



## **Nunca salgo sin mi cámara. Vídeo en China**

**Del 5 de abril al 28 de mayo**

**Comisario: Hou Hanru**

La Fundación ICO presenta la primera exposición colectiva que se realiza en Europa sobre el *videoarte* contemporáneo chino. La muestra reúne 17 excepcionales vídeos de otros tantos artistas chinos que exploran la relación entre el individuo y la sociedad, abordando el excitante y contradictorio cambio social operado en la China actual desde que comenzó su apertura al mundo hace más de 20 años.

Comisariada por Hou Hanru, próximo curador de la Bienal de Estambul de 2007, la exposición reúne a una joven generación de artistas chinos. Muchos han nacido en las décadas de los años 60 y 70, trabajan con nuevas tecnologías y reflejan en su obra los grandes cambios socioeconómicos que están ocurriendo en su país. “El vídeo llegó a China a finales de los años 80 y hoy es una de las disciplinas más destacadas de la escena artística contemporánea”, explica el comisario. “Su naturaleza experimental les ofrece total libertad para observar y comentar críticamente su realidad. Es un soporte muy creativo que escapa al frenesí mercantilista que vive, por ejemplo, la pintura china”.

Los artistas participantes están considerados como los más innovadores dentro de la escena nacional china y algunos ya han despertado el interés internacional. Forman una visión panorámica del país, dado que provienen de todas partes de China, de Beijing a Shanghai, de Guangzhou a Hangzhou –ciudades con una cultura del consumo creciente y un rápido desarrollo urbano–, si bien algunos están asentados en el extranjero pero visitan regularmente el país. La mayoría ha elegido trabajar en vídeo al ser un soporte relativamente económico y con el que se obtienen rápidos resultados, un hecho que pone de manifiesto los críticos tiempos que atraviesan muchos artistas sin renunciar a una activa creatividad. De ahí que el comisario haya sugerido titular la muestra *Nunca salgo sin mi cámara. Vídeo en China*.

Aunque muchos de estos creadores han mostrado su trabajo de manera internacional, muchos de ellos todavía no han tenido la ocasión de exponer en Europa. Esta muestra servirá para presentar, en muchos casos, algunos de los trabajos más interesantes que se están produciendo actualmente en la escena artística China.

Concebida específicamente para las salas del Museo Colecciones ICO, los trabajos seleccionados se han dividido en tres apartados y se exponen en formatos diferentes, teniendo en cuenta los lenguajes de las obras, las características espaciales de la sala y los posibles comportamientos de lectura del público. La primera parte lleva por título *Yo y el Mundo* y reúne la obra de ocho artistas que exploran la relación íntima y directa entre el individuo y el mundo exterior, en

especial en un medio tan cambiante como el entorno urbano. Estos vídeos se proyectan en una gran pantalla de 3x4 metros.

La segunda zona, denominada *Narraciones Fantásticas*, muestra cinco “experimentos cinematográficos de gran originalidad”, en palabras del comisario, que surgen como respuesta a un sentimiento de alienación y a un deseo crítico de transformar la realidad. Esta serie está pensada para disfrutarse en una sala de *home cinema*.

En el tercer apartado, bajo el título *Testigo*, se exponen cuatro obras documentales que registran y testimonian algunos de los más urgentes y cruciales problemas como la emigración, la sexualidad alternativa, la corrupción o la industrialización salvaje. Para exponer estas obras, con una temática más propensa a la reflexión, se han escogido pantallas de televisión y auriculares individuales.

Los artistas que forman parte de *Nunca salgo sin mi cámara. Vídeo en China* son: **Cao Fei** (Guangzhou, 1968, vive y trabaja en Guangzhou); **Ou Ning** (Zhangjiang, 1969, vive y trabaja en Guangzhou y Beijing); **Chen Shaoxing** (Shantou, 1962, vive y trabaja en Guangzhou); **Chen Xiaoyun** (Hubei Province, 1971, vive y trabaja en Hangzhou); **Huang Weikai** (Guangzhou, 1972, vive y trabaja en Guangzhou); **Huang Xiaopeng** (Shanxi, 1960, vive y trabaja en Guangzhou); **Jiang Zhi** (Yuanjiang, 1971, vive y trabaja en Shenzhen); **Liang Yue** (Shanghai, 1979, vive y trabaja en Beijing y Shanghai); **Lu Chunsheng** (Changchun, 1968, vive y trabaja en Shanghai); **Wang Jianwei** (Sicuan Province, 1958, vive y trabaja en Beijing); **Xu Zhen** (Shanghai, 1977, vive y trabaja en Shanghai); **Zhu Jia** (Beijing, 1963, vive y trabaja en Beijing); **Zhou Xiaohu** (Changzhou, 1960, vive y trabaja en Changzhou); **Kan Xuan** (XuanCheng, 1972, vive y trabaja en Beijing); **Yang Zhenzhong** (Zhejiang, 1968, vive y trabaja en Shanghai), **Zhou Hao** y **Ji Jianghong**.

El comisario de la exposición es **Hou Hanru** (Guangzhou, 1963), crítico de arte y comisario independiente afincado en París desde 1990. Ha sido responsable de exposiciones como *Cities in the Move* (realizada junto a Hans-Ulrich Obrist) y *Z.O.U -Zone of Urgency* en la Bienal de Venecia de 2003. Acaba de ser nombrado comisario de la X Bienal Internacional de Estambul que se celebrará en 2007.

### **Algunas obras incluidas en la exposición.**

#### YO Y EL MUNDO

##### **01. Zhu Jia. DOUBLE LANDSCAPE. 9 min 50 seg.**

Es una grabación en 16mm de una escena banal, en la que un joven bebe café mientras es servido por una mujer que resulta ser, en realidad, un maniquí vestido. La escena se desarrolla al lado de una ventana, a través de la cual se ven lejanas torres de apartamentos. La película está vacía de toda acción, narración o drama y, en su lugar, se impregna de una extraña y melancólica falta de movimiento. Deja que una circunstancia inestable se repita, al mismo tiempo que hace invisible su gestión. El artista trata de enfatizar una situación mental neutral. Hablando francamente, desde el punto de vista del artista, esta denominada neutralidad deambula por su corazón todo el tiempo. Sin embargo, el problema es: ¿lo aceptas, lo mantienes o lo extraes y lo pones en tela de juicio? ¿Y qué puedes hacer sobre dicha “neutralidad”?

**02. Yang ZhenZhong. LIGHT AS FUCK (2003). 5 min 10 seg.**

En la mayor parte de las ciudades de China existen muchos edificios demolidos así como muchos otros que acaban de ser construidos, como es el caso de Shanghai. Es posible perderse en una calle que antes te era familiar, no importa que hayas pasado por allí hace unas semanas. Multitud de cosas desaparecen de tu mente igual de rápido. La imagen de la ciudad se hace cada vez más débil en nuestra memoria. Es muy emocionante y muy deprimente vivir en una ciudad que se desarrolla tan rápidamente.

**03. Chen Shaoxiong. INK CITY (2005). 3 min.**

Ink City traslada fotografías a tinta y las convierte en una vídeo que, según el artista, "adopta el método de la observación y actúa como una memoria discontinua de la ciudad".

**04. Cao Fei. COSPLAYERS (2004). 8 min. Vídeo digital**

Los COSplayers (en argot, quienes se disfrazan de sus personajes favoritos del manga) viven desde pequeños en el mundo virtual de los videojuegos. Cuando crecen, descubren que son rechazados por la sociedad. Incapaces de expresar sus sentimientos, recurren al escapismo, llegando a alienarse y a quedar desconectados. Sólo cuando se convierten en gentiles caballeros o princesas encantadas, los sufrimientos se alivian, a pesar de que el mundo en el que viven no haya cambiado lo más mínimo.

**05. Huang Xiaopeng. I ALWAYS GET A BIG JUMPY WHEN I'M SUSPENDED IN THE AIR (2005). 6 min. 30 seg.**

*Background* es algo que está detrás, no en el sentido tradicional de "esencia", sino más bien algo que ha sido pasado por alto o ignorado, o que ha sido desenfocado por la función automática de la cámara. El *background* puede también entenderse como el pasado, como la historia, la nación, la política, la sociedad, la ciudad, la construcción, la familia, la identidad, etc. Todo tiene su propio *background*. El *background* está entrelazado, es incierto, ambiguo y dudoso. No es insólito que algo inusual, inesperado o chocante aparezca en el *background*, como un fantasma que de repente aparece en un negativo revelado. Los edificios ruinosos forman parte del *background* del luminoso resplandeciente espectáculo en la ciudad china. Aparecen al fondo, sorprendentemente, como lápidas.

**06. Kan Xuan. ONE BY ONE (2004). 3 min. 3 seg.**

No son policías, son guardas de seguridad.

Vivimos todos en manos de guardas de seguridad:

- ¿Dónde está tu casa?
- ¿A quién estás buscando?
- ¿Qué estás haciendo aquí?

El estatus social de un guarda de seguridad es muy bajo y humilde.

**07. Xu Zhen. WE WILL COME BACK (2002). 3 min. 18 seg.**

La expresión se convierte en una especie de autosuficiencia y puede contener todo.

Sobre "We will come back":

Pregunta: ¿Dónde lo rodaste?

Respuesta: En el parque Changfeng.

Pregunta: ¿Es verdad o es falso?

Respuesta: Por supuesto que es verdad.

Pregunta: ¿Cómo tuviste tanta suerte de rodar eso?

Respuesta: He estado esperando allí cada día.

#### **08. Zhou Xiaohu. THE GOOEY GENTLEMAN (2002). 4 min. 2 seg.**

Utilizando el cuerpo como pizarra, el artista creó dos personajes, uno masculino y otro femenino, que cobran vida una vez que son dibujados sobre el cuerpo. Éste y los dibujos, unidos, toman vida propia, moviéndose, comunicándose e incluso luchando, como una declaración expresiva, y de alguna manera humorística, sobre la continua lucha de poder entre los sexos. El caballero de goma es una obra creativa y una de las preferidas por su autor. Está basada en el cuerpo humano. El amor recíproco, la confrontación y las peleas entre hombres y mujeres son manifestados con intensidad y de forma cómica e ingeniosa. Se trata de dibujos animados sobre lo que ocurre realmente en el cuerpo de cada uno. La creatividad de este trabajo reside en la combinación perfecta de la conducta real del cuerpo con la de los dibujos animados; de la imagen física del cuerpo con la técnica tradicional del dibujo lineal; de la representación del comportamiento y de la nueva tecnología con el dibujo tradicional.

### NARRACIONES FANTÁSTICAS

#### **09. Ou Ning y Cao Fei. SAN YUAN LI (2003). 40 min. Vídeo digital**

Un estudio del proceso de urbanización de una ciudad, Guangzhou, que acaba engullendo a un pueblo, San Yuan Li. Armados con cámaras digitales, los autores penetran en la localidad rural para analizar la confrontación y la reconciliación entre el proceso de modernización y el sistema patriarcal de clanes, retratando de paso las extrañas arquitecturas y el paisaje humano que emerge como resultado. La pieza fue mostrada en Z.O.U – Zone of Urgeny en la Bienal de Venecia 2003 y en todo el mundo.

#### **10. Chen Xiaoyun. QUEEN LILI'S GARDEN (2005). 64 min. Color**

Una obra sobre el amor y la soledad. Personajes anónimos narran a través de subtítulos, fragmentos de imágenes, la sensación de sentirse perdidos en el mundo.

#### **11. LiangYue. STOP DAZING (2004). 35 min. 33 seg.**

En Stop Dazing una voz habla todo el tiempo entre su recuerdo y su sueño. Para mi es una sensación para forzarse a sí mismo a despertar. Es como entrar en una atmósfera suave y quedarte atrapado, quieres irte pero es demasiado difícil. Parte de ello es como una pesadilla. Estaba muy confusa, ¿por qué siempre me asusto cuando sueño con una cálida niñez? Quizás está demasiado lejos y la echo mucho de menos. No quiero que a la gente le guste o piense sobre lo que dije en ese video, tan solo quiero darles un lugar tranquilo y un espacio para soñar dulcemente, para pensar o recordar cosas que habían olvidado ya. Las cosas se olvidan rápido si no eres consciente de ello. Tan solo quiero quedarme con algunas para que sean mencionadas como bonitos recuerdos.

**12. Lu Chunseng. HISTORY OF CHEMISTRY (2004). 29 min. 37 seg.**

La química moderna proviene de la antigua brujería y de la alquimia. Hoy en día, la situación de algunas áreas del mundo es como el humo amarillo que salía del antiguo laboratorio del alquimista. Después de conectar con Asia, puse este título a mi trabajo. Para ganar más tiempo, muevo la lente lo más despacio posible, intento hacer un rodaje simple, estable, que dure más y más...Imagino la experiencia desconocida de un grupo de personas. A través de un acto artificial, dejo que un cierto tipo de emoción latente crezca. Esta acción no tiene fin, así que no hay resultado.

**13. Wang Jian Wei. SPIDER 2 (2004). 9 min.**

Spider-2 es un lugar donde el espacio dramático y fantástico se superpone al espacio ordinario y real. Las cosas suceden en los lugares más normales de una casa, tales como el salón, la cocina, el dormitorio y el baño, en ese orden, y el comportamiento de los ocupantes se sitúa entre lo cotidiano y el sonambulismo. Además de los miembros familiares hay un tipo de "miembros invisibles" (imaginados o insinuados mentalmente) vagando por la habitación. ¿Pertencen a la imaginación de un miembro o son fragmentos de la memoria? Comparten el mismo espacio y tiempo mientras, al mismo tiempo, nunca cruzan sus miradas. La "araña" experimenta la posibilidad de establecer nuevas relaciones entre el espacio público y el arte contemporáneo, solapando y yuxtaponiendo diferentes espacios, transfiriendo y recolocándolos obsesivamente. Las diferentes maneras de utilizar el espacio formulan un nuevo significado del mismo mientras que modifican nuestra opinión sobre lo estable y lo definitivo. La "araña" hace que el sentido de las relaciones sea "gris".

TESTIGO

**14. Huang Weikai. LADEN'S BODY COULD BE NOTHING BUT A COPY (2002). 22 min. 43 seg.**

Un descarado locutor de radio propone a su audiencia habitualmente un juego llamado "Let's talk crap" (Digamos chorradas). Este juego consiste en unir diferentes historias contadas por los radioyentes a partir de unas palabras dadas por él. Un día, en el programa de radio, propuso tres palabras tales como "Mujer", "UCRANIA" y "Laden", y dejó a la audiencia que diera rienda suelta a su imaginación para completar la historia; el que pudiera contar la historia más divertida con esas tres palabras ganaría un generoso premio. Con el tiempo, la historia de este interesante juego se fue difundiendo entre la muchedumbre más allá de la audiencia del programa. La gente transmitió de forma cada vez más distorsionada un mensaje falso sobre Laden, según las circunstancias y el carácter de la persona que lo contaba. Pero pronto, de forma inesperada, las noticias de la televisión verificaron una leyenda absurda pero verdadera sobre Laden, casi idéntica a la que la gente había difundido.

**15. Jiang Zhi. OUR LOVE (2005). 78 min. Vídeo digital**

Aborda la orientación de género y la homosexualidad a través de tres jóvenes personajes que juegan un papel clave en el proceso de apertura del país. La obra es mitad documental, mitad ficción, "retratando un mundo en el que ambos sexos existen en una misma persona", según su autor.

**16. Zhou Hao & Ji Jianghong. HOUJIE TOWNSHIP (2003). 90 min.**

Houjie es un pequeño pueblo a 45 km. de Guangzhou y a 80 de Hong Kong. Se dice que nueve de cada diez pares de zapatillas deportivas del mundo se fabrican aquí. Los trabajadores viven en miles de casas semidestruídas alrededor de las fábricas. Los dos directores han vivido con ellos alrededor de un año.

**17. Cao Fei. FATHER (2005) 88 min.**

Mi padre es escultor oficial que trabajó durante muchos años en el estilo del realismo socialista. Hizo esculturas de famosos personajes de la historia china, principalmente por encargo del gobierno. Su carrera artística está profundamente influenciada por la ideología de su generación. En diciembre de 2004, papá fue invitado a construir una escultura de 6 metros de altura del joven Deng Xiaoping. Documenté el proceso de trabajo de la construcción de esta estatua y eso me permitió llegar a conocerle mejor desde la perspectiva de una joven perteneciente a una nueva generación de artistas. Al mismo tiempo que, desde el punto de vista de su propia hija, esta película representa una visión personal e íntima.