

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.

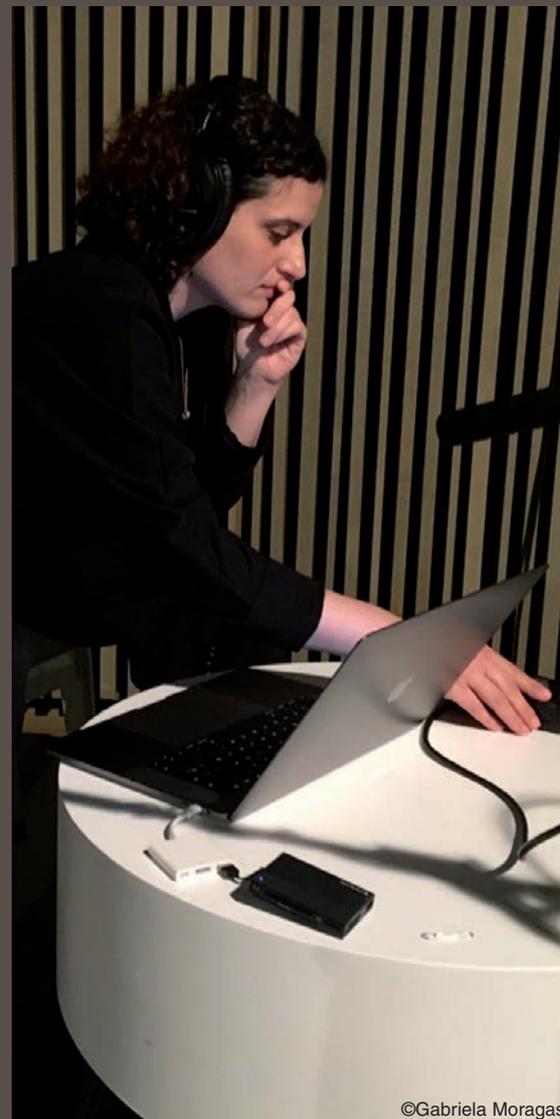
Así estas Visiones contemporáneas, comisariadas por Playtime Audiovisuales, presentan de forma trimestral y en el horario de apertura del centro, una selección de trabajos audiovisuales de autores contemporáneos españoles.

DA2 DOMUS ARTIUM 2002
SALAMANCA
Visiones contemporáneas
25 de febrero al 31 de mayo de 2020

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



DA2 DOMUS ARTIUM 2002
SALAMANCA



©Gabriela Moragas

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*

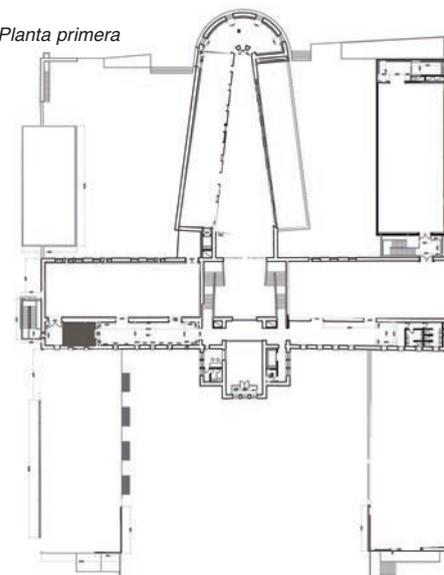
*Sábados, domingos y festivos: mañanas
de 11:00 a 15:00 h y tardes de 17:00 a 21:00 h*

Lunes: cerrado (excepto festivos)

*Visitas guiadas gratuitas:
sábados a las 18:00 y 19:00 h
y domingos a las 13:00, 18:00 y 19:00 h*

Visitas concertadas gratuitas (para grupos)

Planta primera



LÚA CODERCH

playtime
audiovisuales


Salamanca
Ciudad de Cultura y Saberes
AYUNTAMIENTO DE SALAMANCA

DA2
DOMUS ARTIUM
2002

playtime
audiovisuales

LÚA CODERCH



En 2020, *Visiones Contemporáneas, últimas tendencias en el cine y vídeo en España*, proyecto comisariado por Playtime Audiovisuales para el DA2 - Domus Artium 2002, llega a su octava edición. Comenzamos la temporada con el vigesimosegundo ciclo expositivo, que está dedicado a la artista visual, Lúa Coderch.



Los relatos de ficción, el uso de la palabra como recurso narrativo, los pequeños detalles, el tiempo, la abstracción y el juego de la memoria, sustentan cada uno de los trabajos en vídeo de Lúa Coderch. Proyectos, donde cuestiona la realidad y la propia institución del arte contemporáneo. Para este ciclo hemos seleccionado tres de sus piezas más representativas: "Oro", "Shelter" (tres capítulos) y "Vida de O.". Coderch es una artista con base en Barcelona y de origen peruano. Trabaja de forma transversal en el campo del vídeo, la performance y las artes plásticas. En su obra dedica una especial atención al pro-

ceso, desarrollando su trabajo con una decidida economía formal, cuestionándose la relación entre cuerpo y voz, el deseo y las narrativas de ficción, el valor económico y social. Su práctica artística se centra en nuestra vida común y sus implicaciones en el contexto filosófico y político actual.



Entre sus exposiciones individuales más recientes, destacan, "Vida de O." (CentroCentro, Madrid, 2018), "Shelter", (Fundación BBVA, Madrid, 2018) y "Souvenir (Onyx)" (Art Institute, Viena, 2017). En lo que a exposiciones colectivas se refiere, su obra se ha podido ver, por ejemplo, en: "To lose your head (idols)", (Bienal de Venecia, 2019), "As long as summer lasts" (The Ryder, Londres, 2018) y "Materia prima" (Fabra i Coats, Barcelona 2017-18) y ferias como ARCO - Madrid, Art - Bruselas o Loop - Barcelona. Esta será la primera vez que su obra podrá verse en Salamanca.



ORO Sonido. Color. Digital. 2014. 28'

La ciudad de Iquitos en Perú, es la ciudad más poblada del mundo a la que se puede llegar sin medios terrestres. Hasta esa ciudad llegó, en 1982, el cineasta alemán Werner Herzog para rodar su epopeya "Fitzcarraldo" y ese mismo año, en esa misma ciudad, nació, por casualidad, la artista catalana Lúa Coderch pero Lúa apenas tiene recuerdos de ella. Una memoria inexistente que ella se empeña en construir a través de una narración videográfica donde intenta explicar cómo se generan el valor y el carisma, y cuál es su relación con la distancia, la opacidad y la apariencia en relación con su propia historia autobiográfica. ¿Cuál es la cantidad de trabajo necesaria para producir una imagen? Con esta cuestión nos interpela, a través de su voz en off, durante toda esta historia. Una sucesión de ideas y anécdotas que parten de lo pequeño y lo local para llegar a la historia universal. Una historia donde tiene cabida el "Oro" del título, el valor especulativo del dinero en estos tiempos de capitalismo extremo y la explotación colonial desde los no tan lejanos conquistadores españoles. A nivel formal, Lúa Coderch, rueda en un espacio cerrado, en una suerte de estudio de artista, por donde va recorriendo una serie de objetos y fotografías, a la manera también de un Chris Marker. Una sucesión de imágenes que parecen tener sentido únicamente filmándolas. Una sucesión de imágenes que producen, Oro. Obra realizada con la Beca ProdArt de la Fundació Suñol, 2014.



THE HUMAN CHAIR (5'), ENTERING THE WORK (6') y THEY LOOK AT ME AND THEY THINK THAT I KNOW TOO (8') Sonido. Color. Digital. 2018



de las cartas escritas por la artista. Estas frágiles construcciones pero que a la vez son, lo suficientemente, resistentes como para pasar una noche al raso, sirven como metáfora de los anclajes de nuestra vida: el amor, la confianza en los amigos, en la familia, las experiencias vividas, los recuerdos, los afectos, en definitiva las cosas que, realmente, son valiosas y que nos permiten asirnos a lo importante y reorientarnos en la vida en momentos de quie-

Shelter, uno de los últimos trabajos audiovisuales de Lúa Coderch, se compone de 15 capítulos estructurados de manera epistolar. En cada una de ellos Coderch construye un refugio provisional, con materiales sencillos y elementos obtenidos en el propio terreno, una serie de espectaculares paisajes de lo más variopintos, glaciares, volcánicos o boscosos, a lo largo del planeta sobre los que, de forma íntima y en voz en off, se relata el contenido

bra. La estructura de cada capítulo sigue una pauta similar, en ellas mientras asistimos a la construcción manual de cada refugio, con una planificación fragmentada y a veces fuera de foco, que solo nos permite ver pequeños detalles, poco nítidos, de la artista realizando su tarea, se sucede el relato de la carta; textos que combinan historias generales e incluso anecdóticas, que dialogan con una situación vital de la propia Lúa y la relación que se establece entre la artista, el paisaje y el proceso de construcción. Constituyendo un relato con el que es fácil conectar y sentirse identificado. Articula así una historia sobre nuestras propias vidas, sobre cómo habitamos el mundo. Cada obra concluye llegando, finalmente, a poder contemplar, en su totalidad, el refugio construido. Para la ocasión hemos seleccionado tres de los capítulos de Shelter: The Human Chair, Entering the work y They Look at Me and They Think That I Know Too. Esta obra ha sido realizada con la Ayuda Fundación BBVA a la Creación en Videoarte, 2015.

VIDA DE O. Sonido. Color. Digital. 2018. 43'

O. es una joven que vive en una ciudad grande y forma parte, como todas las jóvenes, de la estructura del mundo capitalista. Trabaja en una empresa de diseño o en el mundo académico o en la institución cultural. Trabajos todos ellos reconocidos socialmente pero precarizados y jerarquizados, en esta sociedad neoliberal y postdigital que nos termina "engullendo a todos". La historia de O. la conocemos a través de distintos objetos y distintas voces en off que, pormenorizadamente, nos van describiendo situaciones y anécdotas referentes a su vida diaria. En esta obra, Lúa Coderch, da vida a lo supuestamente inerte, atribuye rasgos humanos y empáticos a los objetos que nos rodean. Así escuchamos a una taza, una almohada, un lienzo o una peluca. Una transposición de atributos, percepciones y sensibilidades que van desde los objetos que aparecen en cuadro a lo intrínsecamente humano. Todo ello, construido con un fino sentido del humor e ironía. Coderch trabaja desde la importancia de la construcción del relato, dotando a sus historias de detalles, descripciones y un cierto aire literario. Al igual que otros vídeos suyos como "Oro" localiza en un interior y recorre con sutileza los objetos que forman parte de esa habitación. Sólo al final, sale fuera y el exterior es una de esas grandes ciudades, con aeropuerto, millones de habitantes y edificios de oficinas donde vive gente como O. como todos nosotros. Formalmente, Lúa Coderch utiliza una fotografía en tonos pastel, cálidos y cercanos y una puesta en escena, altamente, cuidada. A través de sus planos y de la narración somos conscientes de un mensaje crítico y aterrador, donde la artista reflexiona sobre las relaciones sociales, el comportamiento humano y algo que conoce muy bien, la institución arte. En la pieza destacan los efectos con los que da vida a esos objetos y la banda sonora compuesta por la productora de música electrónica colombiana con base en Berlín, Lucrecia Dalt. Vida de O. forma parte del proyecto expositivo "Mirror Becomes a Razor When It's Broken" que tuvo lugar en CentroCentro, Madrid, entre 2018 y 2019.

