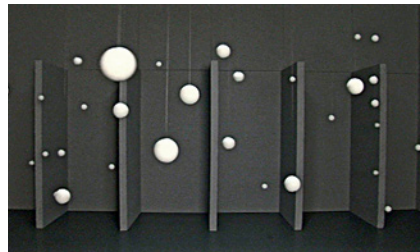




DORA GARCÍA

Sueño (muy cerca)
2000
DVD (Ed. de 3)
15 minutos

Sleep (very close up)
2000
DVD (Ed. of 3)
15 minutes



JOHN WOOD
PAUL HARRISON

The only other point
2006
Vídeo de alta definición (HDV)
13 minutos 44 segundos

The Only Other Point,
2006
High definition video
13 minutes 44 seconds

La creación de situaciones o contextos que alteran la relación tradicional entre artista, obra y espectador forma parte del proceso creativo de Dora García e invade sus *performances*, vídeos e instalaciones.

Obsesionada por los distintos "estados que pueden alternarse separados por una delgadísima línea que es traspasada en ambos sentidos", sus piezas hacen reflexionar sobre la vigilia y el sueño, y si puede o no coreografiarse el momento en el que pasas de estar dormido a despierto y al revés; o el latido del corazón, que separa la vida de la muerte. A través de un juego inteligente y ameno nos invita a entrar con humor a su lado en el *Sueño*, un guiño corporal hacia fuera, hacia dentro, inspiración, expiración, sístole, diástole... Una compenetración total entre los tiempos del que mira y el que es mirado, el que está despierto o dormido. Una alusión también al proceso creativo de "inspiración" y producción.

Creating situations and contexts that modify the traditional relationship between artist, work and spectator is part of Dora García's creative process, to be found in her performances, videos and installations.

Obsessed with different "states that can alternate with each other, separated by a very fine line that is crossed in both directions", García's works encourage reflection on wakefulness and sleep and on whether it is possible to choreograph the moment one passes from sleeping to waking, and vice versa; or the beating of one's heart, which separates life from death. Through an enjoyable, intelligent game, the artist invites us to employ our sense of humour and take part with her in *Sleep*, a knowing corporal reference towards the inside, the outside, breathing in, breathing out, systole and diastole... The result is total interconnection between the actions of the person looking and the one looked at, the one awake or the one asleep. The video also involves an allusion to the creative procession of "inspiration" and production.

Como si del título de una película de amor e intriga se tratara, *The Only Other Point* consigue marcar nuestras retinas y nuestra memoria con historias cruzadas de bolas al borde de la catástrofe, al filo del precipicio, al hilo de una historia. El vídeo dura 14 minutos mientras la cámara realiza un travelling permanente por 24 escenarios cerrados y misteriosos, cuyos únicos protagonistas son bolas. Bolas blancas, de colores, amarillas, pequeñas o naranjas; bolas libres, concisas, dubitativas, flotando, botando, cayendo, rodando...

Esta pieza nos depara sólo sorpresas más allá de la narrativa o de la casualidad producida por la permanente gravedad. Sorpresas generadas por la simplicidad del continuo placer estético, por la persistencia de las repeticiones, como una sucesión de viñetas que ilustran un modelo de comportamiento representativo del universo, desde la estructura celular más elemental hasta la complejidad armoniosa de las constelaciones.

Like a cinematic thriller or love story, *The Only Other Point* imprints itself on the viewer's gaze and memory with its interconnected stories of balls located on the verge of catastrophe and on the edge of the precipice as they follow a story. In this 14-minute video the camera moves ceaselessly around 24 closed, mysterious spaces in which the principal elements are balls: white balls, coloured ones, yellow, small or orange; unrestricted, precise, hesitant, floating, bouncing, falling, rolling...

This work produces nothing but surprises, aside from the narrative or the randomness arising from permanent gravity. These surprises are generated by the simplicity of continuous aesthetic pleasure and the persistence of repetitions, like a succession of comic-strip images that illustrate a representative behavioural model of the universe, from the most basic cellular structure to the harmonious complexity of the constellations.

colección bergé

en



29 mayo
10 junio
2014

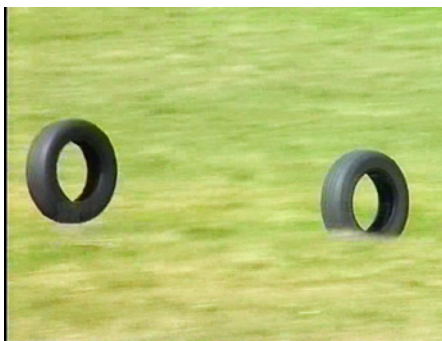
Reial Cercle
Artístic
de Barcelona

Carrer dels Arcs, 5
08002 Barcelona
Spain



FOR A GOOD REASON
GRUNDIG

La Colección Bergé comenzó a formarse a finales de los años ochenta con una clara apuesta por el arte contemporáneo internacional. Entre sus fondos, formados por más de 120 obras, cuenta con obras de artistas de primer nivel como Bruce Nauman, Vik Muniz, Gerhard Richter, Cristina Iglesias, Dora García, John Baldessari, Martin Creed, Allan McCollum, Ghada Amer, Angela de Cruz o Jonathan Borofsky, entre otros. En esta exposición, la Colección Bergé, presenta estrecha colaboración con Loop Barcelona, primera vez una selección de las obras de Barcelona es presentada en colaboración con Loop Barcelona is presenting the first selection from its holdings of video art.



IBON ARANBERRI

Firestone

1997
Vídeo monocal, imagen color, sin sonido (Ed. 1/3)
16 minutos

Firestone

1997
Single channel video, colour image, no sound (ed. 1/3)
16 minutes



RODERICK BUCHANAN

Sodastream

1997
Betacam (Ed. 15/19)
1 minuto 30 segundos

Sodastream

1997
Betacam (ed. 15/19)
1 minute 30 seconds



ADAM CHODZKO

A Place For The End

1999
DVD (Ed. 1/5)
11 minutos

A Place For the End

1999
DVD (ed. 1/5)
11 minutes

Parece un juego infantil o una secuencia de dibujos animados en la que el espectador queda atrapado en las imágenes repetitivas y absurdas de unos "niños" lanzando una rueda colina abajo y viendo la velocidad que ésta coge, los giros que hace y hasta donde llega. Varada finalmente la rueda, ahora queda subir de nuevo la colina para volver a tirarla, y así durante 16 minutos...

El artista, comprometido con la naturaleza, el entorno, el territorio y el Patrimonio Histórico, así como la manipulación y destrucción de estos por parte de los poderes políticos y económicos a través de megaproyectos (autopistas, embalses, estaciones de esquí, etc.), pretende captar nuestra atención con un guiño, para en realidad contarnos cómo las carreteras y autopistas han transformado el paisaje arrasando repetidamente con sus maquinarias y neumáticos.

This seems to be a child's game or a cartoon sequence in which the viewer is trapped in repetitive and absurd scenes of some "children" throwing a wheel down a hill and watching it gather speed, the way it spins and how far it gets. When it finally comes to a halt, the only option is to climb the hill and throw it down again, and so on for 16 minutes...

Aranberri is committed to nature, the environment, the countryside and the natural heritage and is opposed to their manipulation and destruction by political and economic forces through macro-projects (motorways, dams, ski resorts etc). Here he captures our attention through the use of playful imagery in order to actually inform us about how main roads and motorways have transformed the landscape, ceaselessly flattening it with heavy machinery and tyres.

Buchanan viajó por el mundo y se sintió fascinado por cómo las personas, independientemente de su nacionalidad y de su clase social, expresan fidelidad absoluta por diferentes clubes deportivos. El deporte es para él la metáfora de la sociedad y de su relación con el mundo a través de su espectáculo y sus códigos —cultura, identidad, diferencia, fidelidad, etc.—.

El vídeo, *Sodastream*, está concebido como un espectáculo. Las botellas de refrescos y sus logos son también artículos transnacionales. Vayamos donde vayamos la Coca-Cola y sus hermanas siempre asumen la misma presentación y la estrategia de Buchanan consiste en subvertirla. En este caso las botellas de cristal de sodas Garvie's de diferentes sabores procedentes de la fábrica de su Glasgow natal, que le recuerdan su infancia, se rompen como un en juego, estallando contra el suelo para liberar el líquido espumoso de miles de colores.

Buchanan travelled around the world and was fascinated by the way that people express total loyalty to different sports clubs, independent of their nationality or social class. For the artist, sport is a metaphor of society and its relationship with the world through its nature as spectacle and its codes – culture, identity, difference, loyalty, etc.

The video *Sodastream* is conceived as a spectacle. Soft drink bottles and their logos are also trans-national articles. Wherever we go, Coca-Cola and other similar products all have the same look and Buchanan's strategy consists of subverting it. In this case he uses glass bottles of Garvie's soda of different flavours, made in a factory in his native Glasgow and thus reminding him of his childhood. As in a game, the bottles smash on the floor so that the frothy liquid in numerous different colours spills out.

A Place for the End fue concebido como un proyecto para la Ikon Gallery de Birmingham. Es el resultado de la colaboración de un grupo de ocho personas —que hicieron de actores—, un equipo de rodaje y el artista. Cada una de las ocho personas eligió un lugar de Birmingham como ubicación donde rodar el final de una película imaginaria y entre todos decidieron como filmarlo. En la película resultante, estos ocho finales se alternan con la imagen de una mujer que habla acaloradamente por teléfono en una habitación con vistas. Al acabar el rodaje se colocaron placas informativas en las ocho ubicaciones para que todo el que quiera pueda rehacer el recorrido construyendo su propio final y contribuyendo a la imaginación y fantasía personal y colectiva. Es una invitación a reflexionar sobre la inseparabilidad de los conceptos de principio y fin, de realidad y de ficción, y a descubrir sus infinitas posibilidades.

A Place for the End was created as a project for the Ikon Gallery in Birmingham. It is the result of a collaboration between a group of 8 people, who pretended to be actors, the film team and the artist. Each of the eight chose a place in Birmingham as the location to shoot the end of an imaginary film, deciding among themselves how to film it. In the resulting film these eight endings alternate with the image of a woman having an intense conversation on the phone in a room with views. At the end of the shooting, information panels were installed in the eight locations so that anyone interested could reconstruct the route, devising his or her own ending and thus contributing to the individual and collective imagination. Chodzko invites us to reflect on the indivisibility of the concepts of start and finish, reality and fiction, and to discover their infinite possibilities.