

PARATEXT

14.10.2015

Ciprian Homorodean

Hsu Jia-Ling

Antonio R. Montesinos

Christina Schultz

- P2 Aggtelek** 34
P9 Befaco 156
P5 Santiago Borja 84
P8 Azahara Cerezo 134
P1 Catalina del Cid 20
P8 Lydia Debeer 138
P4 Andrea Gómez 66
P3 Luis Guerra 44
**P5 Matteo Guidi /
Giuliana Racco** 88
P4 Ariadna Guiteras 62
P6 Ciprian Homorodean 102
P9 Ilaro.org 160
P6 Hsu Jia-Ling 106
P9 Youngmi Kim 164
**P3 Susanne Kudielka /
Kaspar Wimberley** 48
E2 Renan Laru-an 176
P4 Laura Llaneli 70
P1 Llobet / Pons 24
P2 Óscar Martín 38
P6 Antonio R. Montesinos 110
P8 Isamit Morales 142
P4 Travers Nash 74
P7 Marco Noris 120

- P4 Diego Paonessa** 78
P8 Iván Paz 146
P5 Lucía C. Pino 92
P7 Germán Portal 124
P3 Mario Santamaría 52
P6 Christina Schultz 114
P5 Marc Serra Roca 96
P7 Paulina Silva Hauyon 128
P3 Bea Stach 56
E1 Lauren Wetmore 170
P8 Ali Yerdel 150
P1 Loo Zihan 28

Aquest nom, *Paratext*, amaga una programació mensual de presentacions dels artistes residents a Hangar de llarga i curta durada, així com de les residències internacionals, sempre en dimecres, de 19.00 h a 21.00 h. Diversos artistes presenten en diferents formats projectes concrets o parts del seu treball. Les sessions són sempre obertes al públic amb el propòsit de possibilitar la interacció amb els mateixos artistes.

Antonio R. Montesinos

Ronda, 1979

Artista resident, abril 2015 – abril 2017

www.armontesinos.net

Llicenciat en Belles arts per la UPV (València) i màster en arts digitals per la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona).

Treballa modificant i registrant els espais que constitueixen la nostra experiència quotidiana, intentant comprendre com aquesta es desenvolupa en un entorn híbrid que barreja el real amb el fictici, l'urbà amb el natural i el físic amb el digital. Les seves propostes analitzen la tensió entre les estructures d'ordenació de l'espai enfrontades a la capacitat d'acció real que tenim sobre el nostre entorn.

Empra procediments heretats de la sociologia, l'antropologia o el disseny de la informació. Utilitza freqüentment objectes, materials pobres, tecnologia Low-Fi i procediments "DIY".

Ha treballat en contextos com: Städtische Galerie (Bremen); Gdansk City Gallery (Gdansk); Künstlerhaus Villa Concordia (Bamberg); EX-TERESA (Ciutat de Mèxic); Hospital Club i The Gallery Soho (Londres); La Centrale Électrique (Brussel·les); La Casa Encendida, Matadero o la Residencia de Estudiantes (Madrid); BilbaoArte o Getxoarte (Bilbao); l'I+CAS o CAAC (Sevilla); Centre d'Arts Santa Mònica (Barcelona); La Térmica, Espacio Iniciar-te o el CAC (Màlaga); o l'EACC (Castelló).

Compta amb exposicions individuals a la Galeria Jose delafuente (Santander) i a la Galeria Isabel Hurley (Màlaga).

I participa en projectes col·lectius com *D_forma*, *Proyecto Rampa*, *El deseo de andar*, *Montaña-isla-glaciar* o *La Ciudad Demudada*.

Cartografies

Des del 2005, vaig començar a desenvolupar un altre mètode de treball que continuava amb les línies d'actuació d'*Àrees gràfiques*: la utilització del gràfic i de les regles per produir o representar comportaments. No obstant això, en aquesta ocasió pretenia invertir la relació entre gràfics i comportaments. Si en *Àrees gràfiques* el gràfic organitzava l'espai —constituint situacions i per tant comportaments—, en aquesta nova línia de treball eren els comportaments els que generaven el gràfic. En aquesta ocasió el gràfic servia per registrar i donar lloc a la formalització del projecte. Aquests projectes partien d'entendre com el simple exercici de l'habitar podria construir i reconfigurar l'espai de les ciutats. Com "no habitem perquè hem construït, sinó que construïm i hem construït en la mesura que habitem", com deia Heidegger a *Construir, habitar, pensar*. D'altra banda, la lectura de *Walkscapes*, el caminar com a pràctica estètica, de Francesco Careri, va fer que comencés a treballar amb el caminar com a eina d'actuació mínima, capaç de transformar i crear territori. Aquesta postura s'apropa a la que enuncia Michel de Certeau a *La invenció del quotidià*: "El passeig per la ciutat és la pràctica del sistema urbà, és l'acte d'enunciació de la ciutat". Segons Certeau, el consumidor, en la seva recepció i apropiació dels objectes i de l'entorn, té la possibilitat d'interpretar-ho de forma lliure, la qual cosa constitueix una forma d'apoderament.

D'aquesta manera vaig realitzar diversos projectes en els quals utilitzava la deambulació —per explorar territoris i per

Aquest text pretén realitzar un recorregut a través del meu propi treball, dels meus interessos i les meves lectures. Des dels meus primers treballs fins al moment actual.

Àrees gràfiques

En una primera etapa del meu treball, des del 2004 fins al 2005, vaig realitzar una sèrie d'intervencions a l'espai públic sota el títol *Àrees gràfiques*. En aquestes intervencions vaig utilitzar tècniques molt senzilles, com el vinil o la cinta adhesiva, per jugar amb la gramàtica de la senyalització pública. Construïnt situacions i activitats que fomentaven el relacional, el lúdic, o que trencaven comportaments alienants. L'estratègia barrejava la manera com s'utilitza el gràfic dins de la construcció de l'espai públic —en els passos zebra o en les línies de carril— amb un altre tipus d'organització gràfica de l'espai —la que trobem en taulers de joc, espais esportius o interfícies gràfiques. D'aquesta forma creava *rayuelas* gegants, com a *Sambori* (2004), dibuixava grans laberints que representaven la ciutat, com a *Només a la ciutat 2.0* (2004), o generava estructures per perdre uns minuts de temps productiu, com en *Primer de tot* (2005).

Recordo que en aquesta època estava llegint textos relacionats amb les T.A.Z. de Hakim Bey, amb les «heterotopies» de Foucault, aquesta "espècie de llocs que són fora de tots els llocs", o amb les situacions construïdes de la Internacional Situacionista. Aquestes construccions gràfiques pretenien funcionar com aquests «llocs altres» de Foucault, que contaminaven els llocs normals mitjançant petits parèntesis en les actituds imposades com a normals per tractar així de crear espais de desig i comunicació.

enunciar narratives — i la cartografia — com a eina per a la representació subjectiva dels espais recorreguts. Sota aquestes idees vaig desenvolupar projectes com *Narracions caminades* (2008 - 2012), en el qual elaborava narracions obertes a partir de diferents derives per les ciutats, *Le Petit Tour* (2009), on reinterpretava la pràctica actual del senderisme com un exercici de «paisatgisme en viu» o el projecte *(1:1) Joc d'escala* (2011), que es basava en la manera com certs jocs de rol i d'estratègia construeixen una història a partir d'una cartografia, establint una relació dinàmica i retroalimentada entre la creació d'un territori i una narració. Aquests projectes em van portar a investigar les relacions entre la pràctica del territori i la seva representació en forma de cartografia o de relat narrat. D'altra banda, aquestes propostes tenien en compte com, al moment actual, la representació del territori no es pot comprendre deslligada de les noves tecnologies de creació i edició de mapes digitals. Totes aquestes propostes han d'entendre's com a exercicis de neo-cartografia i des d'una aproximació «bottom-up», amb un doble objectiu: d'una banda, utilitzar aquestes eines per a l'apropiació i generació d'espais, i, de l'altra, produir experiències que ens allunyin de l'utilitarisme, tant en la nostra vivència de l'espai urbà com en la gestió del nostre temps.

Inòpies

Continuant amb certes postures que intentaven resignificar els espais i els objectes mitjançant modificacions en el seu ús, començo a treballar amb la idea de maqueta i els jocs de construcció. A partir d'aquestes idees començo a desenvolupar la sèrie *Inòpies* (2008 - 2015), que proposa una resposta davant la fractura provocada

per la crisi del model econòmic liberal que va tenir lloc a partir de l'any 2008. Aquesta resposta es planteja desenvolupant un posicionament que col·loca el ciutadà en un lloc de poder sobre el seu context immediat: la ciutat. Seguint aquestes pautes, es treballa component una sèrie de paisatges urbans realitzats de forma casual, que representen ciutats imaginàries realitzades amb objectes oposats i materials pobres. Aquestes maquetes pretenen reprendre certs models utòpics moderns — en els quals s'aplicava un model urbanístic basat en l'ordre i la raó per imposar un context social específic — per reinterpretar-los i apropar-los a la figura del ciutadà — persones no especialitzades, però que utilitzen sabers distribuïts per millorar el seu context.

Una de les idees fonamentals del projecte consisteix a reciclar materials que el sistema rebutja per construir alternatives. D'aquesta manera la proposta pretén sempre treballar a partir de materials reutilitzats, tècniques oposades i models urbans passats. Apostant per una posició que fuig de l'especialització, que utilitza objectes oposats i que aplica tècniques senzilles. Són propostes que es plantegen sempre des d'aquesta posició amateur, intentant reprendre cert impuls utòpic cap al futur i situant el ciutadà com el protagonista d'aquest «exercici d'imaginació» que suposa la projecció d'utopies. Com a subjecte que vol expressar el seu desig de participació en la construcció de models urbans i socials diferents.

Martí Peran, en el text de l'exposició *Futurs abandonats. Abir ja era la qüestió*, parla sobre com, en aquests moments, vivim sota una «dictadura del present» en la qual

els ciutadans no troben les condicions òptimes per imaginar alternatives al model actual a causa de la seva situació com a consumidors precaris i temorosos, així com a causa de la seva relació amb els relats col·lectius: que proclamen la fi de la política, de la història i el fracàs de les utopies de masses. En el text, Peran comenta com, davant tal situació, Ernst Bloch, en *El principi esperança* (2004), proposa «l'encara no», que supera la idea de recuperar una dada històrica o un esdeveniment per rehabilitar-lo. Pretén anar més enllà i aconseguir la idea de «consciència anticipatòria», una pulsio que ens permet fantasiar amb futurs diferents. D'aquesta manera proposa rescatar models passats que ja pensaven el futur. «Futurs abandonats» que són susceptibles de projectar-se. Peran els detecta, per exemple, en les «ruïnes premonitòries» que Robert Smithson descriu en el seu text sobre les restes del passat industrial de Passaic i en com Smithson reincorporava les deixalles del passat al present. Segons Walter Benjamin, el detritus conté tot l'oposat al discurs històric dominant i reincorporar-lo provoca el xoc entre aquelles il·lusions i un present escàs d'expectatives pròpies. Això és, en certa manera, el que es proposa a la sèrie *Inòpies*. Pretén utilitzar el procés de muntatge d'aquests paisatges urbans per especular amb possibilitats diferents, rescatar aquests «futurs abandonats» i generar — mitjançant el joc, la improvisació i la remescla — ficcions possibles per sobre de veritats absolutes.

ANTONIO R. MONTESINOS

Ronda, 1979

Resident Artist, April 2015 – April 2017

www.armontesinos.net

He is a graduate in Fine Arts by the UPV (Valencia) and holds a Master in Digital Arts from the Universitat Pompeu Fabra (Barcelona).

His work consists of modifying and documenting those spaces that are part of our everyday experience, trying to understand how they develop as a hybrid environment, a mixture of reality and fiction, the urban and the natural, the physical and the digital. His proposals analyze the tension between the organizing structures of space and the real capacity for action that we have on our surroundings.

He borrows processes from sociology, anthropology and information design. He often uses objects, poor materials, Low-Fi technology and DIY methods.

He has worked in contexts like: Städtische Galerie (Bremen); Gdansk City Gallery (Gdansk); Kulturehauses Villa Concordia (Bamberg); EX-TERESA (Mexico City); Hospital Club and The Gallery Soho (London); La Centrale Électrique (Brussels); La Casa Encendida, Matadero or the Residencia de Estudiantes (Madrid); BilbaoArte or Getxoarte (Bilbao); the I+CAS or CAAC (Sevilla); Centro de Arte Santa Mónica (Barcelona); La Térmica, Espacio Iniciarte or the CAC (Malaga); or the EACC (Castellon).

He had individual exhibitions at: Galería Josedelafuente (Santander) and Galería Isabel Hurley (Malaga).

He also participates in the following collaborative projects: *D_forma*, *Proyecto Rampa*, *El deseo de andar*, *Montaña- isla- glaciar* or *La Ciudad Demudada*.

This text intends to go over my own work, my interests and readings, from my earlier works to the present.

1. Áreas gráficas [Graphical Areas]

At an earlier stage, from 2004 to 2005, I developed a series of interventions in the public space titled *Áreas gráficas*. In these interventions, I used very

simple techniques —like vinyl and adhesive tape— to play with the language of public signage, developing situations and activities that fostered the relational, the playful, or that blocked hostile behaviors. The strategy was to combine the way we use the graphical inside the public space —in crosswalks, or driving lanes— with other types of graphical orderings of space —what we find in game boards, sport arenas, or graphic interfaces. This way, I produced giant hopscotch grids, as in *Sambori* (2004); drew big labyrinths representing the city, as in *Sólo en la ciudad 2.0* [Only in the City 2.0] (2004); or generated structures to waste minutes of productive time, as in *Antes que nada* [Before Anything] (2005).

I remembered that, at that time, I was reading material related to Hakim Bey's *T.A.Z.* and to Foucault's *Heterotopias*, those “sorts of places that are outside all places”, or to the conditions set by the Situationist International. These graphical constructions were intended to work as those Foucauldian “other spaces” that contaminated regular space through those little interruptions of the imposed rule that try to create spaces of desire and communication.

2. Cartografías [Mapmaking]

Since 2005, I am developing another working method that continues the course of action started with *Áreas gráficas*, using graphics and the rules that produce or represent behaviors. However, now I intend to reverse the relationship between the graphical and behaviors. If, in *Áreas gráficas*, graphics organized space —producing situations and, therefore, behaviors—, in this new line of work, behaviors produce the graphical. Now, the graphical is used to document and formalize the project. These projects begin by understanding how a simple dwelling practice could build and reconfigure urban space. Because, as Heidegger said in *Building Dwelling Thinking*: “We do not dwell because we have built, but we build and have built because we dwell, that is, because we are dwellers”². On the other hand, reading *Walkscapes: Walking as an Aesthetic Practice*, by Francesco Careri,

made me use walking as a minimal performance tool that enable me to create and transform a territory. That position is very close to what Michel de Certeau mentions in *The Practice of Everyday Life*: “The act of walking is to the urban system what the speech act is to language or to the statements uttered. [...] It thus seems possible to give a preliminary definition of walking as a space of enunciation”³. In de Certeau's words, by getting and making objects and surroundings his own, the consumer has the possibility to freely interpret them, an act that constitutes a form of empowerment.

Following this, I produced various projects in which I used walking —to explore territories and enunciate narratives— and mapmaking —as a tool for the subjective representation of walked distances. With that in mind, I made projects like *Narraciones Caminadas* [Walked Stories] (2008 - 2012), where I produced open narratives from different *dérives* [drifts] taken through the city; *Le Petit Tour* [A Little Tour] (2009), where I translated the current practice of hiking into an exercise of “live landscaping”; or *(1:1) Juego de Escala* [(1:1) Playing with Scale] (2011), based on the way in which certain role and strategy games develop stories from maps, establishing a dynamic and self-feeding relationship between the production of a territory and narratives. These projects pushed me to explore the relationships between the experience of territory and its representations in the form of maps or narrated stories. On the other hand, these propositions took into account how today's representation of territory cannot be understood independently from the new production and edition technologies used for digital maps. All these proposals should be seen as new mapmaking exercises with a bottom-up approach and a double aim: the intent, on the one hand, to use these tools for the appropriation and generation of spaces; and, on the other, to produce experiences without utilitarian aim, either from the standpoint of our living experience of urban space or of the management of our time.

3. Inopias [Scarcities]

Following an understanding that tried to re-signify spaces and objects through changes in their use, I started working on the idea of mockup and construction games. From these ideas, I started to develop the series *Inopias* [Scarcities] (2008–2015), as a response to the crisis caused by the liberal economic model that began in 2008. That response is formalized by the conviction that citizens should take a position of power over their immediate context: the city. By following these guidelines, the project develops a series of casual urban landscapes that represent imaginary cities built with cheap and recycled materials. These mockups hope to take up some Modern utopian models —on which, in order to impose a specific social design, a type of urban planning was applied based on order and reason—, reinterpreting and bringing them closer to the figure of the citizen —non-specialized people, who used distributed knowledge to improve their living context.

One of the main ideas of the project is to recycle materials that the system scraps and propose other options. This way, the project commits itself to work always with reused materials, found techniques and old urban planning. It fosters a position that avoids specialization, using found objects and applying simple techniques. These proposals are developed always from an amateur position, hoping to propose a forward utopian move toward the future, and made citizens the protagonists of that “imagination exercise” which is at the root of any designed utopia. They are subjects ready to show their wish to participate in the construction of alternative social and urban models.

Martí Peran, in the text for the exhibition *Futuros abandonados: Mañana ya era la cuestión* [Abandoned Futures: The Question Was Already “Tomorrow”], tell us how we now live under the “dictatorship of the present”, where citizens lack the proper conditions to imagine an alternative to the current model because they are precarious and frightened consumers and relate to those collective narratives

that proclaim the end of politics, of history and the failure of a mass utopia. In that text, Peran mentions how, to cope with that situation, Ernst Bloch proposes, in his *The Principle of Hope*, the “yet no”, which overcomes the idea of recovering historical information or events in order to rehabilitate them. It aims to go beyond that, reaching an “anticipatory conscience”, a drive that should free us to imagine alternative futures. That way, he suggests, we could rescue the old models, which already considered the future, the “abandoned futures” that were already potential forecasts. Peran finds them, for instance, in the “premonitory ruins” that Robert Smithson described in his writings about the leftovers of Prassaic's industrial past, and in how he brought back waste from the past to the present. According to Walter Benjamin, waste holds everything that is contrary to dominant historical discourses, and its uses spark a conflict between those illusions and a present that lacks any expectation of its own. This is, somehow, what I propose with *Inopias*. The series hopes to take the installation process of those urban constructions and think different possibilities, to rescue those “abandoned futures” and generate —through games, improvisation and remix— those possible fictions that will stand above all absolute truth.

4. La Ciudad Demudada [A Changed City]

Finally, I would like to mention that I have been working, for a year, in collaboration with Chinowski Garchana and Fernando G. Tamajon (Malaventura), on *La Ciudad Demudada* (2015 - 2016), a program of critical culture concerned with the city of Malaga. In some ways, the project is heir to the concept behind *Inopias*, but it grows —with the help of my colleagues— to include the recycling of objects, as well as elements that are both sound and image based.

As its main focus, the project looks for the underground life in Malaga that remains outside that official narrative constructed around a touristic cultural identity. To do this, we decided to open a process of documentation and production with

guests like Rogelio López Cuenca, Jaron Rowan, Julia Ramirez, Edu Serrano, José Pérez de Lama, Jorge Dragón, Luis R. Padrón, Beatriz García, Domenico Di Siena, Diana Padrón, Lorenzo Sandoval, the collective Zaramari, Kamen nedev, Juan Cantizzani, Jose Luis Espejo, María Andueza, Xoán-Xil López or the Niño de Elche with Los Volubles, etc. Participants that, with their lectures, workshop and concerts, have talked about culture as a brand, the rights to the city, about memory, critical mapping, about noise and careful listening, about public space and about creative and political recycling.

Throughout this open process, involving, between students and collaborators, almost one hundred people, we gathered objects and audiovisual materials. By mixing objects that were previously considered trash, images used to promote tourism and sounds that had been silenced, we produced a performance titled *La Remezcla* [The Remix] (2016), which contained the conclusions of the program. At the end, the stage and audiovisual apparatus of the performance was left as a residue of everything that had taken place during that four-month process, like a disconnected map and an opportunity to conceptualize the city in a collective manner.

1. Foucault, Michel: "Different Spaces" in *Aesthetics, Method, and Epistemology. Essential Works of Foucault 1954-1984*, translated by Robert Hurley and others. New York: The New Press, 1998, p. 178.

2. Heidegger, Martin: "Building Dwelling Thinking" in *Poetry, Language, Thought*, translated by Albert Hofstadter. New York: HarperCollins Publishers Inc., 2001, p. 146.

3. Certeau, Michel de: *The Practice of Everyday Life*, translated by Steven Rendall. Los Angeles: University of California Press, 1988, pp. 97-98.