

VISIONES CONTEMPORÁNEAS

Últimas tendencias del cine y el vídeo en España

En la actualidad el audiovisual contemporáneo español, entendiéndolo por contemporáneo aquellas propuestas que se alejan de los circuitos comerciales, aquí tiene cabida la no-ficción, el ensayo cinematográfico, el videoarte, la videodanza, la apropiación audiovisual o la documentación performativa, está viviendo una gran época a nivel de producción, gracias a una nueva generación de autores que han abogado por experimentar con el lenguaje audiovisual y arriesgar con los temas a tratar.

Sin embargo, pese a que en muchos casos, estos autores están obteniendo un gran reconocimiento a nivel internacional, la gran parte de ellos siguen siendo unos desconocidos para el público. Sus obras resultan de difícil acceso al estar relegadas, esencialmente, a festivales muy específicos o a ciclos y exposiciones de carácter efímero y disperso.

Es por ello que veíamos necesario el establecimiento de una sede fija dedicada al nuevo audiovisual español, en el que ir presentado de forma regular el trabajo de estos cineastas y videoartistas, y hacerlo además en un espacio de arte contemporáneo, como es el DA2 de Salamanca, un centro que desde sus inicios ha apostado muy fuerte por el campo audiovisual. El objetivo principal del proyecto sería por tanto el de crear un espacio de referencia, en el que todo aquel interesado en este tipo de propuestas, sepa que siempre que acuda al DA2, encontrará una muestra audiovisual, dedicada a uno de estos autores.

Así estas Visiones contemporáneas, comisariadas por Playtime Audiovisuales, presentan de forma trimestral y en el horario de apertura del centro, una selección de trabajos audiovisuales de autores contemporáneos españoles.

playtime
audiovisuales

DA2 DOMUS ARTIUM 2002
SALAMANCA
Visiones contemporáneas
29 de octubre al 7 de febrero



Avenida de la Aldehuela, s/n. 37003 Salamanca
Teléf.: +34923184916 y +34923184621
da2@ciudaddecultura.org
www.domusartium2002.com



HORARIO GENERAL DE EXPOSICIONES

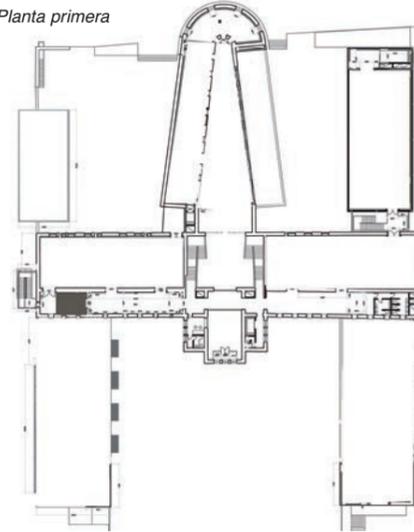
ENTRADA GRATUITA

Martes a viernes: mañanas de 12:00 a 14:00 h
y tardes de 17:00 a 20:00 h

Sábados, domingos y festivos: mañanas
de 11:00 a 15:00 h y tardes de 17:00 a 21:00 h

Lunes: cerrado (excepto festivos)

Planta primera



DA2 DOMUS ARTIUM 2002
SALAMANCA



CARLES CONGOST



El vigésimo cuarto programa del ciclo Visiones Contemporáneas -últimas tendencias del cine y el vídeo en España- un proyecto comisariado por Playtime Audiovisuales para el DA2 -Domus Artium 2002- está dedicado al artista, Carles Congost.

Carles Congost es originario de Olot (Girona) población conocida en el mundo del arte por su escuela paisajística del SXIX. De allí salió a principios de los 90 para regresar años después a sus orígenes, a una infancia y lugares vinculados con el mundo que recoge esa pintura decimonónica, que de alguna forma estará también presente en su trayectoria en vídeo.

A través de la puesta en escena de imágenes que aluden al mundo del pop, el imaginario adolescente y la cultura de masas, Congost reflexiona sobre cuestiones que recorren desde la propia práctica artística hasta fenómenos como el de la construcción de ídolos y estrellas juveniles. Considerando el problema de la comunicación intergeneracional como hilo conductor de todo.

CARLES CONGOST

Con una estética personal en la que confluyen influencias del cómic, el videoclip, la serie B, el género de terror, el musical o la cultura televisiva, referencias, todas, que terminan siendo subvertidas con grandes dosis de ironía. Su trabajo implica distintos campos profesionales y se articula en diferentes formatos, centrándonos con este ciclo en su prolífica producción en vídeo, que abarca desde finales de la década de los 90 hasta la actualidad. Sus vídeos son tratados con un profundo cuidado de la puesta en escena y una estética a nivel formal que le acercan al mundo cinematográfico, algo patente, especialmente, a partir del año 2010 con representaciones de puro artificio próximas a las grandes producciones.

De su interés por la música pop como actitud política y la cultura electrónica nació el grupo The Congosound del que es cofundador, en sus comienzos junto a Vincent Fibla y en la actualidad con Josep Xortó. También son habituales sus colaboraciones con otros músicos como Fangoria o Astrud.

Carles Congost ha participado en algunas de las más importantes ferias de arte y museos, tales como el MUSAC (León), Fabra i Coats, Centre d'Art Santa Mònica y La Virreina (Barcelona), Fundación BBVA, La Casa Encendida y el MNRS (Madrid). Feria ARCO (Madrid), Manifesta11 (Zurich, Suiza), Songwon Art Center (Seúl, Corea del Sur), MidPoint (Bruselas, Bélgica), Art Basel (Basilea, Suiza) o el Palais de Tokyo (París, Francia). Esta es la primera vez que expone de manera individual en Salamanca.

Salamanca
Ciudad de Cultura y Saberes
AYUNTAMIENTO DE SALAMANCA

DA2
DOMUS ARTIUM
2002

playtime
audiovisuales

That's My Impression! Sonido. Color. Digital. 8'. 2001

Realizada a modo de programa cultural televisivo, *That's my impression!* analiza la obra y muestra los procesos de trabajo de un artista catalán, el propio Carles Congost. El conductor del programa, un experto en arte contemporáneo, nos guía a través de la obra del artista, descifrando las claves para facilitarnos el acceso a sus planteamientos. En el recorrido conoceremos, por ejemplo, a Jessie, protagonista de dos de sus obras anteriores, *Jessie fórmula sport* y *Jessie is thinking about it*, y que se presenta como un álter ego del artista. La obra expone un juego de contradicciones en torno a la sistematización del mundo del arte contemporáneo, ironizando sobre el papel que desempeñan los críticos y los relatos que construyen basados en fórmulas repetitivas y en etiquetas que pueden llegar a devaluar la diversidad pero que a su vez resultan útiles para acercar a público y artistas. Con la obra, Congost también ironiza sobre su propio papel como artista y el lugar que ocupa en este mundo, realizando este programa a manera de auto retrospectiva, en 2001, cuando todavía contaba con una incipiente carrera pero en la que ya están presentes muchos de los temas que irá abordando a lo largo de los años, las subculturas juveniles, el mundo del pop o la moda.



Un Mystique Determinado. Sonido. Color. Digital. 17'. 2003



Entre el musical y el falso documental, esta obra nos adentra en la vida de un adolescente, papel interpretado por Pablo Rivero, que tras ser bendecido por la inspiración artística, el *mystique*, deja su prometedor carrera como futbolista para dedicarse al videoarte. A partir de esta premisa, Carles Congost, subvierte lo socialmente esperado y aceptado, cambiando el curso de los acontecimientos, cuando un futbolista de éxito decide abandonar su profesión para

dedicarse a una actividad tan incierta como la de videoartista. ¿Qué pasa con este tipo de artista y todo/os lo que les rodea? Congost analiza de forma satírica la situación del artista contemporáneo en la sociedad actual, cuestionando, con mucho humor, los tópicos que existen en torno al arte y la creación, así como los privilegios y las jerarquías dentro de la propia estructura de la institución arte. Un mundo en el que el videoartista no está tan bien posicionado en comparación con otras disciplinas, situación que le hace preguntarse sobre el lugar que él mismo ocupa como videoartista español. El componente autobiográfico supone uno de los rasgos esenciales en toda su obra. Siguiendo la línea habitual de su trabajo, los procesos de creación de una obra artística, la cultura pop, los contextos adolescentes, el mundo de la televisión y la estética de los videoclips están también presentes en este vídeo, que se estructura a partir de una serie de canciones compuestas por Astrud, el dúo de pop electrónico formado en Barcelona por Manolo Martínez y Genís Segarra, que estuvo activo entre 1996 y 2011. A lo que hay que sumar la presencia de un coro, que aquí adquiere estética de cabaret, el cual, a la manera del teatro clásico griego, resume las situaciones acontecidas hasta el momento, aportando comentarios sobre los temas principales, convirtiéndolo todo en una suerte de ópera postmoderna y con un estilo próximo al melodrama.



Easy Katz / Bad Painting Series. Sonido. Color. Digital. 6'. 2013

Easy Katz es el capítulo segundo de la serie *Bad Painting*, que Carles Congost inició con la obra *The spin-off* en el año 2010. Alex Katz es un pintor norteamericano, considerado como uno de los padres del arte pop. Sus obras más reconocidas son los retratos coloristas de gran formato, que la joven protagonista de este vídeo intenta imitar. Con el singular sentido del humor que le caracteriza, Congost nos presenta en esta ocasión una situación de drama familiar en la que una chica habla por teléfono



no con su madre sobre la imposibilidad de entregar un trabajo a tiempo. Con esta obra, Congost juega alrededor de una de sus temáticas habituales, la reflexión sobre el mundo del arte contemporáneo y el papel del artista. La historia puede parecer a priori sencilla, pero esconde una crítica hacia los derechos de autor, la copia e incluso el canon de belleza, sumamente interesante, además de una sorpresa en el desenlace y una puesta en escena conectada con la corriente pop. La frustración y las inseguridades propias de la juventud, otra de sus líneas de actuación, quedan reflejadas en el personaje protagonista, una joven artista emergente afincada en la ciudad de Nueva York. Aparecen ante nosotros toda una serie de clichés sobre las tensiones generacionales, madre-hija, los deseos latentes, la incertidumbre y la culpa, resueltas con ironía por el autor. Con todo, el eje vertebrador de la pieza es el dilema moral de cómo hacer la elección adecuada y las consecuencias que esto pueda acarrear en la trayectoria artística de alguien que empieza.

The Wolf's Motives. Sonido. Color. Digital. 21'. 2017

Con *The Wolf's Motives* (Los motivos del lobo) Congost se sumerge, totalmente, en el artificio y la construcción de narrativas de ficción, partiendo de una crítica salvaje al consumismo y las estrategias de control que el capitalismo pone en marcha para supeditar a la juventud. La melancolía de las películas y grupos juveniles de la década de los 80 que tanto le han influido desde sus comienzos, están presentes en esta obra, junto al lenguaje publicitario que utilizan las grandes marcas de ropa, perfumes o telefonía móvil, en definitiva, todo lo que en apariencia “construye la identidad adolescente”. Una sensación de falsa libertad descarnada que simboliza a través de la inserción de un chip en las cabezas de cada uno de estos chicos. Los jóvenes representan una potente cuota de mercado.



Surge una instrumentalización, por parte del mainstream, hacia la transgresión y el comportamiento inherente durante esta etapa vital que termina restándoles libertad. El vídeo arranca con un prólogo, anterior a los títulos de crédito, donde una joven corre, acompañada por una música instrumental orquestada que nos remite a las bandas sonoras del cine de terror. El espectador, en tensión, tiene la sensación de que algo malo va a suceder, entonces, la chica se cruza con un joven completamente desnudo. En la siguiente secuencia, un plano general de seis adolescentes nos mete de lleno en una fiesta en medio del bosque, en mitad de la noche. Cuerpos que bailan y se desean. Es en ese preciso instante cuando el encuentro se ve interrumpido por la figura del lobo-cazador que, como metáfora de la sociedad tradicional, intenta acabar con cualquier signo de rebeldía. El artista pone el foco en la industria que absorbe el papel de la juventud, a la manera de un vampiro, otra referencia al mito y



a la ficción sobrenatural, a la literatura fantástica y los cuentos que tanto gustan a Congost. Formalmente, destaca la belleza hipnótica de cada una de las imágenes, la plástica a nivel fotográfico, el cuidado en el casting y una profunda labor técnica y creativa en el diseño de sonido. El título de *Los Motivos del Lobo* viene prestado de un poema de Rubén Darío, uno de los escritores culmen del romanticismo, donde la acción se sitúa en un bosque, en el que imperaban el miedo y la inseguridad, pues un lobo salía de su madriguera para convertirse en el terror del lugar.