act of integrating oneself into an ideology or usurping it."¹

Presenta una serie de fotografías que reflexionan sobre el lugar que ocupa el artista y su trabajo en el entramado social. Haciéndonos dudar entre el autorretrato y el simulacro, las escenas presentan un gesto creativo que se confunde con la realidad laboral de un peón. Esta obra es el resultado de un modo de entender el hecho de ser artista: "no como un talento sino como placer de integrarse en una ideología o de usurparla".

¹ Ion Grigorescu, 2008



Tom Johnson | *Study to become "twelve"*

8 drawings on paper, 35 x 50 cm. | 8 Dibujos sobre papel, 35 x 50 cm.

A minimalist composer, Johnson works with simple formulas, limited scales and reduced material sounds. The particularity of his composing is found in the use of sequences based on logical series, frequently employing permutations or mathematical sequences. His drawings abandon the linearity of the pentagram in favor of a spatial disposition of sound. These mathematical scores correspond to previous studies for composition and give us access to the logical systems that sustain Johnson's music.

Compositor minimalista, trabaja con fórmulas sencillas, escalas limitadas y materiales sonoros reducidos. La particularidad de su trabajo compositivo es el empleo de secuencias basadas en series lógicas, a menudo empleando permutaciones o secuencias matemáticas. Sus dibujos abandonan la linealidad del pentagrama en favor de una disposición espacial del sonido. Estas partituras matemáticas corresponden a estudios previos para la composición y dan acceso a los sistemas lógicos sobre los que se sustenta su música.



Jan Kopp | *Parabole*

Polyesterene and plaster. 400 x 600 cm. | Poliestireno y escayola. 400 x 600 cm.

Parabole is a hybrid that emerges from the architectural form of an amphitheater, whose movement evokes the structure of a parabolic antenna. The form refers to two objects—one archaic and one contemporary—that are used for the transmission of information, whether visual or imaginary. In this manner, the work sets metaphor on the capture of information. With a sculpture that not is a sculpture but a cadaver (a structure that is more provisional than solid), the artist presents himself as a "bricoleur"², or handyman, and solicits the spectator to complete the empty structure as well as the temporal chain of disuse and dysfunction of an apparently unfinished object.

Parabole es un híbrido que emerge de una forma arquitectónica de anfiteatro que, al bascular evoca la estructura de una antena parabólica. La forma remite a dos objetos -uno arcaico y otro contemporáneo- que sirven para la transmisión de información, ya sea visual o imaginaria. Se plantea así una metáfora de la captura de información. Con una escultura que no es una escultura, sino un cadáver (algo mucho más provisional que sólido), el artista se expone como "bricoleur"³ y solicita del espectador que complete el vacío estructural pero también la cadena temporal del desuso y la disfuncionalidad de un objeto aparentemente inacabado.

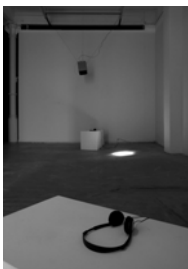


Molleindustria | *The free culture game*

Videogame in Flash. Projector and wireless mouse. | Videojuego en formato flash. Proyector y ratón inalámbrico.

The free culture game is a game about the conflict between free culture and copyright, portraying a critical vision of the of the videogame format. The goal of the game is to create and defend the circulation of knowledge. Obliging the player to distribute knowledge before it is absorbed by copyright, the game not only questions up to what point it is possible to claim authorship of ideas but also alludes to those ideas that become the dominion of the market, in order to reactivate them using knowledge.

The free culture game es un juego sobre el conflicto entre la cultura libre y el copyright, una visión crítica del sistema imagen/videojuego. El objetivo del juego es crear y defender la circulación del conocimiento. Instando al jugador a repartir el conocimiento antes de que lo absorba el *copyright*, no solo plantea hasta que punto es posible dotar de autoría a las ideas, sino que también alude a aquellas ideas que quedan como dominio del mercado, para reactivarlas mediante el conocimiento.



Vacca | *F. & F. en F drama (romàntic)*

3-channel sound installation. | Instalación de sonido en 3 canales.

Vacca's sound installation presents fragmented sounds which we can never access completely, given that it is impossible to listen to them all at once. Among the diverse sound sequences (all in the key of F), fragments from F. Schubert and F. Chopin make appearances. This act parodies postmodern appropriation with an atypical romantic content that does not fit into the spectacle of the cultural scene.

La instalación sonora de Vacca propone sonidos fragmentados a los que no podemos acceder, pues nos es imposible abarcarlos en su totalidad. Entre las diversas secuencias sonoras (todas en tonos de Fa), se encuentran fragmentos de F. Schubert y F. Chopin. Un acto que parodia la reapropiación posmoderna con un atípico contenido romántico que no cabe en la espectacularidad de la escena cultural.

² French term used to refer to a handyman.

³ Término francés utilizado para referirse a un manitas.

BIO

Mark Geffriaud (Vitry Sur Seine, France, 1977).

Lives and works in Paris.

Geffriaud's works allude to the compartmentalized and arbitrary nature of institutional processes and cultural transmission. His pieces borrow elements from such entities but their particular dynamic provokes cognitive processes that subvert them. The misunderstanding, the shuffle, the lucid, the super-position, these tropes are the critical tools that the artist deposits in the hands of the observer, championing a more lax understanding regarding the association of knowledge. Geffriaud has had individual shows at the gallery GB agency and the Palais de Tokyo in Paris. He has shown in group exhibitions such as the Lyon Biennial (France) or in the center of contemporary art Nicolaj in Copenhagen (Denmark).

Las obras de Mark Geffriaud aluden a la compartimentación y arbitrariedad de los procesos de institucionalización y transmisión cultural. Sus piezas toman prestados elementos de tales empresas pero la dinámica que las atraviesa provoca procesos cognitivos que le son adversos. El malentendido, lo aleatorio, lo lúdico y las superposiciones son herramientas críticas que deposita en manos del observador en favor de sistemas más laxos de asociación de conocimientos. Ha realizado exposiciones individuales en la galería GB agency y en el Palais de Tokyo en París. Ha expuesto en muestras colectivas como La Biennial de Lyon (Francia) o en el centro de arte contemporáneo Nicolaj de Copenhague (Dinamarca).

Ion Grigorescu (Bucharest, Romania, 1945).

Lives and works in Bucharest.

Grigorescu is one of the most important Romanian artists. Since 1967, employing formats like photography, video, and performance, he has addressed themes such as sexuality, the body, labor, and politics, using time as a transformative element. In addition, the category *artist* has been the object of the same scrutiny as part of an auto-biographical process, which has led Grigorescu to assume a dialectical role within the systems that govern reality. Grigorescu has had individual shows in the JGM Gallerie in Paris (France), in the Salzburger Kunstverein in Switzerland, and the National Museum of Contemporary Art of Bucharest, among others. He participated in the latest Documenta in Kassel, as well as in multiple group exhibitions in spaces such as the National Gallery of Art of Warsaw, MUMOK, Vienna, or the GfZK, Leipzig.

Es uno de los artistas rumanos más significativos. Desde 1967, empleando formatos como la fotografía, el video y la performance ha estado trabajando temas como la sexualidad, el cuerpo, el trabajo y la política basándose en el tiempo como elemento transformador. Del mismo modo, la categoría de *artista* ha sido objeto de este examen como parte de un proceso auto-biográfico, que lo ha conducido a asumir un rol dialéctico para con los sistemas que rigen la realidad. Ha expuesto de manera individual en la JGM Gallerie de París (Francia), en el Salzburger Kunstverein en Suiza o en el Museo Nacional de Arte Contemporáneo de Bucarest. Ha participado en la última Documenta de Kassel, así como en múltiples exposiciones colectivas en espacios como la National Gallery of Art de Varsovia, el MUMOK de Viena o el GfZK de Leipzig, entre otros.

Tom Johnson (Colorado, USA. 1939).

Lives and works in Paris.

Some of Johnson's musical compositions include the operas *The Four Note Opera* (1972) and *Riemannoper* (1988). Some of his most widely interpreted non-operatic works include *Bedtime Stories*, *Rational Melodies*, *Music and Questions*, *Counting Duets*, *Tango*, *Narayana's Cows*, and *Failing: a very difficult piece for solo string bass*. His most extensive composition, *Bonhoeffer Oratorium*, a two hour piece for orchestra and soloists, with text by the German theologist Dietrich Bonhoeffer, was awarded the Maastrich prize in 1966 and has been performed in Berlin and New York. Johnson has also written radio pieces such as *J'entends un chœur* (commissioned by Radio France for the Italian Prize, 1993), *Music and Questions* and *Die Melodiemaschinen*. His most recent projects are compositions for solo instrumentalists, such as *Combinations for String Quartet*, presented in Berlin for the MärzMusic Festival in 2004.

Entre sus composiciones musicales destacan óperas como *The Four Note Opera* (1972) o *Riemannoper* (1988). Sus más interpretadas obras no-operísticas incluyen *Bedtime Stories*, *Rational Melodies*, *Music and Questions*, *Counting Duets*, *Tango*, *Narayana's Cows*, y *Failing: a very difficult piece for solo string bass*. Su composición más extensa, *Bonhoeffer Oratorium*, es una pieza de dos horas para orquesta y solistas con texto del teólogo alemán Dietrich Bonhoeffer, fue premiada en Maastrich en 1966 y ha sido presentada en Berlín y Nueva York. Johnson también ha escrito piezas radiofónicas como *J'entends un chœur* (comisariada por Radio France para el Premio Italia, 1993), *Music and Questions* y *Die Melodiemaschinen*. Sus proyectos más recientes son composiciones para instrumentos solistas, como por ejemplo: *Combinations for String Quartet*, presentada en Berlín con motivo del MärzMusik Festival en 2004.

Jan Kopp (1970, Frankfurt, Germany).

Lives and works Paris.

Jan Kopp's work infiltrates the social machinery, the gears of meaning production, to uncover and to question the assimilation of the symbolic. Contrasting images created with borrowed or inherited material and appealing to their connotations, Kopp tries to revise and invert their meanings. Recently he has had individual shows in the la Galerie Misonneuve (Paris), Martos Gallery (New York) and the FRAC Alsace (France). His work has also been shown in group exhibitions in such institutions as: PS1 (New York), the Moscow Biennial, the Museum of Contemporary Art of Guangzhou (China), Shedhalle (Zurich), Kunsthalle Tirol (Austria) or the ICC (Tokyo).

El trabajo de Jan Kopp se filtra en la maquinaria social entendida como engranaje de significados, para destapar y cuestionar los procesos de asimilación de lo simbólico. Contrastando imágenes creadas con imágenes prestadas o heredadas, apelando a sus valores connotativos pretende revisar e incluso invertir los significados. Recientemente ha expuesto de manera individual en la Galerie Misonneuve (París), Martos Gallery (Nueva York) o el FRAC Alsace (Francia). Su obra ha podido verse en muestras colectivas en centros como: el PS1 (Nueva York), la Bienal de Moscú, Museum of Contemporary Art de Guangzhou (China), Shedhalle (Zurich), Kunsthalle Tirol (Austria) o en el ICC (Tokio).

Molleindustria (artists, designers and programmers collective founded in 2004 in Milan)

Their videogame approximations focus on the socio-political implications of the medium and engage cyber activists, “net-art” and both the habitual and critical and detracting players of videogames. The collective has chosen to use the internet as a platform in order to avoid mass distribution channels. Using simple but incisive formulas, they aim to establish a point of departure for the development of critical games. Since their inception, their work has addressed such themes as: labor conditions, identity and sexual stereotypes, religion and collective memory. Their work has been shown in multiple exhibitions and workshops in: LABoral (Gijón), La Casa Encendida (Madrid), Centre d’Art La Panera (Lléida), CCCB (Barcelona), Museum of Contemporary Art Vojvodina, Novi Sad (Serbia), Centre Pompidou (Paris) and The Israeli center for Digital Art (Israel), among other institutions.

Vacca.

Lives and works Barcelona.

Vacca’s work explores the different aspects of art based on sound elements. Since 1990 he has developed an artistic practice that approaches the communicative potential of sound and its processual dimension. His works bestow a special importance on reality, on the quotidian experience and on background noise, in line with his militancy for the emancipation of art from the attractive or from essential intentions. Vacca has shown his projects in solo shows, or in collaboration with other artists, in various spaces such as the MACBA, La Capella, Centre d’Art Santa Mónica, the Fundació “La Caixa” or the Teatre Lliure (Barcelona); Espai Guinovart de Agramunt (Lleida); el Palau Ducal Dels Borja (Gandía); MNCARS or the gallery Helga de Alvear (Madrid and the gallery Play (Berlin). Some of the artists with whom he has collaborated include Pep Durán, Carlos Pazos or Javier Peñafiel.

La aproximación que hacen de los videojuegos centrándose en sus implicaciones socio-políticas incluye a activistas cibernéticos, el “net-art”, jugadores habituales o críticos y detractores del videojuego. Eligen el juego *on line* como plataforma para evitar los canales de distribución para el gran público. Utilizando formulas sencillas pero incisivas, pretenden establecer un punto de partida para el desarrollo de juegos críticos. Hasta ahora, su producción ha tratado temas como: las condiciones laborales, la identidad y los estereotipos sexuales, la religión y la memoria colectiva. Desde su fundación han formado parte de múltiples exposiciones y *workshops* en centros como: LABoral (Gijón), La Casa Encendida (Madrid), el Centre d’Art La Panera (Lléida), CCCB (Barcelona), Museum of Contemporary Art Vojvodina, Novi Sad (Serbia), Centre Pompidou (Paris) o The Israeli center for Digital Art (Israel), entre otros.

Su trayectoria explora las diferentes vertientes del arte basado en elementos sonoros. Desde 1990, desarrolla una actividad artística que se aproxima al sonido en su potencial comunicativo y en su dimensión procesual. Sus obras otorgan especial importancia a la realidad, a la experiencia sonora cotidiana y a la “insignificancia sonora” en línea con su militancia por un arte emancipado de lo atractivo y de los propósitos esenciales. Vacca ha mostrado sus proyectos de forma individual o en colaboración con otros artistas en diferentes espacios como el MACBA, La Capella, el Centre d’Art Santa Mónica, la Fundació “La Caixa” o el Teatre Lliure (Barcelona); el Espai Guinovart de Agramunt (Lleida); el Palau Ducal Dels Borja (Gandía); el MNCARS o la Galería Helga de Alvear (Madrid) y la Galería Play (Berlín). Entre los artistas con los que ha colaborado se encuentran: Pep Durán, Carlos Pazos o Javier Peñafiel.

Exhibited works
Obra expuesta

MARK GEFRIAUD

The serie of works *Herbarium* is a collection of book pages in between 2 plexiglas plates. The light of slide projectors (moving according to the slide shows) goes through the holes in the wall behind the framed pages revealing different parts of the images on the other side.

La serie de obras *Herbarim* es una colección en curso de páginas de libros inseridas entre placas de metacrilato. Mediante diapositivas se proyectan recortes luminosos sobre las páginas haciendo así visibles partes de sus dorsos.



Herbarium, pages 249 – 250, 2008

Installation (80 slides), Book page in between 2 plexiglas plates.
Instalación (80 diapositivas), Página de libro entre 2 metacrilatos planos

Herbarium, (pages number to define), 2008

Installation (80 slides), Book page in between 2 plexiglas plates.
Instalación (80 diapositivas), Página de libro entre 2 metacrilatos planos



Installation at angels barcelona
Instalación en angels barcelona

ION GRIGORESCU

The work or the labour.

Different works were represented in calendars during the Middle-Age, in a rather didactic mood, but also with a undercurrent relation of the man to time and universe. In the Renaissance works are subject only for anatomical study of the nude, and then to be transposed in apothotic movements of celestial personages.

After the middle of the 19th Century the work is theme of the realism, the ugly reality. It is ideologized as "the basis of the society", of the value production, economic and change value. "The worker is the master of the world!". "The work elevates the man". Not without a certain hate for whom is not working ("the proprietors"). The artists are as humiliated, flatterers by profession.

Now working is a kind of extreme sport or is hidden behind tools and engines ("power tools"). For me, as artist, it is not mise-en-scene, spectacle, or program. I am not in the worker's role. It is not dance. To whom it happens to work, he even lives this. First is duty, something which must, and second is opus, reformatting the man. How was the man before? a only with mind worker, as also the artist working only with his eyes and his hand.

Otherwise the artist can choose between labourer, farm hand, skilled worker. Work, labour, toil. If Beuys pleads for turning to artist, would better go toward any kind of work, hard or easy, but not job.

Ion Grigorescu, 2008

Este texto del artista, hace explícito el recorrido reflexivo sobre el que se sustenta la serie de fotografías de *The work or the labour*. Siguiendo un patrón de análisis recurrente en su posicionamiento artístico, Grigorescu resigue las variaciones de significado de determinadas nociones a lo largo del tiempo. Este último, tomado como elemento transformador pone de manifiesto la maleabilidad de los conceptos y la variabilidad de los valores que connotan.

En el caso de *The work or the labour*, lo que se somete a este retrato cronológico es la noción de "trabajo" y el modo en que lo trata el Arte. En un repaso temporal muy alejado del didactismo, se evalúa hasta qué punto la práctica artística y el mundo laboral se distinguen o se solapan.

Según Grigorescu, actualmente el trabajo no-artístico parece revestir de cierta espectacularidad, ya sea en su vertiente de riesgo o en la artificiosidad de sus herramientas y aparatos. Por el contrario, a su modo de entender, el *trabajo artístico* no es ni "puesta en escena, ni espectáculo ni programa" sino una especie de retorno sin artificios al *trabajador* de antaño, sin otras herramientas que sus manos.

En claro contraste con la intención de Joseph Beuys de hacer de cualquiera un artista, Grigorescu, hace del artista un trabajador, eso si, desnudo de la paradójica *artificiosidad* que ha adquirido técnica.

En cualquier caso, Arte y Trabajo no son nociones fijas sino que emergen en su continuo intercambio de roles.



If artist sweeps, 2008



Sharpening saw teeth, 2008



(art & artists) work & work-ists, 2008



Artwork, 2008



The artworker and the art, 2008

100 X 75 cm., Colour Photographs.
Fotografías en color.

JAN KOPP

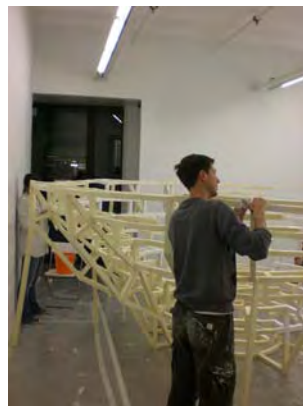
Parabole is an hybrid form that emerges from the architectural shape of an amphitheatre which, when tilted on the side, suggest the structure of a parabolic antenna. Two objects, one of them archaic and the other contemporary, used for information transmission being visual or imaginary, are to be found together in the same shape.

Parabole es una forma híbrida que emerge de una forma arquitectónica de anfiteatro que al bascular, evoca la estructura de una antena parabólica. Dos objetos- uno arcaico y otro contemporáneo - que sirven para la transmisión de información ya sea visual o imaginaria, se encuentran en la misma forma. La escultura se convierte en la representación de los vectores de representación.

Jan Kopp, 2008



Parabole, 2008
400 x 600 cm
Polyesterene and plaster.
Poliestireno y yeso



Instalation at àngels barcelona, 1-4 December, 2008.
Instalación en àngels barcelona, 1-4 Diciembre, 2008

TOM JOHNSON

Study to become "Twelve"

We are surrounded by all kinds of logical circuits: in the chemistry of our food, in the networks of our telephone lines, in the maps of the metro lines, in our DNA molecules... Most of these circuits are so complex that we can never fully follow what they are doing, but some logical systems are simple enough to be grasped in an intuitive way if they are carefully drawn for us, or placed in musical sequences.

Many lovely systems occur in what mathematicians call "combinatory designs" and I have been particularly attracted to these, as they come purely from combinations of human numbers, with no influence of architects or engineers or other human being. One block design involves placing 12 elements in 33 groups of four, such that each element occurs 11 times, and each pair of elements occurs, 3 times in 3 different groups. I spent much of the year 2008 studying different solutions of this particular design, because I wanted to write a piano piece that distributed the 12 notes onto 33 four-note chords. In order to do this intelligently however, I found that I had to begin drawing the networks. These drawings helped immensely to find the logical musical paths that finally became *Twelve*, a set of piano pieces. At the same time I found that the drawings had a beauty on their own, quite independent of the music.

The viewer wishing to follow the logic of the drawings that resulted will observe that in each case, the four-element groups are connected with one another, whenever they have no digits in common. In rare cases, a triangle is formed, because the three four-element groups contain all the 12 elements. These triangles are shaded except when this would make everything else unreadable. Usually, a group is connected with only two or three other groups, but some groups have four connections and seem to be a central nerve within the system, so these are circled.

Most exhibition visitors will not want to enter into the mathematics any further than this, but those who do will be interested to know that this particular design is known as (12,4,3) and that mathematics have proved that it can be formed in more than 17 million distinct ways. So the structures you see here are only a few possibilities. Since I never managed to construct a single (12,4,3) solution by myself I used formations constructed with sophisticated mathematical techniques by Reinhard Laue (Beyreuth), Leonar Soicher (London), Morales-Velarde (University of Mexico), and Kramer-Maglivera-Stinson (University of Nebraska).

Estamos rodeados por todo tipo de circuitos lógicos: en la química de nuestros alimentos, en las redes de nuestras líneas telefónicas, en los mapas de nuestras líneas de metro, en nuestro ADN... La mayoría de estos circuitos son tan complejos que nunca logramos seguir exactamente qué están haciendo. Pero algunos sistemas lógicos son suficientemente sencillos para ser captados de modo intuitivo si se nos dibujan cuidadosamente o se nos muestran integrados en secuencias musicales.

Muchos sistemas hermosos se dan en aquello que los matemáticos denominan "diseños combinatorios" y estos siempre me han resultado atractivos en la medida en que están formados exclusivamente por números humanos, sin influencia de arquitectos, ingenieros u otros seres humanos.

Uno de los bloques diseñados implica ubicar 12 elementos en 33 grupos de 4 de tal modo que cada elemento ocurre 11 veces; y cada par de elementos ocurre 3 veces en 3 grupos diferentes. Me pasé gran parte del año 2008 estudiando distintas soluciones de este diseño concreto porque quería escribir una pieza para piano que distribuyese las 12 notas en 33 acordes de 4 notas.

Sin embargo, para llevarlo a cabo inteligentemente, me di cuenta de que debía empezar dibujando las relaciones. Estos dibujos fueron de inmensa ayuda para encontrar los caminos lógicos de la música que pasaron a convertirse en *Twelve* un conjunto de piezas de piano. Al mismo tiempo, me di cuenta de que los dibujos poseían cierta belleza en sí mismos, independientemente de la música.

El observador que desee reseguir la lógica de los dibujos resultantes constatará en cada caso, los grupos de 4 elementos se conectan entre ellos cuando no tienen dígitos en común. En casos excepcionales, se forma un triángulo porque los tres grupos de 4 elementos contienen el conjunto de los 12 elementos. Estos triángulos están rellenos de negro excepto en los lugares en que conllevaría la ilegibilidad del resto. Normalmente un grupo se conecta únicamente con dos o tres grupos, pero algunos grupos tienen cuatro conexiones y parecen ser un nervio central en el interior del sistema: estos están rodeados con un círculo.

La mayoría de los visitantes de la exposición no querrán entrar en matemáticas, más allá de lo anteriormente explicado, pero para aquellos que sí lo estén, les interesará saber que este diseño se conoce como (12,4,3) y que los matemáticos han demostrado que puede generarse de más de 17 millones de maneras. Por lo tanto, las estructuras que se muestran aquí son únicamente unas pocas posibilidades. Puesto que nunca logré construir un (12,4,3) yo solo empleé formaciones construidas por sofisticadas técnicas matemáticas de Reinhard Laue (Beirut), Leonar Soicher (Londres), Morales-Velarde (Universidad de Méjico), and Kramer-Maglivera-Stinson (Universidad de Nebraska).

MOLLEINDUSTRIA

Molleindustria aims to reappropriate video games as a popular form of mass communication. Their objective is to investigate the persuasive potentials of the medium by subverting mainstream video gaming cliché.

He uses video game rules to foster ideologies, and in his unique case the software reveals how politics can be argued within classic 'point and click' interaction, making high score on rising personal awareness. His aesthetic and attitude have found their way in targeting the singular conscience lost in the overcrowded mediascape.

The Free Culture Game is a game about the struggle between free culture and copyright. Create and defend the common knowledge from the vectorial class. Liberate the passive consumers from the domain of the market

El objetivo de Molleindustria es la reapropiación de los videojuegos como forma popular de la comunicación de masas. Su objetivo es investigar el potencial persuasivo del medio subvirtiendo los esquemas convencionales del mundo del videojuego. Emplean las reglas de sus juegos para reforzar posturas ideológicas y de este modo, el software revela como el clásico "clic" puede ser una herramienta de discusión política. Su actitud estética encuentra su camino en la búsqueda de la errante conciencia singular en el masificado paisaje mediático.

The Free Culture Game es un juego sobre la tensión entre la cultura libre y el copyright. Crear y defender el conocimiento común de la clase vectorial. Liberar a los consumidores pasivos del dominio del mercado.



The free culture game, 2008

Videogame in Flash. Projector and wireless mouse. Videojuego en Flash. Proyector y ratón inalámbrico.

VACCA

HOW THREE F's MAKE A FRAGMENT OF DOMESTIC ROMANTICISM

A time of crisis, we say, as if at some point there had been a time without it. W. Benjamin understood history as a dialectical relation of culture and barbarism; now, we should include another tension: the one that lives between globalization and extermination in every sense, within which occurs the rapid liquidation of all products. A while ago the work of art as a commodity went on sale. It is necessary to liquidate the genre, as the remains of the most recent new thing will soon have disappeared. Surely it is of little importance, because something will replace it at once, only to disappear quickly in turn, before there is even time to digest it.

This has also been affecting representation for quite some time. Most of Vacca's works indicate this liquidation of representation, however, they do so in order to impede that a work be automatically consumed and thrown out. The only requirement is the patient attention of the listener.

Three sound fragments from three audio tracks sound separately. One is audible, the other two are only heard through headphones. It is never possible to listen to all three sounds of the piece at one time. Only after awhile will the listener be able to reconstruct the sound mentally. *F. & F. en F drama (romàntic)* is a piece that Vacca has reconstructed from diverse sonorous fragments, including a few fragments of F. Chopin and F. Schubert, all in the key of F.

Recovering two fundamental musicians of Romanticism with such a simple presentation turns out to be a strange task, or at least an unusual one in the context of sonorous art today. It is obvious that the notion of romanticism is wide enough to capture all at once a whole world of lights and shadows that were developed throughout its history, a history which appears incomplete due to resistance towards exhausting some of its forms, which themselves are only made present through fragments.

Rescuing these two composers that have been demoted within the circles of the classic music and exhibiting them in a negligible contemporary context, is akin to recovering something forgotten only to show it on the sly. As if appealing to these two figures of the past was illicit behaviour, as if it were only possibly to approach them in the space of domestic intimacy.

Vacca calls it *domestic Romanticism*. It is an idea that allows the artist to satirize how modernity operates in the present. It is a humorous wink at innovation and rapid consumption and moves towards an aspect of Z. Bauman's notion of *liquid modernity*: that forgetting, not learning, is now one of the things that characterizes our reality. The rapidity with which everything happens prevents the assimilation of any idea or event, skipping from one thing to another without allowing time to establish any relation or meaning.

The amplification of the senses is another common feature in Vacca's works, although he is never neither univocal nor direct and resists a transparency that that would end up destroying any imaginative suggestion or any intent of subjectification. There are occasions in which meaning, like in this work, can be presented in an ambiguous form, and appear like a vague and unstable fluid that calls to our attention this permeable situation that stimulates the resignation of knowledge in pursuit of immediacy and poorly digested innovations. From this point of view, we can interpret this work as an act *against appearances*.

DE CÓMO TRES EFES RESULTAN UN FRAGMENTO DE ROMANTICISMO DOMÉSTICO

Tiempos de *crisis* -decimos- como si alguna vez hubieran existido tiempos sin ella. W. Benjamin comprendió la cultura y la barbarie como una relación dialéctica de la historia, ahora nosotros deberíamos comprender otra tensión: la que se da entre la globalización y el exterminio en todos los sentidos, entre ellos la liquidación rápida de todo producto. Ya hace mucho que a la obra de arte como objeto de consumo también le llegan las rebajas. Hay que liquidar el género, los restos de lo nuevo más reciente pronto habrán desaparecido. Seguramente poco importa porque algo lo reemplazará de inmediato para, a su vez, desaparecer dentro de poco y ni si quiera hay tiempo para digerirlo.

Hace tiempo que ello también afecta a la representación. La mayor parte de las obras de Vacca señalan esa liquidación de la representación, sin embargo, justamente para dificultar que la obra pueda ser automáticamente consumida y desechada. Sólo hace falta la atención paciente del oyente.

Tres fragmentos de sonido a partir de tres pistas de audio suenan por separado. Una es audible, las otras dos deben escucharse a través de auriculares. Nunca es posible escuchar de una sola vez el sonido completo de la pieza. Sólo al cabo de un rato el oyente puede reconstruir el sonido mentalmente. *F. & F. en F drama (romàntic)* es una pieza reconstruida por Vacca a partir de diversos fragmentos sonoros, entre ellos unos fragmentos de F. Chopin y F. Schubert, todos transportados al tono de Fa.

Recuperar a dos músicos fundamentales del romanticismo con una presentación tan simple resulta una tarea extraña o al menos insólita dentro del contexto del arte sonoro actual. Es obvio que la noción de romanticismo es suficientemente amplia cómo para captar de una sola vez todo el mundo de luces y sombras que éste desarrolló a lo largo de su historia. Una historia que parece inconclusa por la resistencia a agotar algunas de sus formas sólo hechas presente de manera fragmentada.

Al rescatar estas dos figuras que han quedado reducidas a los círculos de la música clásica y exhibirlas en el contexto contemporáneo de manera tan ínfima, es como recuperar algo olvidado y mostrarlo a hurtadillas. Como si fuera ilícito apelar a esas dos figuras del pasado y sólo fuera posible acercarse a ellas en el espacio de una intimidad doméstica. Vacca lo denomina *Romanticismo doméstico*. Es una idea de la que el artista se sirve aquí para ironizar sobre cómo opera la modernidad en la actualidad. Es un guiño humorístico a la novedad y el consumo rápido y apunta hacia un aspecto de la noción de *modernidad líquida* de Z. Bauman: una de las cosas que caracteriza ahora nuestra realidad es *el olvido no el aprendizaje*. La rapidez con la que todo sucede impide la asimilación de cualquier idea o acontecimiento, se salta de una cosa a otra sin dar tiempo a establecer alguna relación de significado.

La amplificación de sentidos es otro rasgo común en las obras de Vacca, nunca es unívoco ni directo y se resiste a la transparencia que acaba por destruir toda sugerencia imaginativa y cualquier esfuerzo de subjetivación. Hay ocasiones en que el significado, como en esta obra, puede presentarse de forma ambigua y aparecer como un fluido, impreciso e inestable puesto que trata de llamar la atención sobre esta situación cambiante que impulsa a la renuncia de conocimientos en pos de la inmediatez y las novedades mal digeridas. Podemos situar un nivel de la obra como *acto contra las apariencias*.



Foto Lluís Ros

F. & F. en F drama (romàntic), 2008
3-channel sound installation, emitted from a DVD player and headphones.
Pieza de sonido, emitida desde un reproductor y auriculares

Artists information
Información artistas

Mark Geffriaud

“*Tout le reste*” Mark Geffriaud par Yoann Gourmel

L'Avortement, une histoire romanesque en 1966 de Richard Brautigan se déroule dans une bibliothèque dont la particularité est d'accueillir uniquement des manuscrits de livres n'ayant pas trouvé d'éditeurs. Une bibliothèque de livres refusés abritant des ouvrages aux titres aussi évocateurs que "La Culture des fleurs à la lueur des bougies dans une chambre d'hôtel", "Dieu et la Stéreo", "Le Livre de cuisine de Dostoïevski" ou encore "Les Vêtements de cuir et l'Histoire de l'humanité" dont les auteurs sont invités à les placer "où le coeur [leur] en dit" sur ses étagères.

Inspirée de cette bibliothèque fictionnelle, The Brautigan Library située à Burlington dans le Vermont a organisé sa collection d'ouvrages également non-publiés selon un principe d'indexation joliment nommé "the mayonnaise system" en relation à l'amour - par ailleurs bien compréhensible - de l'auteur pour le mot mayonnaise (1). De 1990 à 1996, les quelques 300 ouvrages y furent ainsi répartis en treize catégories, parmi lesquelles figuraient "l'amour", "le sens de la vie", "guerre et paix", "le futur" et "tout le reste", séparées les unes des autres sur les étagères par des pots de mayonnaise. Si je mentionne cette histoire aujourd'hui en introduction d'un texte consacré au travail de Mark Geffriaud, c'est qu'il ne fait pour moi aucun doute que les livres et autres projets réalisés et non-réalisés de ce dernier auraient trouvé une place aléatoire idéale dans la section "tout le reste" de cette bibliothèque dont j'imagine aisément qu'il ait pu détenir une carte de lecteur.

Pour preuve, les différentes formes du projet intitulé les Renseignements Généraux que l'artiste développe autour d'un processus d'archivage d'images organisé selon un principe de récurrences formelles. Livre aux dimensions hors normes dont le lecteur est invité à se découper une tranche, note de bas de page décrivant les illustrations inventées d'un ouvrage qui n'existe pas ou fascicules réunissant quelques formes élémentaires selon un jeu d'associations et de correspondances - reproduction de la tour de Babel faisant face à un gâteau de mariage à étages par exemple - les Renseignements Généraux se fondent sur un agencement subjectif d'images autour d'un propos absent. Comme leur titre semble l'indiquer, ils ouvrent ainsi la voie à une enquête irrésolue sur la nature des images qu'ils contiennent, leur provenance et leur(s) signification(s) au sein de ces multiples combinaisons.

Cette vraie fausse entreprise « encyclopédique » à l'heure des liens hypertextes peut sembler dérisoire, elle dessine pourtant en pointillés une certaine représentation de l'organisation des connaissances de notre époque évacuant toute hiérarchie au profit d'une logique ludique et heuristique ouverte à l'aléatoire. Ces jeux d'images, comme on parlerait de jeux de mots, posent ainsi, en termes lacunaires la question de la mémoire et de la transmission des images et des formes- et des affects qui les traversent- à l'ère de leur reproductibilité et de leur diffusion numériques. De la mise en page à la mise en espace, les œuvres de Mark Geffriaud dessinent une archéologie fragmentaire dont les fouilles reposent sur un principe d'indexation *a priori* arbitraire laissant une large part au malentendu comme processus cognitif.

“*Todo el resto*” Mark Geffriaud par Yoann Gourmel

El aborto, una historia romanesca en 1966 de Richard Brautigan se desarrolla en una biblioteca cuya particularidad es la de recoger únicamente manuscritos de libros que no han encontrado editor. Una biblioteca de libros rechazados con títulos tan evocadores como *La cultura de las flores a la lumbre de una vela en una habitación de Hotel*, *Dios y el estéreo* o incluso *El libro de recetas de Dostoïevski*, cuyos autores han sido invitados a colocar donde les plazca, sobre las estanterías.

Inspirada por esta biblioteca ficticia, *The brautigan Library* situada en Nueva Inglaterra ha organizado su colección de obras (también sin publicar) según un principio de ordenación llamado "The Mayonnaise system" en homenaje al amor del autor por la "mayonesa"⁴. De 1990 a 1996 alrededor de 300 volúmenes fueron así distribuidos en trece categorías entre las que figuraban "el amor", "el sentido de la vida", "guerra y paz", "el futuro" y "todo el resto", separadas unas de otras en los estantes por botes vacíos de mayonesa. Si menciono esta historia en introducción a un *portfolio* de Mark Geffriaud es porque para mi no hay duda de que los libros u otros proyectos realizados o no-realizados de este artista habrían encontrado su lugar aleatoriamente ideal en la sección "todo el resto" de esta biblioteca de cuyo carné me imagino fácilmente a Geffriaud como poseedor.

Como prueba, las diferentes formas del proyecto titulado *les renseignements généraux (los datos generales)* que el artista desarrolla alrededor del proceso de archivo de imágenes organizado según un principio de recurrencias formales. Libro de dimensiones no normativas, invita al lector a recortar un trozo, una nota de pie de página que describe las ilustraciones inventadas de las páginas de un libro destinado a no publicarse nunca pero del que sin embargo subsisten las ilustraciones o fascículos.

Los datos generales se fundan en la recopilación subjetiva de imágenes alrededor de un tema ausente. Como su título indica, estos "datos" abren la vía a una investigación irresuelta acerca de la naturaleza de las imágenes que contienen; los lugares de los que provienen y los significados que evocan a partir de sus múltiples combinaciones. En la era de los vínculos hipertextuales, esta verdadera falsa empresa "enciclopédica" puede parecer irrisoria, sin embargo, perfila en líneas de puntos una cierta representación de la organización del conocimiento de nuestra época. Y lo hace evacuando toda jerarquía en favor de una lógica lúdica y heurística abierta a lo aleatorio. Estos "juegos de imágenes", del mismo en que hablaríamos de "juegos de palabras" plantean de forma lacónica la pregunta de la memoria y de la transmisión de imágenes y formas- y de los afectos que las atraviesan- en la era de su reproducibilidad y difusión digital.

De la puesta en página a la puesta en espacio, las obras de Mark Geffriaud componen una arqueología fragmentaria cuyos yacimientos reposan sobre el principio de indexación *a priori* arbitraria dejando un amplio margen al malentendido como proceso cognitivo.

⁴ Consultar los dos últimos capítulos de *La pesca de la trucha en América* de Richard Brautigan

CV**MARK GEFFRIAUD (Vitry sur Seine, 1977)****SOLO SHOWS**

- 2009** *Si l'on pouvait être un Peau-Rouge*, GB agency, Paris
2008 *Polka Dot*, Palais de Tokyo, Paris, cur. Daria de Beauvais

GROUP SHOWS

- 2009** *Dans la nuit nous tournons*, Musée Départemental, Château de Rochechouart, Rochechouart
Paris/Berlin, gb agency at Croy Nielsen, Berlin
Paper Exhibition, Artists Space, New York, cur. Raimundas Malasauskas
- 2008** *Le Spectrarium*, Pavillon Suisse, Cité Internationale, Paris, cur. Samuel Dubosson, Mélodie Mousset & Tatiana Rihs
Effondrement de l'onde de probabilité (Stretch & Narrow), Zoo Gallery, Nantes, cur. Patrice Joly & Aude Launay, galerie Xippas, Paris
L'anomalie d'Ararat, IrmaVepLab, Châtillon sur Marne, cur. Elodie Royer & Yoann Gourmel
Ce qui revient, galerie ACDC, Brest, cur. François Aubard
Faces, gb agency, Paris
La Marge d'Erreur, Centre d'art la Synagogue de Delme, cur. Le Bureau
220 jours, gb agency, Paris, cur. Elodie Royer & Yoann Gourmel:
186 000 fins par seconde
Katamari
...excepté peut-être une constellation
- 2007** *Le Jardin de Cyrus*, EMBA Manet, Gennevilliers, cur. Yoann Gourmel
Speed Dating 2, Zoo Galerie, Nantes, cur. Patrice Joly & Aude Launay
Crosswords, Analix Forever, Genève, cur. Michele Robecchi
220 jours, gb agency, Paris, cur. Elodie Royer & Yoann Gourmel:
Rien n'aura eu lieu que le lieu...
All we ever see of stars are their old photographs
Prologue
00's, Lyon contemporary art biennial, Lyon, cur. Pierre Joseph
The Tent Show, Centre d'art contemporain Nikolaj, Copenhagen
The Man who shot Liberty Valance, La Galerie Extérieure, tour in the USA, artist and curator in collaboration with Géraldine Longueville
- 2006** *Please Wait*, Immanence, Paris
Nuit Blanche 06, Paris, cur. Géraldine Longueville
...with bizarre rooms in whimsical shapes (the Library), cur. Elodie Royer & Yoann Gourmel, gb agency at Villa Warsaw, Warsaw
La Galerie Extérieure n°3, Paris, cur. Géraldine Longueville
Gemütlich-kite, Münzstrasse 10, Berlin
Le Spectre des Armatures, Glassbox, Paris, cur. Elodie Royer, Mathilde Villeneuve & Yoann Gourmel
- 2005** *Sans Titre*, Galerie Vasistas, Montpellier
Autant de Mathématiques que de Petites Filles, Galerie Aperto, Montpellier, cur. Patrick Perry
Is/Sud, Galerie ESCA, Nîmes
- 2004** *Royal Wedding*, MAMCO, Genève, cur. Ecole du Magasin
- 2002** *L'École Temporaire*, in Import/Export, Villa-Arson, Nice, cur. Pierre Joseph

PUBLICATIONS

- 2008** *Art 21*, # 17, Portfolio, Tout le reste, text by Yoann Gourmel, may - june.
Art 21, # 17, 220 jours, text by Rémi Parcollet, may - june.
Les Inrockuptibles, n°643, 220 jours de fête, text by Judicaël Lavrador, march 25 - 31.
Flash Art, # 258, text by Joanna Fiduccia, january - february.
- 2007** *00's*, L'histoire d'une décennie qui n'est encore nommée, Lyon Biennial, catalogue, Les Presses du Réel, Dijon.

ION GRIGORESCU

STATEMENT

70ies. The kitsch - art judged for its pretensions, from a social point of view (the kitsch appears after the bourgeois revolution, when disorder in values , when art is no more a privileged guild, everybody can be artist, and the artist does not know that making art is a continuation of the former ideology). This reference is utile when I am in opposition. In other words the bad taste in fact is not depending of taste, of physiological, but of style, of ideology, of class. And being artist hangs not on the talent but on the pleasure to integrate in an ideology, or to usurp one.

80ies. Is it well to experience the outgoing from any system? I was made artist by another, by the ambient, by a system? Why was I extracted from people ? I entered with the head forward, not knowing that I play in another s game. Freewill clown .

90ies.What means a self made artist? First I must untie the wrecks of the various attractions to the public glory. Then follow the exams: no more in touch with real people, but with archetypes. I discover a lot of personages in myself, far epochs and beliefs which I impart with others. Surprised in my atheism, surprised that I am atheist, surprised that I am believer malgré soi, and that the faith put me on an equal stand to the others. Until now the system has make me different and superior. I learn a moderation, a modesty, I learn that also the systems have qualities.

70s: El kitsch- el arte juzgado por sus pretensiones, desde un punto de vista social. (El kitsch aparece tras la revolución burguesa cuando el desorden de los valores, cuando el arte dejó de ser un gremio privilegiado: todo el mundo puede ser artista, y el artista no sabe que hacer arte es una continuación de la ideología anterior).

Esta referencia es útil cuando estoy en oposición. En otras palabras, el mal gusto, en realidad no depende del gusto, de lo fisiológico, sino del estilo, de la ideología, de la clase. Y ser artista no depende del talento sino del placer de integrarse en una ideología: de usurpar una.

80s: ¿Es correcto experimentar el resultado de cualquier sistema? ¿Fui convertido en artista por otros, por el ambiente, por el sistema? ¿Por qué fui extraído de la gente? Entré con la mirada fija adelante sin saber que jugaba en el juego de otro. Payaso del libre albedrío.

90s: ¿Qué quiere decir *self-made artist*⁵? En primer lugar debo desatar los restos de los varios atractivos de la gloria del público. Después, seguir los exámenes: no más contactos con gente real sino con arquetipos. Descubro una gran cantidad de personajes en mi mismo, épocas y creencias lejanas, que confiero a otros. Sorprendido de mi ateísmo, sorprendido de ser ateo, sorprendido de ser un creyente *malgré soi*⁶ y la fe me pone en el mismo lugar que a los demás. Hasta ahora, el sistema me ha hecho diferente y superior. Aprendo una moderación, una modestia, aprendo que los sistemas también tienen cualidades.

Ion Grigorescu

⁵ Artista que se ha hecho a sí mismo.

⁶ A su pesar.

CV

ION GRIGORESCU (Bukarest, 1945)

EDUCATION

1969 graduated Fine Arts

SOLO SHOW

- 2008 *Superpositions*, JGM Galerie, Paris
The Time Modified the Place, A l'Enseigne des Oudin, Paris
- 2006 Am Boden, Salzburg
- 2004 *Recent Fotos*, galerianoua, Bucharest
- 1998 *Documents 1967-1997* MNAC, Bucharest (National Museum of Contemporary Art)

GROUP SHOWS

- 2008 *Dada east? Romanian Context of Dadaizm*, Zacheta, National Gallery of Art, Varsovia
kontakt..., works from the arte collection of ErsteBank Group, Institute of Contemporary Art - Dunaújváros
- 2007 *Art of the Possible*, LundsKonsthall
Documenta 12, Kassel
October, Artra Milano
Dadaeast, Cabaret Voltaire Zürich, Praga, Stockholm, Sibiu, 2008 Warsaw
Social Cooking Romania, NGFK Berlin,
- 2006 *Gray Zones*, House of Art, Brno, GfZK Leipzig
Autopoesis, National. Gallery, Bratislava
Kontakte, Erstebank collection, MUMOK Vienna
Transit, MNAC, Bucuresti-1979 Engraving biennale Bradford
- 2005 Lisbon, Gulbenkian Foundation, *Paradoxes*, *The Embodied City*
The Family's Legend, Curtea veche, Bucuresti
On Difference #1, Kunstverein Stuttgart-1981 xvi biennale Saopaulo
- 2004 *Artists, do you Like Ceausescu Palace ?* MNAC Bucuresti
About Poverty, conference, Central European University, and Ludwigsmuseum Budaspest
Cetinje Biennale, *Love It or Leave It*
Tessaloniki, *Balkan Art*
Kunsthalle Wien, *Formate Bukarest-1991 Wanderlieder* Stedelijk Amsterdam
Revolutions Reloaded, Milano, Berlin -1993 filmfestival Osnabrueck
- 2003 *Preview Remix* KalinderumediaLab, Bucuresti
Prophetic Corners Iasi
In den Schluchten von Balkans, Kassel -1994 biennale SaoPaulo
- 2002 *In Search of Balkania*, Graz -1996 *Corps photographie* FRAC Alsace
- 2001 *Double Life* Generali Foundation, Vienna, *Remedy for Melancholy*, Edvik kunsthalle, Stockholm -1997 XLVII biennale Venice
- 2000 *2000+Collection*, Ljubljana -1998 *Body and the East* Moderna Galerija, Ljubljana
- 1998 *Out of Actions* Losangeles, Vienna, Tokyo, Barcelone

COLLECTIONS

Moderna Galerija - Ljubljana, Ljubljana, Eslovenia
National Museum of Contemporary Art (MNAC), Bucarest, Rumania
Muzeul de Arta Timisoara, Timisoara, Rumania

TOM JOHNSON

Minimalist composer, Tom Johnson works with simple formulas, limited scales and reduced sound materials. In his own words: "minimalist Music is a category that includes all the music that works from limited or minimal material; pieces which use only a few notes, only a few words, or works written for very limited instruments, such as cymbals old bicycle wheels or glasses of whiskey. This includes works to maintain a simple electronic snarl for a long while. Works consisting entirely of recordings of rivers and waterways. Works that evolve in endless cycles".

Thus understood, the minimalism in music has its visual mirror-image in works such as the Russian Suprematism from Malevitch, the austere compositions of Mondrian and even in the minimalist sculpture that developed in New York in the forties through artists like Sol Lewitt and Carl Andre.

Johnson's particularity lies in the composition process in which he tracks logic-based series, often using mathematical permutations and sequences.

The drawings presented in the exhibition correspond to preliminary studies leading up to the composition (in this case, a series of pieces for piano: *Twelve*) and provide access to logical systems on which his music is based. Made from what mathematicians call "combinatorial design" his solution is one to a system that allows thousands of them. The resulting mathematic scores abandon the linearity of the staff to make possible a special conception of sound.

Johnson's intention is to give visibility to one of the numerous logical circuits surround us but that we usually can't access. Food Chemistry, telephone networks, data transmission, software, transport regulation, DNA molecules ... most of these circuits are invisible because of their complexity, "but some logical systems are sufficiently simple to be intuitively apprehensible if they are drawn or put in musical sequences for us". (TJ)

Compositor minimalista, Tom Johnson trabaja con fórmulas sencillas, escalas limitadas y materiales sonoros reducidos. En sus propias palabras: "La música minimalista es una categoría que incluye toda la música que funcione a partir de materiales limitados o mínimos; las obras que utilizan solamente algunas notas, solamente algunas palabras, o bien las obras escritas para instrumentos muy limitados, como címbalos antiguos, ruedas de bicicleta o vasos de güisqui. Ello incluye las obras que sostienen un simple gruñido electrónico durante largo rato. Las obras exclusivamente constituidas de grabaciones de ríos o cursos de agua. Las obras que evolucionan en ciclos sin fin".

Así entendido, el minimalismo musical encuentra réplica en el territorio visual en movimientos como el suprematismo ruso de Malévitch; en las austeras composiciones de Mondrian e incluso en la escultura minimalista que se desarrolló en Nueva York en los años cuarenta de la mano de artistas como Sol Lewitt o Carl André.

La particularidad del trabajo compositivo de Johnson es el seguimiento de procesos compositivos basados en series lógicas, a menudo empleando permutaciones o secuencias matemáticas.

Los dibujos que presenta en la exposición corresponden a estudios previos a la estricta composición (en este caso, una serie de piezas para piano: *Twelve*) y dan acceso a los sistemas lógicos sobre los que se sustenta su música. Realizados a partir de lo que los matemáticos denominan "diseños combinatorios" su solución es una de las miles que permiten estos sistemas. Las partituras matemáticas resultantes abandonan la linealidad del pentagrama a favor de una concepción espacial del sonido.

La intención de Johnson es dotar de visibilidad a uno de los según él numerosos, circuitos lógicos que nos rodean pero a los que normalmente no accedemos. Comida química, redes telefónicas, transmisión de datos, programas informáticos, regulación de transportes, moléculas de ADN...la mayoría de estos circuitos permanecen invisibles debido a su complejidad, "pero algunos sistemas lógicos son suficientemente sencillos como para ser apprehensibles de forma intuitiva si se nos dibujan detalladamente o se nos colocan en secuencias musicales". (TJ)

CV

TOM JOHNSON (Colorado, 1939)

OPERAS

- 1996 *Trigonometry*
- 1991 *Una opera italiana*
- 1989 *Deux cents ans*
- 1988 *Riemannoper*
- 1984 *Sopranos only*
- 1978 *Door*
- 1978 *Drawers*
- 1978 *Dryer*
- 1978 *Window*
- 1972 *L'opéra de quatre notes (the four note opera)*

ORATORIO AND CHORAL

- 2002 *1 2 3*
- 1982-01 *Wesley's challenge*
- 1993 *Le chœur*
- 1988-92 *Bonhoeffer oratorium*
- 1978 *Trinity*

INSTRUMENTAL SOLO

- 2002-05 *Tilework*
- 2002 *Arpeggios for guitar*
- 2000 *32 breaths*
- 2000 *Kentzy loops*
- 1993-99 *Music with mistakes*
- 1993 *Sequenza minimalista*
- 1989 *Alexandrins pour guitare*
- 1986 *Infinite melodies*
- 1982 *Rational melodies*
- 1980 *Doublings for double bass*
- 1979 *Nine bells*
- 1968 *Action music iv*

INSTRUMENTAL ENSEMBLE

- 2005 *844 chords*
- 2005 *Kirkman's ladies*
- 2005 *Trio*
- 1998 *Ta vie est si courte*
- 1999 *Loops for orchestra*
- 1998 *Canon for six guitars*
- 1997 *Automatic music*
- 1996 *Simultaneous progressions*
- 1996 *Descent*
- 1994 *Cornulas for string quartet*
- 1993 *Composition with descending chromatic scales in eight-voice canon played in three ways, separated by two piano interludes, which bring the music back up to its starting position*
- 1992 *Enstimmiger polyrhythmus*
- 1984 *Predictables*
- 1982 *Harpiano*
- 1980 *Movements*
- 1979 *Dragons in a*
- 1979 *Eight patterns for eight instruments*
- 1976 *60-note fanfares for four antiphonal trumpets*

MUSIC WITH TEXT

- 1996 *Recycled ostinato*

- 1991 *Maximum efficiency*
- 1989 *Narayana's cows*
- 1988 *Music and questions*
- 1987 *Eggs and baskets*
- 1986 *Piano problems*
- 1985 *Bedtime stories*
- 1985 *Talking*
- 1983 *Self-portrait*
- 1982 *Counting duets*
- 1978 *Monologue for tuba*
- 1975 *Failing, a very difficult piece for solo string bass*
- 1969 *Scene for piano and tape*

PIANO AND KEYBOARD

- 2004 *Same or different*
- 2002 *Organ and silence for piano*
- 1994 *Cosinus for piano*
- 1973-93 *Septapede*
- 1988 *Music for 88*
- 1986 *Chord catalogue*
- 1984 *Tango*
- 1982-89 *Counting keys*
- 1979 *Triple threat*
- 1976 *Private pieces*
- 1971 *An hour for piano*
- 1969 *Spaces*

MULTIPLE PIANOS

- 1984 *Voicings*
- 1981-90 *Symmetries*

PLAYER PIANO

- 1998 *Two curves*
- 1996 *Full rotation of 60 notes through 36 positions*

ORGAN

- 1999 *Organ and silence*
- 1986 *Melodie de six notes, pour orgue*

RADIO PIECES

- 2004 *Same or different*
- 1999 *La Roue*
- 1984 *Le Napperon*
- 1984-85 *Signale [1985]. Talking*
- 1996 *Die Melodie Maschinen (Les Machines mélodiques)*
- 1995 *Triangle de Pascal modulo sept*
- 1994 *Duets for Bassoon and Talking Machine.*
- 1993 *J'Entends un chœur*
- 1993 *Cling Clang*
- 1993 *La Mélodie (La Melodía)*
- 1991 *Chord with five notes (Musique avec des auditeurs, Música con oyentes)*
- 1989 *Music and Questions*
- 1988 *Music for 88*
- 1987 *Paddling (Paddeln)*
- 1987 *Piano Problems 1*
- 1986 *Bedtime Stories*
- 1986 *Chord Catalogue*
- 1985 *Fishing*

JAN KOPP

« Si l'on reprend cette pertinente idée que nous opérons essentiellement des découpages de la réalité à travers notre langage, les notions d'expérience et de langage s'en trouvent considérablement élargies et nous nous trouvons par là même au centre des différentes connexions propres à l'ensemble du travail de Jan Kopp. On peut ainsi comprendre certaines pièces strictement faites de bruits, puis les pièces mêlant bruits et paroles, comme des gradations, des progressions ou des transitions dans la constitution du sens que nous projetons sur notre environnement animé ou inanimé, puisque tel bruit (une pierre qui tombe, une fenêtre qui claque, le tonnerre ou un coup de klaxon) est un signe que nous interprétons immédiatement. C'est en sémiotisant la réalité que nous parvenons à nous repérer et à donner forme à ce qui resterait incohérent sans cette continue opération. De ce point de vue, le travail qu'effectue Jan Kopp sur ces diverses matières sonores, allant du bruit à la voix, est plastiquement identique à celui qu'il réalise avec des objets.(...) »

Jacinto Lageira : « Avatars du Savoir Parler (Bien) » dans *JAN KOPP: Techniques Rappolder*

« Jan Kopp est un artiste du montage. Non pas, comme on l'entend habituellement, à la manière dynamique et virtuose des maîtres modernistes des « symphonies des villes », ces documentaristes d'avant-garde tels Dziga Vertov, Walter Ruttmann ou René Clair. Mais par ses agencements aléatoires de sons et par ses chorégraphies heurtées qui traduisent avec une lenteur et une maladresse délibérées l'éclatement de l'identité contemporaine. Souvent ludique dans ses décalages, l'oeuvre de Kopp n'est pas exempte d'une « inquiétante étrangeté ». »

Larisa Dryansky ,dans FESTIVAL PHOTO ET VIDÉO DE BIARRITZ, 2006

Le travail de Jan Kopp s'imisce dans les rouages d'une réalité sémiotisée. Réalité posée comme un ensemble de faits qui, passés par la moulinette des classifications culturelles, deviennent des symboles accessibles à notre compréhension. Ainsi l'œuvre pointe t-elle précisément ce processus d'intégration symbolique mais elle ne se satisfait pas du seul questionnement. En effet, « la proposition est déjà commentaire », pour reprendre les mots de l'artiste, et la musique qui nous est jouée en ton décalé ne nous renvoie que de manière plus évidente à la partition originale.

Marjorie Deshayes, REGIOARTLINE.org, 2008

Toujours à même de tisser des liens entre art, territoire et société - aussi bien que des hybridations entre danse, théâtre, architecture, cinéma - Jan Kopp utilise différentes formes d'expression artistique sans en privilégier aucune: installations, performances, films, vidéos, peinture et photographie. Il installe un dialogue permanent entre images créées et images empruntées, faisant appel - par des moyens simples - aux juxtapositions de sens et au renversement des situations.

Jeanne van de Portal, dans *Collection publique d'art contemporain du Conseil Général de la Seine-Saint-Denis*: fonds départemental d'art contemporain, acquisitions 1998-2005

.....

“Si retomamos la idea de que operamos esencialmente a base de recortes de la realidad a través de nuestro lenguaje, las nociones de experiencia y de lenguaje se ven considerablemente ampliadas y nos encontramos por este camino en el centro de las conexiones propias del conjunto de trabajos de Jan Kopp. Pueden comprenderse así, algunas piezas estrictamente compuestas por sonidos o aquellas que entremezclan ruidos y palabras, como niveles, como progresiones o transiciones en la constitución de sentido que proyectamos sobre nuestro entorno animado o inanimado, puesto que dicho ruido es un signo que interpretamos inmediatamente. Al semiotizar la realidad conseguimos ubicarnos y dar forma a aquello que de no ser por esta continua operación permanecería incoherente. Desde este punto de vista, el trabajo que realiza Jan Kopp sobre diversas materias sonoras que van del ruido a la voz, es plásticamente idéntico al que realiza con los objetos. (...)”

Jacinto Lageira : « Avatars du Savoir Parler (Bien) » en *JAN KOPP: Techniques Rappolder*

“Jan Kopp es una artista del montaje. No entendido a la manera dinámica de los maestros modernos de las “sinfonías de las ciudades”, esos documentalistas de vanguardia como Dziga Vertov, Walter Ruttmann o René Clair. Sino considerándolo en sus asociaciones aleatorias de sonidos o en sus coreografías entorpecidas que traducen mediante una lentitud y una torpeza deliberadas el estallido de la identidad contemporánea. A menudo lúdica en sus desajustes, la obra de Kopp no puede deshacerse de una “inquietante extrañeza”.”

Larisa Dryansky ,en FESTIVAL PHOTO ET VIDÉO DE BIARRITZ, 2006

“El trabajo de Jan Kopp se inmiscuye en el engranaje de la realidad semiotizada. Realidad establecida como conjunto de hechos que, pasados por la factoría de las clasificaciones culturales, se convierten en símbolos accesibles a nuestra comprensión. Así, el artista apunta precisamente a este proceso de integración de lo simbólico pero no se detiene en el cuestionamiento. En efecto, retomando palabras del artista “la proposición es ya un comentario”, y la música que se nos toca a destiempo no nos remite a la partitura original.”

Marjorie Deshayes, REGIOARTLINE.org, 2008

“Siempre tejiendo vínculos entre arte, territorio y sociedad- así como hibridaciones entre danza, teatro, arquitectura y cine- Jan Kopp utiliza diferentes formas de expresión artística sin privilegiar ninguna: instalaciones, performances, películas, videos, pintura y fotografía. Instala un diálogo permanente entre imágenes creadas y imágenes prestadas, apelando- a través de mecanismos simples- a las juxtapositions de sentido y a la inversión de las situaciones.”

Jeanne van de Portal, en *Collection publique d'art contemporain du Conseil Général de la Seine-Saint-Denis*: fonds départemental d'art contemporain, acquisitions 1998-2005

CV

JAN KOPP (Frankfurt/Main, 1970)

SOLO SHOWS

- 2009** *KAMMERSPIEL*, Martos Gallery, New York, January 29th to March 7th, 2009.
- 2008** *The Missing Image*, Martos Gallery, New York, January 30th to March 15th, 2008
Ungebautes at the FRAC Alsace, March 1st to May 8th, 2008
La Parabole at the Centre d'Art Bastille, March 8th, 2008
- 2007** *Changer une minute*, Art Connexion, Lille, France, September 19 - October 6, 2007.
- 2006** *Moving towards moving dead lines*, Galerie RLBO, Marseille, June 28 - July 31
Chimney music, Hermès, Singapore, April 19 - May 31
L'ivresse du tigre, Galerie Maisonneuve, Feb. 24 - April 8
- 2005** *Jan Kopp*, Maison des arts Georges Pompidou, Cajarc, Oct. 22 - Dec. 23
Jan Kopp, FIAC 2005, one-man show, Galerie Maisonneuve, october 6-10, stand D12 Hall 5.1
Le Jugement après on joue, Centre d'Art Contemporain La Maréchalerie, E.d'Architecture de Versailles, France
- 2004** *No paraderan*, set for the creation of Marco Berrettini / Melk *Prod., Chambery,
Theatre de la Ville, Paris, Festival d'Automne
Monsters and Ghosts, Galerie Maisonneuve
- 2003** *Louis*, Galerie Maisonneuve
- 2002** *D-Marche*, Villa Gillet Lyon, with Alain Buffard
Double Feature, Galerie Maisonneuve, Paris
- 2001** *Unaussprechlich*, Le Crestet, Centre d'Art Contemporain
Exits, Hall (Autriche), Kunsthalle Tirol
- 2000** *Jan Kopp*, Beauvais, Centre d'Art Contemporain-Espace François Mitterrand
Six Feet Under, New York, White Box Gallery
- 1999** *Jan Kopp*, Le Havre, École des Beaux-Arts
- 1998** *News from an Unbuilt City*, Paris, Glassbox
Next Stop, Thun (Suisse), Kunstmuseum
- 1997** *Perfectly Strange*, Paris, Centre National de la Photographie
Perfectly Strange, Lübeck, RISI-Konferenz
Perfectly Strange, Strasbourg, Cybercentre
Perfectly Strange, Kiel, Muthesius-Hochschule

GROUP SHOWS

- 2008** *Lieux de vie*, CAC Meymac, jul. 6 - oct. 1
The word is..., galerie Maisonneuve, jun. 21 - jul. 26
B3, Doors Studio, jun. 12 - jul. 5
Le bruissement des images, Centre photographique d'île de France Jan. 23 - Mar. 22.
- 2007** *C'est pas du jeu*, Centre photographique d'île de France, Oct. 9 - Dec. 22, 2007
 Art Basel Miami Beach, Art Supernova, Dec. 6 - 9, 2007
Arte e Jogo, curated by Jacinto Lageira, Festival Escrita na paisagem, Teatro municipal da Guarda, Guarda, Portugal, September 15 - November 3, 2007
Petroliana. Neftjanoj Patriotizm, Moscow Biennial 2007, Moscow Museum of Modern Art, March 1 - April 1, 2007
- 2006** *Cosa Nostra*, Glassbox, 2006
Sprung ins kalte Wasser, Shedhalle, Zürich, June 03 - July 30
Passages en ville, Festival Biarritz Photo, May 13-21
- 2005** *Radio Kills The Video Stars/Side A*, FRAC Champagne-Ardenne, Reims, Nov. 25 - Dec. 30
Singuliers, Musée d'Art du Guangdong, Canton, China, June 10 - July 24
Remagine, MAC Lyon, France, June 18 - July 31
Pour de vrai, Musée des Beaux-arts, Nancy, October 21 - December 31
Animalités, Maison des arts Georges Pompidou, Cajarc, February 19 - April 09
Transgressing systems 2, Innsbruck, January 12 - October 20
Cosmique City Bled, Musée Zadkine, Paris, March 3 - April 30
- 2004** *I need you*, Centre d'art Pasquart, Bienne, Suisse, June 21 - August 15
Didier Courbot, Jan Kopp, Fransico Ruiz de Infante, FRAC d'Ile-de-France hors les murs, Ecole de la Lanterne, Cergy Saint-Christophe, May 14 - June 12
- 2003** *Transimages 2 mobilités*, présenté par Synesthésie, ENSBA Paris
1 Minute, Présentation avec la Fondation de France, Lycée Montebello Lille, November 11
Sannektamok, Projection, intervention, conférence, Goëthe Institut, Bordeaux, October 21
Remake, CAPC, Bordeaux, France, october 23 2003 - January 11 2004
Nuit Blanche, intervention à la BNF, October 4
Traces Urbaines, Basel, Suisse

- L'envers du monde*, Espace Paul Ricard, Paris
 Skulpturenmuseum Glaskasten, Marl (Allemagne)
- 2002** *Objets de réflexion*, Le Plateau, Paris
Hortus Ludi, Maress, Art Center, Maastricht
- 2001** *Traversées*, ARC-Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris
Paysages d'entre-villes, Paris, Musée Zadkine
Connivence, Vle Biennale de Lyon
Language is a Virus, Perpignan, École des Beaux-Arts
- 2000** *Ausgestellt / Vorgestellt V*, (avec Jochen Gerz), Marl (Allemagne), Skulpturenmuseum Glaskasten
Clockwork 2000, New York, PS1, International Studio Program
 New York, Hunter College Gallery
Mettre en scène, Rennes, Théâtre National de Bretagne
- 1999** *Nous nous sommes tant aimés*, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts
Glassbau, Intervention de Glassbox, Paris, Fondation Cartier
Ouverture IV, Lacenas, Château de Bionnay
Heartbreakhotel, Thun (Suisse), Hôtel Beurivage
Clin d'oeil, Salzburg, Galerie Fotohof
Vox Kulttur Stiftung, Köln, MAK
- 1998** *Généalogies d'avocats*, Paris, Cité des Sciences et de l'Industrie, La Villette
Ce qui se passe, Périgueux, Symposium d'art contemporain
fictions, Rueil-Malmaison, Centre d'Art Contemporain
Bruits secrets, Tours, CCC
Ascension, Paris, Glassbox
Perfectly Strange, Beyrouth, Centre Culturel Français et Fondation Arabe de l'Image
Contes à rebours, Liestal (Suisse), Kunsthalle Palazzo
Party commune, Paris, Glassbox @ rue du Cherche-Midi
- 1997** *Impermanent*, Helsinki, Kuvataideakatemia Galleria
Perfectly Strange, Tokyo, ICC (dans le cadre de Opening Network Event I)
Ne me quitte pas, Paris, Glassbox
- 1996** *Chez l'un, l'autre*, Paris, Galerie Anton Weller
Exposition des diplômés, Paris, École Nationale Supérieure des Beaux-Arts
Deux jours un peu gris, Paris, Espace Confluences
Exposition de la Fondation Fénéon, Paris, Chapelle de la Sorbonne
Caravan 1996, Taegu (Corée du Sud)
- 1995** *Pied à Terre IV*, Paris, Centre Culturel Suisse
- 1994** *Paris*, Galerie Georges Alyskewycz
Onze autour d'un format, Mont-de-Marsan, Centre d'Art Contemporain
- 1993** *Regards sur la ville*, Antony, Maison des Arts

PUBLIC WORKS

- 2005** Conception of a public square at the Espace Mistral in Grenoble, in collaboration with the AUC agency, Paris
- 2004** *Allotopies*, mobile station in Rennes, in collaboration with the Architecture School in Rennes and the l'Ecole Supérieure d'Art de Bretagne
Allotopies, Mars de l'art contemporain, Clermont-Ferrand
- 2002** *Louis*, une collecte sonore à Beauvais, espace Culturel de Beauvais
- 2001** *Changer une Minute*, Lille, Lycée Montebello (dans le cadre des Nouveaux Commanditaires)
- 2000** *Bakunins Party*, Berne, Stadtgalerie (dans le cadre de On the Spot)
- 1999** *Incubus Family*, Genève, Fonds Cantonal d'Arts Plastiques et Visuels (dans le cadre de Repeat after me)
Visions underground, projection vidéo, Paris, Station de métro Stalingrad
Les Vacances de Rapholder, Cambrai, Marché couvert
Connecting Flights, Lille, Art Connexion
- 1998** *Vos mots...*, Enghien-les-Bains (dans la cadre de la Biennale Eaux de là)
Perfectly Strange, Tyr (Liban)
- 1997** *1997.htm*, calendrier interactif sur Internet
Les Messagers du XXIe siècle, Lille, Nantes, Paris, Fondation Chronopost
Le Jardin des choses nommées, Metz, Frac Lorraine
- 1996** *Regarder les gens passer*, installation vidéo, Paris, Place Saint-Sulpice (dans le cadre de Monument et Modernité)
- 1995** *Sounds of Chess*, installation sonore, Amsterdam Männersachen, performance, Berlin, Alexanderplatz
- 1994** *Mohnfeld am Potsdamer Platz*, Berlin
- 1993** *La Butte aux coquelicots*, Ivry-sur-Seine

PERFORMANCES

- 2007** *Les Figurines (Pour une Opérette sans sous, si...)*, with Marco Berrettini and the Melk Prod* Company, Fisco: Today is ok.

- 2006** *C comme conférence*, with Marco Berrettini et la compagnie Melk Prod*, 15 février, Amphi 1, Université Marc Bloch, Strasbourg
L'opérette sans sou, si..., avec Marco Berrettini et la compagnie Melk Prod*, Pôle Sud, Strasbourg, L'Arsenic à Lausanne (CH), l'Usine à Genève (CH)
- 2004** *No paraderan*, set for the creation of Marco Berrettini / Melk *Prod., Chambéry
- 2002** *D-Marche*, Villa Gillet Lyon, with Alain Buffard

RESIDENCIES

- 2007** *Residence théâtre Pôle Sud*, Strasbourg. With Marco Berrettini/ Melk Prod
- 2004** *Atelier d'artistes des Arques* (Musée Zadkine, Paris), Lot, France
- 1999-2000** *PS1*, New York, USA (programme AFAA)

COLLECTIONS

- Im Treibhaus*, Collection Neuflyze Vie ABN / AMRO.
- Quelques mouvements cycliques*, Collection publique d'art contemporain du Conseil général de la Seine-Saint-Denis, France
- News from an unbuilt city*, Fonds National d'Art Contemporain, Paris, France. Currently part of the permanent collection in MOCA Lyon, France
- Drawings for "No Paraderan"*, Fonds National d'Art Contemporain, Paris, France
- Taming the Alien/Final Races*, Fonds National d'Art Contemporain, Paris, France
- Westlich*, Fonds National d'Art Contemporain, Paris, France
- Amoco*, Frac Ile-de-France, France
- Monstres (rep.)*, Frac Ile-de-France, France
- Nowherelands*, Frac Champagne-Ardenne, France

PUBLICATIONS

- Jan Kopp*: Techniques Rappolder, Boulbès C., Claustres A., Lageira J., Isthme éditions, Paris, 2005
- Ausgestellt / Vorgestellt V*, Marl, Skulpturenmuseum Glaskasten, 2000
- Jan Kopp*, Glassbox, Paris, 199

MOLLEINDUSTRIA

STATEMENT

We can no longer consider videogaming as a marginal element of our everyday lives. In recent years, the turnover of the videogame industry has exceeded that of cinema, and there are a growing number of adult and female players. There are more frequent overlaps with other media: there are videogames for advertisements (advergames), for educational purposes and for electoral propaganda. How did videogames become such a central element of the mediascape? During the second half of the nineties, major entertainment corporations extended their activities in this sector and extinguished or absorbed small producers. Now videogames are an integral part of the global cultural industry, and they are in a strategic position in the ongoing processes of media convergence. These developments inhibit the political and artistic emancipation of this medium: every code line is written for the profit of a big corporation.

One solution: Gamevolution!

We believe that the explosive slogan that spread quickly after the Anti-WTO demonstrations in Seattle, "Don't hate the media, become the media," applies to this medium. We can free videogames from the "dictatorship of entertainment", using them instead to describe pressing social needs, and to express our feelings or ideas just as we do in other forms of art. But if we want to express an alternative to dominant forms of gameplay we must rethink game genres, styles and languages. The ideology of a game resides in its rules, in its invisible mechanics, and not only in its narrative parts. That's why a global renewal of this medium will be anything but easy.

Who we are?

Molleindustria is an italian team of artists, designers and programmers that aims at starting a serious discussion about social and political implications of videogames. This will involve media activists, net-artists, habitual players and critics and detractors of videogames. We chose to start with online gaming in order to sidestep mainstream distribution channels and to overcome our lack of means. Using simple but sharp games we hope to give a starting point for a new generation of critical game developers and, above all, to experiment with practices that can be easily emulated and virally diffused.

.....

Ya no debe considerarse el videojuego como un elemento marginal de nuestras vidas cotidianas. En estos últimos años las transformaciones en la industria del videojuego han excedido las del cine, y hay un número creciente de jugadores adultos y femeninos. Hay mayores solapaciones con otros medios: hay videojuegos para publicidad (advergames), para propósitos educativos, o para propaganda electoral. Invasores espaciales. ¿Cómo se convirtieron los videojuegos en un elemento tan central en el interior del paisaje mediático?

Durante la segunda mitad de los noventa la mayoría de las empresas de entretenimiento extendieron sus actividades al sector, extinguiendo o absorbiendo a las pequeñas productoras. Los nuevos videojuegos son una parte integral de la industria cultural global, y están en una posición estratégica en el actual proceso de convergencia mediática. Estos desarrollos inhiben la emancipación política i artística de este medio: cada código de línea esta escrito para el beneficio de una gran corporación.

Una solución: ¡Gamevolution!

Creemos que el eslogan explosivo que se extendió rápidamente tras las manifestaciones anti- OMC en Seattle, "Don't hate the media, become the media" (no odies a los medios, conviértete en los medios) se aplica a este medio. Podemos liberar a los videojuegos de la dictadura del entretenimiento, utilizando en lugar de describir las necesidades sociales urgentes, y expresar nuestros sentimientos o ideas del mismo modo en que lo haríamos con otras formas de arte.

Pero si queremos expresar una alternativa a las formas dominantes de juego, debemos repensar los géneros, estilos y lenguajes de los juegos. La ideología de un juego reside en sus reglas, en sus mecanismos invisibles, i no únicamente en sus elementos narrativos. Por ello, una renovación global del medio será cualquier cosa menos sencilla.

¿Quiénes somos?

Molleindustria es un equipo de artistas, diseñadores y programadores italianos que se propone empezar una discusión sera sobre las implicaciones políticas y sociales de los videojuegos. Este implicará a activistas de los medios, net-artistas, jugadores habituales y críticos y detractores de videojuegos. Elejimos empezar con juego online para evitar los canales de distribución masiva y así responder a nuestras intenciones. Utilizando juegos sencillos pero incisivos pretendemos dar un punto de partida para una nueva generación de desarrolladores de videojuegos críticos, y sobretodo experimentar con prácticas que pueden ser facilmente emuladas y difundidas de diversas formas.

CV

MOLLEINDUSTRIA (Milan, 2004)

EXHIBITS AND TALKS

- 2008** *The Super Thing*: NYC goes DEVO, 3d Ward gallery, New York City (USA)
Influence & Independence Game Symposium ,Rensselaer Polytechnic Institute, Troy, NY (USA)
Signal and noise festival, VIVO media arts centre, Vancouver (CA)
Homo Ludens Ludens, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijon (ES)
Try Again, La casa Encendida, Madrid (ES)
SimUtopie & SimDistopie, Università degli Studi della Repubblica di San Marino, (SM)
- 2007** *FAD Festival de arte digital*, Belo Horizonte (BR)
Play Cultures , Museum of Contemporary Art Vojvodina, Novi Sad (Serbia)
Els límits de la natura, Centre d'Art la Panera, Lleida (ES)
Private Dancers, O3one, Belgrado (Serbia)
Haktion! Political Games, Centre Pompidou, Paris (FR)
- 2006** *Serious simulations for fun*, Aarhus (DK)
Mine 06 digital arts festival, Rebild (DK)
Interaktivni Festival, Ljubjana (SI)
Gaming Realities – mediaterra, Athens (GR)
Freeshout Festival,Prato (IT)
Hackmeeting '06,Parma (IT)
File Games, File Festival, Sao Paulo (BR)
Food in Bytes,Time in Jazz festival Berchidda, Sassari (IT)
The influencers,CCCB, Barcelona (ES)
Homemade Festival, Fine arts academy, Carrara (IT)
Games@iulm, IULM, Milano (IT)
Radical Software, Piemonte share festival, Torino (IT)
Researching the Future: art and design in transmodal transition,NABA, Milano (IT)
- 2005** *Media contagiosi,Conessioni leggendarie* - Mediateca S.Teresa, Milano (IT)
Hoax is More!,Taverne republique, Paris (FR)
Playing with code, Interferenze - New arts festival, S. Martino Valle Caudina (IT)
PoV: Alternative Games Exhibition, Digra international games conference, Vancouver (CA)
Utopia reversed, Schiller festival, Weimar (DE)
Molleindustria,The Israeli center for Digital Art (IL)
- 2004** *Piemonte Share*, Torino (IT)
ALT + CTRL / A Festival of Independent and Alternative Games,University of California, Irvine (USA)
VIDEOGAMES WITH AN AGENDA ,Curzon soho, London (UK)
PEAM, Pescara Electronic Artists Meeting,Pescara (IT)

GAMES

The Free Culture game
Faith Fighter
Operation Podopriest
Mc Donald's videogame
Queer Power, wellcome te queerland
Enduring Indie Media
Orgasm S,imulator;simulate rythms with love
TubeFlex;flexibility through the tube
Tamatipico; your virtual flexworker

ADVERGAMES

Little red riding hood
X-sing
Vinylgame
Vista da stagista

VACCA

Vacca often rescues sounds that go unnoticed: the trivial, to be used as composite material and thereby give it a new approach. Aiming to challenge the prevailing structures and speeches, he uses irony, comedy and inversion as strategies: emitters become receivers, silence speaks about the impossibility of communication and sound acquires a "body." The latter happens when the darkness of his pieces avoids the looking and allows a spacial reconstruction of sound. Despite the use of darkness in his work, cables, speakers and various instruments remain as visible elements. The visibility of the logistics supports an art without artifice and opens the door to questioning the representativity of sound. His works seek the observers transit who are invited to synthesize the various stimuli that would otherwise remain fragmented and / or overlapped.

.....

Vacca rescata a menudo los sonidos que pasan desapercibidos: lo insignificante, para emplearlo como material compositivo y darle una nueva aproximación. Con el objetivo de cuestionar las estructuras y discursos imperantes, se sirve de la ironía, la comicidad y la inversión como estrategias: los emisores se conviertan en receptores; el silencio habla de la imposibilidad comunicativa y el sonido adquiere "cuerpo". Esto último sucede cuando la oscuridad de sus piezas anula la vista y propicia una reconstrucción espacial del sonido. Pese al uso de la oscuridad en su obra, los cables, los altavoces y diversos instrumentos persisten como elementos visibles. Esta visibilidad de lo logístico responde a un arte sin artificio y abre la puerta al cuestionamiento de la representabilidad del sonido. Sus obras solicitan el tránsito del observador invitándolo a sintetizar estímulos que de otra forma permanecerían fragmentados y/o solapados.

VACCA**SELECTED WORKS**

- 2008** *5/4* with Carlos Pazos at Espai Guinovart, Agramunt,
2007 *Drama al 10% & Anna y el lobo*, Espai Ubú, Barcelona,
Ensuciado musical with Carlos Pazos, MACBA, Barcelona
Gran Hall Europa, Hall Fonda Europa, Granollers
NICASSO triple, Carlos Pazos, MNCARS, Madrid
Gran Hall, Espai MX 1010, Barcelona
- 2006** *Vincenzo Succo* with Javier Peñafiel, Play, Berlín
Tabula rasa with Rea Pihlasviita, VideoDansa 2006, Barcelona
Gran Hall Metrònom, Memorial Metrònom, Barcelona
Gran Hall Schubert, Schubertiada, Vilabertran
Atención aparte with Pep Duran, Galería Alejandro Sales, Barcelona
- 2005** *L'efecte beau geste*, Museu Romàntic de Vilanova
Gran Hall míting, Stand Roca Umbert, Granollers
Gran Hall (no baile) Palau Ducal dels Borja, Gandia
- 2004** *N.H.H.R.*, Web Carles Poy
Corcovado drippings, Web Carles Poy
L'efecte beau geste with Pep Duran, Centre d'Art Sta.Mònica, Barcelona
Gran Hall La Capella, Barcelona
- 2003** *Marboré* Backlot sessions, Teatre Lliure, Barcelona
Neither Interferències, Terrassa
- 2002** *Hypnotic letters*, G. Estrany·De la Mota, Barcelona
- 2001** *Welthauch*, Fundació "La Caixa", Barcelona
- 2000** *Film*, Fundación Marcelino Botin, Santander
Film, Periferias, Huesca
- 1999** *Japo Japo Sikorsky*, Museu de Granollers
Zauberflöte Club, Museu de Granollers
Johnny, Futuropresente, Madrid
- 1998** *Johnny*, Helga de Alvear, Madrid