

**BEQUES PER A LA CREACIÓ ARTÍSTICA 2018 - 2019
FUNDACIÓ GUASCH CORANTY**

MARC ANGLÈS

ÍNDEX

Sol·licitud de participació	3
Expedient acadèmic	4
Currículum vitae	5
Statement	6
Projectes recents	7
Abstract	15
Contextualització	16
Descripció del projecte	18

MARC ANGLÈS CACHA

.....

FORMACIÓ ACADÈMICA

- 2016 - 2018 Màster de Producció i Recerca Artística, Especialitat en Art i Tecnologia de la Imatge, Universitat de Barcelona.
- 2012 - 2016 Grau en Belles Arts, Universitat de Barcelona.

RESIDÈNCIES I PREMIS

- 2018 XIII Edició dels ajuts Felícia Fuster a la jove creació d'arts visuals 2017-2018. Categoria: pintura.
 Premi de Pintura Internacional Guasch Coranty 2018 (seleccionat).
- 2017 Accèssit *Biennal de Valls - Premi Guasch-Coranty 2017* a artista menor de 30 anys.
Biennal de Valls - Premi Guasch-Coranty 2017. Valls. (seleccionat).
 Accèssit del premi Julio Antonio d'Escultura, en el marc de la *Biennal d'Art de Tarragona 2017*.
 Residència Artística *Ciutat Subterrània* al Mas Panella, Tordera.
EMERGE 2017, Universidad Francisco de Vitoria, Madrid.
- 2015 Residència Artística a Fabra i Coats amb *NAAG Collective*, Barcelona.

EXPOSICIONS COL·LECTIVES

- 2018 *Premi de pintura internacional Guasch Coranty*. Centre d'Art Tecla Sala. Hospitalet.
Poesia Plàstica. Exposició joves artistes a la Fundació. Fundació Felícia Fuster. Barcelona.
Lo que quisimos decir cuando dijimos liminal. Galeria Àngles (Espai 2). Barcelona.
- 2017 *Biennal de Valls - Premi Guasch-Coranty 2017*. Museu de Valls. Valls.
Biennal d'Art de Tarragona 2017. Museu d'Art Modern de Tarragona. Tarragona
Ciutat Subterrània 04. Teatre Clavé. Tordera.
Ciutat Subterrània 04. CCCB: Centre de Cultura Contemporània de Barcelona.
JustMAD8, La Sede COAM. Madrid.
- 2016 *S/T '16*. Facultat de Belles Arts, Universitat de Barcelona. Barcelona.
- 2015 *En procés*. Presentació Residències Fabra i Coats, Barcelona.
8è Concurs Art-Jove Cotxeres-Casinet. Centre Cívic Casinet-Cotxeres de Sants. Barcelona.
Construccions Sensorials. Casa Piera Pintor Fortuny. Barcelona.
- 2014 *Construccions Sensorials*. Archivo Histórico Provincial de Jaén. Jaén.
- EXPOSICIONS INDIVIDUALS**
- 2015 - 2016 Espai CO | WORK | SAB, Sant Andreu de la Barca, Barcelona.

STATEMENT

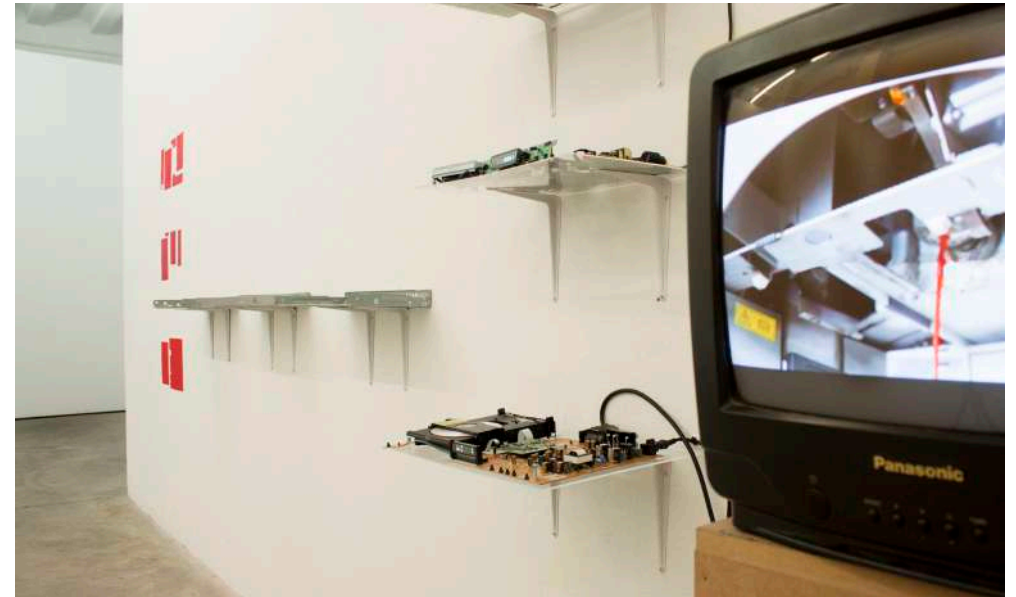
No requiere el gusto de los espectadores, sino su hábito. Si se sienten cómodos, es decir, si surgen espacios abiertos, da lo mismo que reine el kitsch que el arte.¹

L'anàlisi de les estructures que conformen les tecnologies discursives són el centre de les investigacions de la meua pràctica artística: conèixer i entendre aquelles configuracions inherents que formen el discurs hegemònic i condicionen la nostra mirada i el nostre comportament. Més enllà de màquines, aparells o dispositius electrònics -aquests només són una de les possibles formalitzacions de la tecnologia- podem trobar com la cultura, el llenguatge, el gènere o, fins i tot, el patrimoni també poden esdevenir "eines" per transmetre idees. El meu objectiu és evidenciar com aquest conjunt de construccions comporten la creació d'esquemes i metodologies de producció tancades. El distanciament / desmantellament / desenfocament / imitació / desconstrucció crítica dels discursos dominants i del mètode de comunicació que utilitzen els seus medis em permet dissecar i entrar en un món hermètic però alhora exposat. És aquest procés el que em dona l'opció de fer del relat hegemònic un estrany que ens envolta. Així doncs, pretenc exposar el que s'intenta fer amb ell, amb la intenció de desplaçar-lo i canviar la seva vessant tradicional i confortable, això és, el lloc de la norma. D'aquesta manera, l'obligo a parlar des d'una situació perifèrica sense abandonar els nexes que l'uneixen i tradueixen als seus receptors/consumidors, és a dir, la societat contemporània.

1. Kluge, A., (2010), *120 historias del cine*, Buenos Aires, Argentina: Caja Negra. p. 45.



RAL 3020

*RAL 3020*

185 x 410 x 100 cm

Instal·lació formada per 3 carcasses de DVD amb restes de pintura plàstica, 3 reproductors de DVD, una televisió i pintura plàstica RAL 3020 aplicada sobre paret

2018

Projecte realitzat amb el suport de la Fundació Felícia Fuster

RAL 3020 és un projecte centrat en dues disciplines aparentment desvinculades, tecnologia i pintura, però amb un mateix punt de partida: la seva capacitat hegemònica. *Sense garantia* va ser el precedent de *RAL 3020*, en el qual s'ha continuat indagant de quina forma la tecnologia, vinculada a la pintura, segueix exercint un rol de poder i control. La instal·lació està formada per tres carcasses de DVD's aparentment buides i inutilitzades: tan sols hi queden les etiquetes de pintura vermella evidenciant un accés indegut a l'interior dels dispositius que, contra tot pronòstic, segueixen funcionant fora de la seva zona restringida. Aquestes etiquetes s'utilitzen per part dels fabricants per assegurar-se que l'usuari no manipuli l'aparell, és a dir, no es qüestioni com funciona. El color vermell amb el missatge *OPEN / VOID* evoca conceptes com la prohibició o l'advertència. Es tracta d'un codi social àmpliament utilitzat i que es condensa en la fórmula RAL 3020: el codi, aquest cop numèric, amb el qual es pot crear exactament aquest to dins de la gamma de vermells. No obstant això, la fabricació d'aquest vermell - dut a terme en tres empreses diferents - i la seva aplicació en la paret de l'espai expositiu, ha donat en els tres casos un resultat que varia sempre. La tecnologia, no és infal·lible, el vermell, segueix sent un símbol de poder, així com la pintura, que aquesta vegada, servint-se de la tecnologia, s'assegura que l'usuari no sobrepassi el seu petit camp reservat al dubte i a l'acció.

Enllaç al vídeo que forma part de la instal·lació: <https://goo.gl/aaV5LJ>



Sense garantia



Sense garantia

7,50 x 30 cm

800 cargols amb restes de pintura plàstica

2017 - 2018

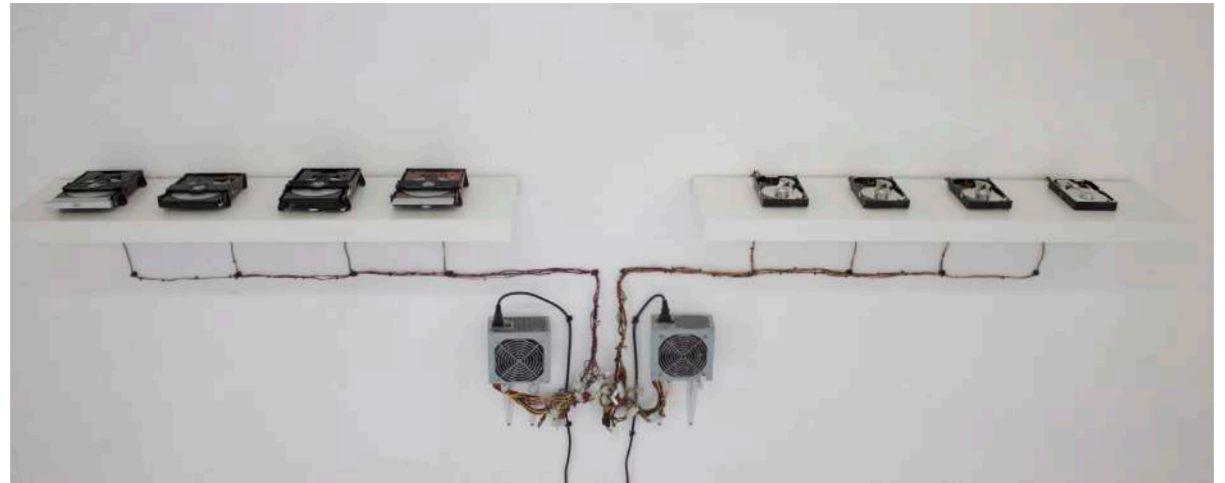
Tot i que la tecnologia sempre ens ha estat presentada amb una suposada neutralitat, la majoria d'aparells electrònics que utilitzem quotidianament proven el contrari. Aquest tret la defineix i ens situa –als usuaris– en un estat de desconeixement i passivitat involuntaris. Encara que pugui semblar una dinàmica contemporània, el cert és que al llarg de la història hi ha hagut un altre instrument que ha actuat amb els mateixos fins: la pintura.

Aquí entren en joc els 800 cargols que formen la instal·lació *Sense garantia*. Extrets de diversos aparells electrònics, aquests objectes presenten la particularitat d'estar recoberts per restes de pintura. Un procediment que és dut a terme per les companyies electròniques i que consisteix a pintar alguns dels cargols que uneixen les peces dels seus aparells (DVD's, telèfons, ordinadors, etc.). Així, si l'usuari decideix obrir el dispositiu electrònic, la pintura es desfà i queda una prova física i irreversible que allò ha estat manipulats (acció que suposa la renúncia automàtica de la garantia de devolució o reparació de la màquina).

Si al s. XIX Jacques-Louis David pintava un Napoleó que proclamava el seu poder, al s. XXI els nostres electrodomèstics estan plens de cargols interns, també pintats. La seva funció s'activa quan obrim l'aparell: evidenciar la seva manipulació. Aquest fet pot semblar banal però és crucial, ja que actua com l'indicador que ens deixa desprotegits, sense garantia: no tenim dret a qüestionar la tecnologia. El medi i el suport han canviat, s'han adaptat als nous temps convertint-se en quelcom més subtil que passa desapercebut, però que respon als mateixos fins: mantenir l'elit d'un poder exclusiu, minoritari i dominant.



Signal to movement



Signal to movement

120 x 260 x 25 cm

Instal·lació sonora formada per 4 disquetes de DVD, 4 discs durs i 2 fonts d'alimentació

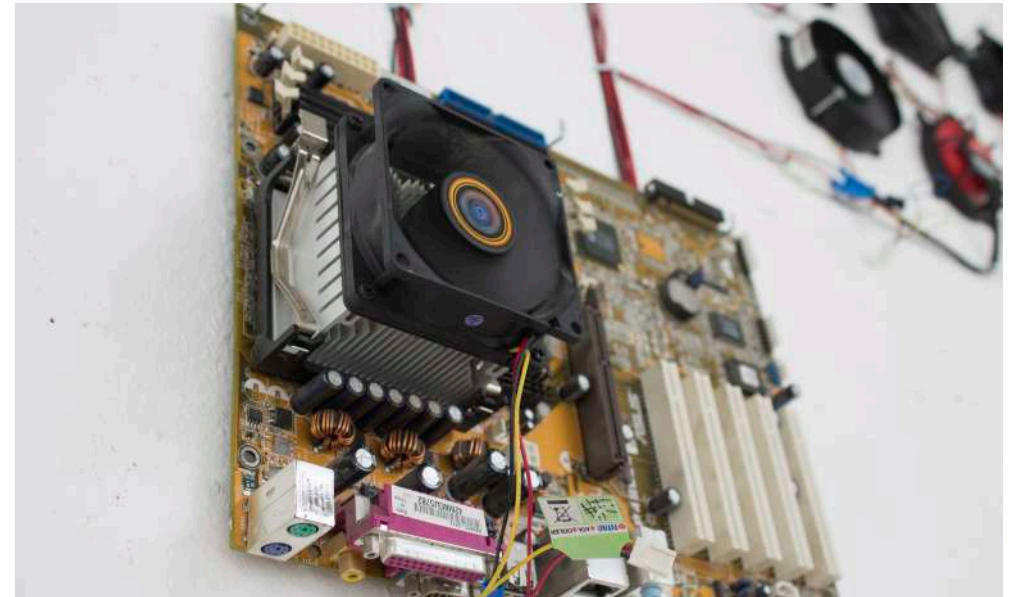
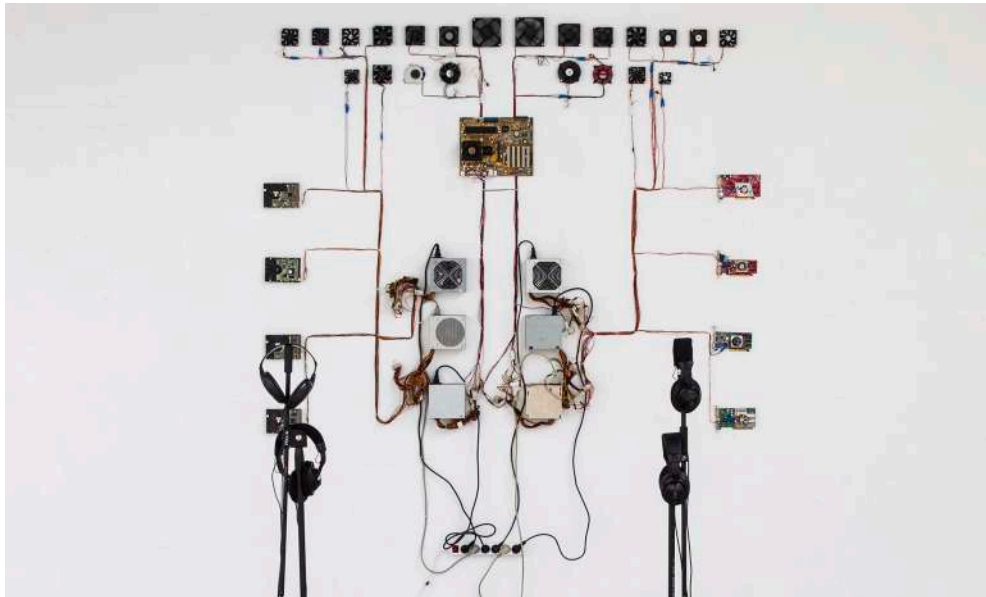
2017

Signal to movement és una investigació que gira entorn la dicotomia entre la imatge en moviment i la imatge fixa en el cinema contemporani. Tota pel·lícula està formada per petites imatges fixes o fotogrames que passats a una certa velocitat, i com a conseqüència d'un defecte òptic dels nostres ulls, crea aquesta falsa sensació de moviment que anomenem cine. La il·lusió de moviment és, sense cap mena de dubte, un complement habitual de la imatge fílmica, la donem per suposat i l'acceptem com a part de l'experiència de veure una pel·lícula. És a dir, hem "après" a ignorar que tot el medi cinematogràfic es basa en una falsa premissa que afecta directament o condiciona la nostra forma de veure i llegir el medi. Allò que es projecta en la pantalla s'està movent. Abans, amb els projectors analògics la cinta es desplaçava per la maquinària i el moviment, tot i no ser real en la pantalla, existia fora d'ella. Era el moviment més intrínsec del cinema, ja que sense ell no existia l'engany de les imatges en moviment que conformen un film. Però a partir de l'any 2007 es va iniciar la digitalització d'aquest medi i va comportar que el tambor dentat de la màquina que arrossegava la pel·lícula fos substituït per disquetes, disc durs, xips tancats gairebé hermèticament.

Aquest projecte pretén investigar si encara existeix un moviment real, tant en pantalla com en la maquinària que fa possible el cinema contemporani digital o si tan sols és un convencionalisme del passat que ens fa creure que allò que veiem a la pantalla es mou i que ajuda a conservar l'anomenada "màgia del cine". És a dir, aquella falsa sensació d'empatia que ens fa creure que allò que veiem és real. El projecte es materialitza en una instal·lació sonora formada per 4 discs durs i 4 disquetes de DVD que permeten comprovar l'existència d'un moviment molt concret i característic basat en la repetició d'unes peces i uns aparells produïts en sèrie que poc o res tenen a veure amb els orígens del cinema però que el fan possible.



De lado a lado



De lado a lado

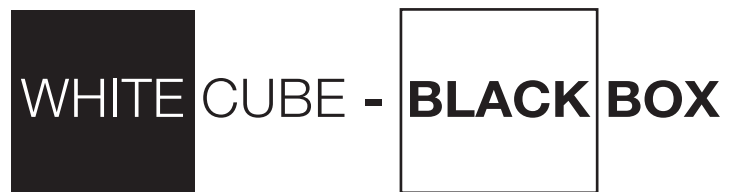
250 x 300 x 250 cm

Instal·lació sonora formada per 27 ventiladors, 4 discs durs, 4 targetes gràfiques i 6 fonts d'alimentació

2016

Fins avui les teories sobre cinema, en el seu conjunt, han atorgat al so un paper secundari. Les pel·lícules, però, des dels seus modestos inicis amb el soroll del projector de fons, han estat acompanyades de so. Aquest és un fet que ens indica que el cinema no es dirigeix només a la vista, sinó que requereix dels seus espectadors una actitud perceptiva formada per dos sentits. No obstant això, seguim referint-nos a aquesta acció com “veure” una pel·lícula, ignorant la sonoritat que l'acompanya. Aquest projecte persegueix el propòsit d'investigar sobre el metallenguatge del cinema, concretament la dicotomia entre imatge/so, i mostrar com el pas del cinema analògic cap al digital ha canviat un dels sons més arrelats i propis de l'experiència cinematogràfica, el de la maquinària. Per aconseguir-ho, cal tractar conceptes com l'estructura interna d'aquest medi i les seves concepcions més arrelades. L'objectiu és mostrar com aquesta construcció comporta la creació d'esquemes i metodologies de producció convencionals. Un cop analitzats els anteriors punts, s'apliquen les estructures i les seves fissures per produir un estil d'escena diferent creant una obra que explori el metallenguatge del cinema i transmeti a l'espectador la importància del so en l'experiència cinematogràfica.

Enllaç: <https://www.youtube.com/watch?v=RSbxv3dIITl>



ABSTRACT

El projecte *White cube - Black box* es desplega com una matrioiska, albergant en el seu interior una revisió del concepte de tecnologia que va més enllà d'allò que és merament digital, nou o palpable. Prenent com a camp d'acció la meua pràctica artística, el projecte busca interrogar si l'alliberament del control tecnològic exercit pels nostres dispositius – ordinadors, telèfons mòbils, televisors, etc. – a través del *hacking*, del seu desmuntatge o dels usos alternatius, no és més que una il·lusió seductora. Un miratge que s'esvaeix en presentar-los en l'espai artístic més representatiu: el *White cube*. Una altra tecnologia discursiva que, sense xips, cables o tecles és capaç d'esdevenir una eina de control biopolític que també reforça valors, comportaments i transmet idees.

*La veritat s'amaga darrere de les aparences.*²

Les *matrioixkes* són aquelles nines que encaixen les unes dins les altres. No existeix un número que determini el **nombre d'unitats** que formen la totalitat de la joguina, així com tampoc una estètica única que les defineixi. El límit el posa l'habilitat del seu autor. Aquests objectes van crear-se amb la intenció de visualitzar l'estereotip tradicional de la dona russa i els seus **valors** -maternitat, família-, però avui en dia podem trobar matrioixkes que representen, per exemple, polítics o futbolistes. Per altra banda, en literatura, la *matrioxka* és un recurs que consisteix en un **relat contingut dins d'un altre relat**.

En aquest sentit, els nostres aparells electrònics funcionen com matrioixkes. La pantalla, el teclat o la carcassa del nostre ordinador són tan sols un primer nivell que emmagatzema i ens permet interactuar amb les peces que configuren els nostres *gadgets*. Així doncs, només prement un botó podem encendre el nostre ordinador, escoltar música o connectar-nos a Internet; però, com treballen aquestes màquines? Com es configuren i compleixen les nostres ordres? Malauradament, és difícil saber-ho, ja que la gran majoria es presenten i actuen com caixes negres i misterioses que pretenen ocultar l'enigma del seu funcionament. De fet, des del mercat o la indústria es plantegen en tot moment unes instruccions per a l'ús de la tecnologia, s'obliga a les persones a utilitzar-la de certa manera i, per tant, s'automatitzen les nostres interaccions. Aquest fet determina la nostra forma de veure, escoltar, produir i, fins i tot, consumir el món que ens envolta.

La investigació d'aquests comportaments contemporanis ha estat la l'eix principal de la meva pràctica artística; m'he centrat en indagar les entranyes dels aparells electrònics per descobrir la tècnica que hi ha darrere de la tecnologia i visualitzar esquemes i metodologies de producció tancades que en determinen un ús concret i precís dels dispositius. Des de la meva posició, l'espai artístic em suposava un context d'alliberament des del qual podia operar sense restriccions amb la intenció de desmantellar els codis tancats del que entenem i entenim com a "tecnologia". D'aquesta manera, aspectes com el funcionament o la utilitat de l'aparell quedaven relegats a un segon pla per deixar pas a qüestions intrínseques i contextuais. El *white cube*, es convertia en aquella zona on el *black box* tecnològic deixava de ser hermètic i codificat. No obstant això, aviat vaig veure com els meus supòsits es veien atrapatats en una altra mena de *black box*: el *white*

cube i la seva ideologia.³ La sala d'expositiva esdevenia una altra caixa tancada que, a través d'un conjunt de procediments i recursos que es complementen entre si, permeten portar a terme algunes accions concretes, o el que és el mateix i en un sentit més ampli, transmetre unes idees que provenen d'un discurs concret. I en aquest punt em pregunto: aquesta filosofia no respon a la definició de tecnologia? Si els dispositius electrònics amb els quals havia experimentat eren capaços d'evidenciar el control biopolític d'allò que en diem "tecnologia", el *white cube* a través de les seves tecnologies expositives actuava de la mateixa manera: promovent una visibilitat parcial, un comportament concret, un accés incomplet i una interacció unidireccional a través del seu espai i el seu contingut. Senzillament es tracta d'una altra tecnologia discursiva que no està al meu servei, sinó que jo estic al seu: allò tecnològic va més enllà del que creïem.

Finalment, la imatge de la matrioixka que obria el text és la que permet repensar el concepte de *tecnologia* i posar en relleu aspectes clau de la seva contemporaneïtat. En la societat actual -en què l'absorció constant del capital és un element cabdal- qualsevol dispositiu (ja sigui un ordinador, una imatge, les paraules o un espai) funciona de forma permanent com a *tecnologia* i entre *tecnologies discursives*, és a dir, d'una caixa a l'altra, d'un context tancat a un altre similar. En aquest sentit, la tecnologia es converteix en una espasa de doble fil que ens permet realitzar els nostres desitjos o tasques, però també reforça una visió particular, una manera de fer, la ideologia d'un discurs hegemònic.

Aquest és el motiu pel qual les matrioixkes mai van ser meres joguines, sinó que vinculaven els valors de maternitat, família i protecció al rol que es volia concebre de la dona; es tractava, altre cop, de relats continguts dins d'un altre relat. Per altra banda, l'ús de la tecnologia a favor del discurs hegemònic no ha deixat de créixer. Si el límit i l'aparència de les construccions en forma de matrioixka depenien de la intenció del seu autor, l'eficàcia expansiva, intencionada i infinita del capital és indiscutible. Es tracta, doncs, del joc de matrioixkes més extens, complex i imparabile en el qual juguem sense consentiment ni consciència individual o col·lectiva. En totes les facetes de la nostra vida quotidiana se'ns revela una estructura social de matrioixkes, de tecnologies o contextos tecnològics que determinen els nostres comportaments. Si el *white cube*, aquell indret reservat a la reflexió contemporània, ha acabat esdevenint part d'aquest engranatge de control, puc pensar en un espai, un objecte o una paraula sense protocols d'ús?

2. Proverbi rus extret de l'exposició: *Matrioska: No es un simple juguete*. Realitzada al Museu d'Arts Decoratives de Moscou. Juny del 2015.

3. O'Doherty, B., (2011), *Dentro del cubo blanco: la ideología del espacio expositivo*. Múrcia: CEN-DEAC.



Un ordinador portàtil tancat i situat en l'espai expositiu es converteix en una metàfora visual de la complicitat entre aquestes dues tecnologies (*White cube-Black box*).

A mesura que la nostra vida quotidiana es troba cada vegada més unida a la tecnologia, inevitablement, apareixen més màquines. Màquines que parlen però també, màquines que escolten amb l'habilitat d'aprendre dels seus usuaris, predir les nostres necessitats amb antelació o complir les tasques de forma autònoma. D'aquesta manera, els **dispositius** –ordinadors, telèfons, cotxes o, fins i tot, ciutats intel·ligents– representen la conversió de l'espai quotidià en un “**espai tecnològic**”. Partint d'aquesta premissa, **White cube – Black box*** busca examinar el concepte de tecnologia, així com la seva mediació, influència i repercussió sobre l'usuari/espectador. En altres paraules, preguntar-se pel seu disseny en termes de poder.

El projecte planteja la realització d'un seguit d'**instal·lacions** entre les tecnologies del **white cube**, entès com l'espai expositiu per antonomàsia, i el **black box**, aquells espais tancats i desconeguts –com la pantalla del nostre ordinador– en els quals la tecnologia també es genera, amb la intenció d'evidenciar el caràcter subjectiu i biopolític de cada una d'aquestes dues “eines”. Així doncs, a través de les similituds, el xoc i l'impacte d'aquestes tecnologies i les seves metodologies, es podrà evidenciar un moment de sinceritat mediàtica que ens permeti mirar més enllà de la capa superficial dissenyada amb la qual són presentades i interactuem [Boris GROYS].

Concretament, les accions que conformaran el projecte tindran origen a través d'un conjunt gestos com l'apropiació, el *hacking*, el desmuntatge, remuntatge i expansió dels aparells electrònics dins d'un marc expositiu la totalitat del qual esdevindrà les instal·lacions. Els aparells es posaran en relació de forma crítica amb les convencions que regeixen el *white cube* que, a l'estil dels *readymade* de Duchamp, donaran peu a repensar els propis conceptes que defineixen aquests dispositius tecnològics.

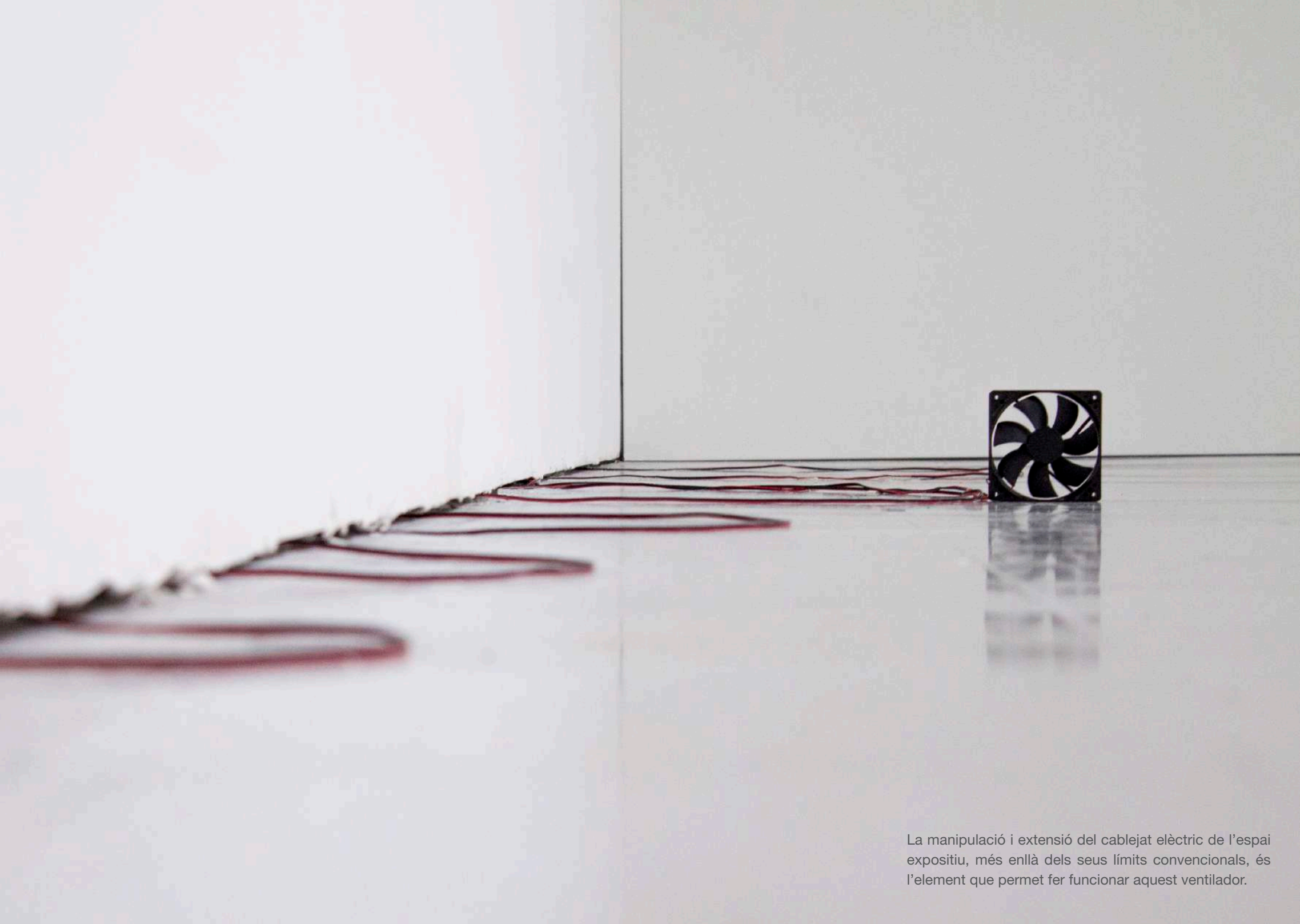
Per exemple, el cablejat elèctric (tant de la sala expositiva com dels aparells electrònics), entès com un element que s'intenta ocultar per no contaminar visualment l'obra, l'espai o la pròpia funcionalitat de la màquina, podrà esdevenir un protagonista capaç de capgirar l'*establishment* d'aquestes dues tecnologies. El cable és indispensable, necessari per encendre les llums de la sala o el nostre ordinador, és part de l'engranatge que s'activa quan formulem una petició. No obstant això, el discurs hegemònic el relega a la foscor, l'oculta condicionant la comprensió integral del dispositiu per part de l'espectador. Així doncs, aquest mer element tindrà el poder subversiu d'evidenciar i unir punts de control entre dos tecnologies tan dispars com una sala de museu o un ordinador portàtil.

En aquest sentit, i tal com es pot apreciar en l'exemple anterior, els gestos com el *hacking*, el desmantellament o la modificació de la utilitat dels aparells electrònics aniran més enllà dels mateixos *gadgets* i els contextos tecnològics on habitualment els situem. Esdevindran un recurs tècnic, però també tàctic per produir situacions imprevistes capaces d'alterar les convencions que regeixen les normatives o protocols d'ús (implícits o explícits) d'un lloc específic, un espai [Luz BROTO].

Aquest fet és crucial, ja que donarà pas a abordar el principal objectiu del projecte: **l'anàlisi i experimentació amb un concepte de tecnologia expandit que poc o res té a veure amb objectes materials, nous o digitals**. La roda és tecnologia, de la mateixa manera que ho és la cultura, el llenguatge o l'ordinador. D'aquesta manera, el relat hegemònic es pot construir amb objectes [Lua CODERCH, *La muntanya màgica*], materials opacs o caixes negres, però també hàbits, protocols d'ús i espais pintats en blanc, és a dir, elements intangibles. Aquest és el motiu pel qual s'han escollit el *white cube* i el *black box* com a escenaris des dels quals es poden generar esquerdes entre les superfícies dissenyades de la tecnologia, tant si gaudeix o no de materialitat, així com en la imatge que socialment hem construït d'ella (neutralitat, passivitat, obediència, etc.). Dues cares de la mateixa moneda que des de la pràctica artística plantegen qüestions, ara més que mai, habituals en totes les facetes de la nostra vida: què és la tecnologia? Com i perquè l'utilitzo? En un context de tecnologia total, com em relaciono amb la forma en què el món em dissenya?

Finalment, el projecte es converteix en una revisió i una presa de consciència sobre la meua pràctica artística. Com un nen que juga amb una matrioixka puc *fer*, *desfer* i *refer*; o millor dit, *pensar*, *repensar* i *modificar* algunes de les concepcions més arrelades del discurs, sempre però, des de dins d'un espai tancat a causa de la impossibilitat de sortir-ne. No es tracta de fer *tabula rasa*, sinó de deshabitar una nina/un espai per jugar en un altre, més gran i complex, que creïem conèixer.

*El projecte es portarà a terme sense necessitat expressa de desplaçaments.



La manipulació i extensió del cablejat elèctric de l'espai expositiu, més enllà dels seus límits convencionals, és l'element que permet fer funcionar aquest ventilador.

WHITE CUBE
BLACK BOX