

Crisálidas

Fernando Gutiérrez

30.01 - 06-04.2009

laboral
Centro de Arte y Creación Industrial



GOBIERNO DEL
PRINCIPADO DE ASTURIAS

CONSEJERÍA DE CULTURA
Y TURISMO

Instituto Asturiano de la Juventud

CONTENIDOS | CONTENTS

Mercedes Álvarez González Premio LABjoven_Experimenta. Un paso más	4
Mercedes Álvarez González LABjoven_Experimenta Award. Another Step Forward	5
Juan Antonio Álvarez Reyes Fernando Gutiérrez: entre el <i>dessin sans papier</i> y la <i>animazione povera</i>	6
Juan Antonio Álvarez Reyes Fernando Gutiérrez: Between <i>Dessin Sans Papier</i> and <i>Animazione Povera</i>	8
F. Javier Panera Cuevas Diseño, artilugio, “animismo” y fantasmagoría	10
F. Javier Panera Cuevas Design, Device, “Animism” and Phantasmagoria	12
Abel H. Pozuelo En la caverna del deseo automático	14
Abel H. Pozuelo In the Cave of Automatic Desire	16
Javier Ávila Imagino que todo es extraño	18
Javier Ávila I Suppose Everything Is Odd	19
Imágenes <i>Crisálidas</i>	21
Images <i>Crisálidas</i>	21
Créditos	46
Credits	47

Premio LABjoven_ Experimenta Un paso más

La Consejería de Cultura y Turismo del Principado de Asturias, a través del Instituto Asturiano de la Juventud, convocaba en el año 2007 la primera edición del Premio LABjoven_Experimenta dentro del programa CULTURAQUÍ. Destinado a artistas asturianos o residentes en el Principado de Asturias menores de 35 años, con una dotación de 30.000 euros y organizado en colaboración con LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, el premio está dedicado a proyectos artísticos experimentales (instalaciones multimedia, acciones, intervenciones y cualquier otro proceso creativo) concebidos específicamente para su instalación en la Sala Plataforma 1 del Centro de Arte.

El éxito de la primera convocatoria con la *Situation Room* de Pablo de Soto animaba a repetir la experiencia, ampliando su radio de acción a jóvenes descendientes hasta segundo grado de emigrantes asturianos. De entre las propuestas presentadas el jurado seleccionaba el proyecto *Crisálidas*, de Fernando Gutiérrez.

Esta intervención es, sin lugar a dudas, un paso más en la actuación de la Consejería de Cultura y Turismo a favor de la joven creación contemporánea. Un apoyo que se iniciaba hace más de dos décadas con el programa de exposiciones de la Sala Borrón de Oviedo, que se ha visto consolidado por una trayectoria ejemplar y el premio de ver cómo algunos de aquellos artistas emergentes se han convertido en sólidas realidades de nuestro arte.

En paralelo a la labor de la Sala Borrón, la Consejería de Cultura ponía en marcha en 1990 la Muestra de Artes Plásticas del Principado de Asturias, que este año alcanza su vigésima edición. Las obras premiadas, objeto de una exposición conjunta en la Sala Borrón, iniciaban una itinerancia de carácter regional, nacional e internacional, además de ofrecerse la posibilidad de acceder a otros programas de becas o de artistas en residencia.

Y sería en el ámbito del acuerdo y colaboración con otras entidades públicas o privadas para apoyar los productos emergentes en el que nacería el Premio Astragal para obras o instalaciones artísticas realizadas expresamente para el denominado Espaciu Astragal del Conseyu de Mocedá de Xixón, en colaboración con la Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidad Popular de Gijón. Proyecto que venía a cubrir el vacío existente en las distintas convocatorias, al propiciar la producción de instalaciones, video-instalaciones, performances, etc., intervenciones de difícil encaje en espacios más convencionales y que responde a una demanda largamente acariciada

por los creadores, el establecimiento de contratos profesionales para la realización de las producciones.

Esta colaboración se ha reiterado en el Premio LABjoven_Experimenta, cumpliendo así uno de los compromisos que no es otro que la interacción entre instituciones movidas por objetivos afines, como el de potenciar la emergente escena artística asturiana.

Éste es, pues, el contexto de la acción. Los resultados, como ocurrió el pasado año, pueden conducirnos a nuevas iniciativas, pero lo que es seguro es que amplían y consolidan el campo de acción institucional en materia de políticas para la creación.

Mercedes Álvarez González

*Consejera de Cultura y Turismo
del Principado de Asturias*

LABjoven_

Experimenta Award

Another Step Forward

In 2007 the Department of Culture and Tourism of the Principality of Asturias, through its Youth Institute, announced the first LABjoven_Experimenta Award as part of its wider CULTURAQUÍ programme. Targeting artists under the age of 35 either from or resident in Asturias, coming with a prize of 30,000 euro and organized in conjunction with LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, the award is destined to fund experimental art projects (multimedia installations, actions, interventions and any other creative process) conceived specifically for the Plataforma 1 hall at the art centre.

The success of the first edition, won by Pablo de Soto with his work *Situation Room*, encouraged us to repeat the experience, extending its radius of action to include the second generation of descendants of Asturian emigrants. Among the many entries presented this year, the jury chose the project *Crisálidas* by Fernando Gutiérrez.

This intervention is unquestionably another step forward in the Department of Culture and Tourism's ambitious policy to foster contemporary young creation. This support goes back over two decades with the exhibitions programme at Sala Borrón in Oviedo, consolidated with an exemplary trajectory and the reward of seeing how some of those emerging artists have since gone on to become leading proponents of art here in Asturias and further afield.

Running parallel to the ongoing work of Sala Borrón, in 1990 the Department of Culture set in motion the Muestra de Artes Plásticas del Principado de Asturias, this year celebrating its twentieth edition. The works awarded throughout these years are showcased in a group exhibition at Sala Borrón, the beginning of a tour that will take it to other venues here in Asturias, the rest of Spain and internationally, besides offering a chance to opt for other scholarship or artist residency programmes.

And it is against this backdrop of collaboration and agreements with other public and private bodies to support emerging artists that the Astragal Prize came about, an award aimed at works and installations conceived expressly for Espaciu Astragal belonging to Conseyu de Mocedá de Xixón, in collaboration with the Fundación Municipal de Cultura, Educación y Universidad Popular de Gijón. A project that filled the gap left by existing prizes and competitions, specifically addressing the production of installations, video installations, performances, etc., the kind of interventions that find it difficult to fit into the programmes of more conventional spaces and responding

to a long called-for demand by artists, offering professional contracts for the production of their projects.

This collaboration is further consolidated with the LABjoven_Experimenta Award, fulfilling the commitment of institutions to work together to promote common goals and to strengthen the emerging art scene here in Asturias.

This is the wider context of the prize. The results, not unlike last year, will hopefully lead to new initiatives, but one thing is certain and that is that they will broaden and consolidate the field of institutional action in policies for art and creativity.

Mercedes Álvarez González
Councillor for Culture and Tourism,
Principality of Asturias

Fernando Gutiérrez: entre el *dessin sans papier* y la *animazione povera*⁽¹⁾

Juan Antonio Álvarez Reyes

Critico de arte y comisario de
exposiciones, Madrid

Frente a la tendencia de realidad extrema a la que la animación más comercial está tiendiendo, sobre todo en el mundo de los videojuegos, propiciada por una tecnología que lo favorece hasta simulaciones de una realidad virtual que, ahora sí, podría suplantar la realidad por su simulacro, las propuestas que otros muchos artistas realizan participan de técnicas que aunque facilitadas por las nuevas herramientas electrónicas, poseen el don de la sencillez y la facilidad aparente. Frente a una animación *high tech*, cabría contraponer otra *low tech*. Como ha señalado Carolyn Christov-Bakargiev², existe una *animazione povera*, que se recrea en las posibilidades que históricamente ha poseído la animación a la hora de crear mundos paralelos, diferentes o imaginarios, pero con "ánsima", con vida, al estar dotados de movimiento y de acción, y donde todo puede ocurrir. Las animaciones de Fernando Gutiérrez pertenecen a este segundo grupo, al de la animación pobre que busca en lo aparentemente sencillo una de las posibilidades actualizadas del dibujo contemporáneo.

El subtítulo de la primera parte de la exposición *I Still Believe in Miracles* (ARC, Musée d'Art Moderne de la Ville de París, 2005) puede aclarar en gran medida, lo que es en buena parte el trabajo de Fernando Gutiérrez: "dessins sans papier". Desde luego, en esa muestra parisina, cabían los murales, un género que ha gozado y goza de una gran expansión en los últimos años. Además, la idea del "dibujo sin papel" podría ilustrar con claridad tanto lo que es una gran parte de la "animación pobre", como el "nuevo muralismo": dibujos sobre otros soportes, con o sin una mediación electrónica, ya sea sobre pared o pantallas, a lo que hay que sumar, sin duda, el movimiento - por leve que sea -, esa gran conquista que el arte del siglo XX logró prontamente con respecto al de otras épocas y que tanto le ha costado asumir, casi un siglo cabría decir. Es aquí, en el movimiento y en la aceleración de lo estático, en la velocidad por utilizar un término muy querido por Paul Virilio en *La máquina de visión* (Madrid, Cátedra, 1989), donde estaría el punto de inflexión en el arte moderno y su plena digestión en el contemporáneo.

En los últimos años se han producido dos fenómenos en la escena artística internacional: la progresiva aceptación del video y cine en las salas de exposición, junto a una reivindicación del dibujo como una técnica con la que muchos artistas se encuentran a gusto por su sencillez e inmediatez, entre otras cuestiones. ¿Cómo combinarlos? ¿Cómo aunar video-cine y dibujo? Pues la respuesta parece lógica y sencilla: mediante el "dibujo animado"³. Así, numerosas han sido las exposiciones que se han ocupado

de este nuevo fenómeno en relación con la imagen en movimiento presente en los museos y centros de arte contemporáneos. Entre ellas cabría señalar: *Animations* (PS.1, Nueva York y KW, Berlín, 2001-2003), *Sesiones Animadas* (CAAM, Las Palmas y MNCARS, Madrid, 2005), *I Still Believe in Miracles* (ARC, París, 2005), *Historias Animadas* (Caixaforum, Barcelona, Sala Rekalde, Bilbao y Le Fresnoy, Tourcoing, 2006-2007), *Version Animée* (Centre pour l'Image Contemporaine, Ginebra, 2006), *Fantasmagoría* (Fundación ICO, Madrid, 2007) y *Geopolíticas de la animación* (CAAC, Sevilla y MARCO, Vigo, 2007-2008).

Pero volvamos al dibujo, a ese medio del que parte Fernando Gutiérrez y con el que se encuentra tan a gusto. Hagamos una genealogía de su reactualización en la última década. En 2002 el MoMA QNS organizó la muestra *Drawing Now: Eight Propositions*, en la que su comisaria, Laura Hoptman, quería resaltar la "enorme vitalidad" y "la renovada importancia del dibujo en el arte reciente contemporáneo", en contraposición con la también gran proliferación de obras en medios electrónicos. Como señalaba en su texto de introducción, "es posible hacerse una idea de un tiempo en el que no había pintura al óleo (antes del siglo XV) o videoarte (antes de 1964), pero el dibujo parece haber estado siempre con nosotros"⁴. Quizás lo que esta enorme exposición (200 dibujos, 26 artistas) no decía con la claridad que merece es que es posible dibujar mediante los medios electrónicos y, es más, puede que llegue el día en que sólo o al menos preferentemente se dibuje con ellos. De hecho ya participaban en ella artistas que transitaban sin problemas entre dibujo y animación e, incluso, estaban dos artistas - Shahzia Sikander y Kara Walker - que al poco tiempo harían sus primeras "animaciones pobres". Dos años después, Pablo Llorca organizó la muestra titulada *Arte termita contra elefante blanco*. En ella participaron artistas como Raymond Pettibon y Zilla Leutenegger, que han confeccionado animaciones muy relacionadas con sus trabajos sobre papel. Llorca señalaba como un buen número de artistas pretendían "alejarse del amaneramiento presente en el mundo de las artes plásticas y recuperar para el mismo lo más básico de su función, la comunicación. Como un elemento fundamental para poner en práctica esa decisión, recurrieron al dibujo"⁵. ¿Podría decirse lo mismo sustituyendo dibujo por animación? La respuesta no puede ser otra que afirmativa, puesto que los "dibujos animados" han sido entretenimiento e incluso adoctrinamiento, pero no cabe duda de que son una herramienta de comunicación de gran poder, por su sencillez e

inmediatez, que permiten una digestión directa, al estar asociados en nuestra cultura visual a la infancia y a cierta inocuidad falsa, puesto que la animación ha sido utilizada profusamente como herramienta de propaganda al permitir la emisión y comprensión de mensajes aparentemente sencillos.

Ya en 2005, Phaidon publicaría *Vitamin D. New Perspectives in Drawing*, uno de sus libros comisariados, y en el que Emma Dexter⁶ señalaba como el dibujo históricamente “ha sido visto como una parte esencial de la formación de cualquier pintor o escultor”, al mismo tiempo que ha sido considerado como “la herramienta más básica del artista”, casi como su forma de pensar. En la animación, sobre todo en cierto tipo de animación, el dibujo es también una herramienta fundamental, de la que muchas veces se parte y de la que parten precisamente un buen número de artistas que participan de la idea de la animación pobre, como es desde luego Fernando Gutiérrez, pero también algunos otros que estuvieron en *Vitamin D*, como Francis Alÿs, William Kentridge, Jean François Moriceau & Petra Mrzyk, Raymond Pettibon, Shahzia Sikander o Kara Walker. También, en la ya tradicional mezcla de medios, este grupo de artistas se mueve con soltura de un lado a otro, del dibujo a la animación y viceversa, también en algunos casos al dibujo sobre pared, a los murales, como los bien conocidos de Walker, Moriceau & Mrzyk o Fernando Gutiérrez. Y si el dibujo “nos ofrece la más extraordinaria gama de posibilidades”, la animación, ya sea pobre o no, también lo hace en la continua expansión de su utilización, ya no sólo por artistas, sino en su extensión en la cultura del ocio y del entretenimiento, por medio de la publicidad, el cine, los videoclips, los videojuegos y, por supuesto, los dibujos animados.

(1) *Este título y el texto que sigue a continuación es el resultado de aplicar las ideas y lo escrito para la exposición *Fantasmagoría* -en la Fundación ICO (Madrid, 2007)- al trabajo de dibujos, murales y animaciones desarrollado por Fernando Gutiérrez, que bien hubiera podido participar en ella.*

(2) Carolyn Christov-Bakargiev,
“Animazione povera: Towards a Theory of Poor Animation”. En *Animations, P.S.I.*, Nueva York, 2002.

(3) *Esta idea la desarrollé en la exposición que comisarié en 2005 para el CAAM y el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía titulada Sesiones Animadas.*

(4) Laura Hoptman, “Drawing Is a Noun”. En *Drawing Now: Eight Propositions*, MoMA, Nueva York, 2002.

(5) Pablo Llorente, “Las termitas y el elefante”. En *Arte termita contra elefante blanco*, Fundación ICO, Madrid, 2004.

(6) Emma Dexter, “To Draw Is to Be Human”. En *Vitamin D. New Perspectives in Drawing*, Londres, Phaidon, 2005.

Fernando Gutiérrez: Between *Dessin Sans Papier* and *Animazione Povera*⁽¹⁾

Juan Antonio Álvarez Reyes

Art Critic and Curator, Madrid

In contrast to the trend toward extreme realism in commercial animation, particularly in the field of videogames, facilitated by a technology that favours it even to the extent of simulating a virtual reality that is by now capable of supplanting reality with its simulacra, the proposals made by many other artists partake of techniques that, despite their grounding in the new electronic tools, possess the qualities of simplicity and apparent ease. In opposition to a high tech animation, we could counter a low tech one. As Carolyn Christov-Bakargiev² pointed out, there exists an *animazione povera* (poor animation) that rejoices in the possibilities animation has held throughout its history when it comes to creating parallel, different or imaginary worlds, but with an "anima", with life, since they are endowed with movement and action, and where anything can happen. The animations by Fernando Gutiérrez belong to this latter group, that of poor animation, whose apparent simplicity is one of the actualised potentials of contemporary drawing.

Dessins sans papier (or paperless drawing), the subtitle of the first part of the exhibition *I Still Believe in Miracles* (ARC, Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris, 2005), can illustrate to a great extent the nature of the work of Fernando Gutiérrez. Needless to say, that show in Paris included murals, a genre that has and continues to enjoy a considerable expansion in the past few years. Besides, the concept of the paperless drawing clearly encompasses what is a significant part of poor animation as well as new mural art: drawings on other supports, with or without the mediation of electronics, be it on a wall or on screens, to which we must, of course, add motion, subtle as it may be: that great conquest that the 20th century procured swiftly in comparison to other eras, and that has taken so long to assume, about the best part of a whole century. It is in this, in motion and the acceleration of the static, in velocity to use a term cherished by Paul Virilio in *The Vision Machine*, that we find the point of inflection of modern art, and its full digestion by contemporary art.

Two noteworthy phenomena have taken place in the international art scene in recent years: the progressive acceptance of video and film in exhibition spaces, along with a revival of drawing as a technique that many artists find comfortable in its simplicity and immediacy. Yet, how to combine them? How to join video-film and drawing? The answer seems logical and simple: by means of cartoons, or "animated drawings" as we call them in Spain³. Thus, many exhibitions in contemporary museums and art centres have addressed this new phenomenon

in relation to the image in motion. Some of the more salient ones would be: *Animations* (P.S.1, New York and KW, Berlin, 2001-2003), *Sesiones Animadas* (CAAM, Las Palmas and MNCARS, Madrid, 2005), *I Still Believe in Miracles* (ARC, Paris, 2005), *Historias Animadas* (Caixaforum, Barcelona; Sala Rekalde, Bilbao and Le Fresnoy, Tourcoing, 2006-2007), *Version Animée* (Centre pour l'Image Contemporaine, Geneva, 2006), *Fantasmagoria* (Fundación ICO, Madrid, 2007) and *Geopolítica de la animación* (CAAC, Sevilla and MARCO, Vigo, 2007-2008).

But let us come back to drawing, that medium that is the foundation of the work of Fernando Gutiérrez and with which the artist feels so at ease. Let us outline a genealogy of its revival in the past decade. In 2002 the MoMA QNS organised the exhibition *Drawing Now: Eight Propositions*, in which the curator, Laura Hoptman, wanted to underscore the "enormous vitality" and the "renewed importance of drawing in recent contemporary art", in contrast to the also significant proliferation of works made with electronic media. As she noted in the introductory text, one can envision a time when there was no oil painting (before the 15th century) or videoart (before 1964), but drawing seems to have been with us all along⁴. Perhaps what this enormous exhibition (200 drawings by 26 artists) failed to state as clearly as it should is that it is possible to draw using electronic means, and furthermore, that the day may come when we only or at least preferentially use those media to draw. In fact, some of the artists featured in the exhibition already flowed seamlessly between drawing and animation, and there were even two artists - Shahzia Sikander and Kara Walker - who would soon afterwards create their first "poor animations". Two years later, Pablo Llorca organised the exhibition titled *Arte termita contra elefante blanco* [Termite Art against White Elephant]. It included the work of artists like Raymond Pettibon and Zilla Leutenegger, who have produced animations deeply related to their works on paper. Llorca pointed out that a fair few artists attempted "to depart from the mannerism that prevailed in the field of visual arts to recover its most basic function, communication. A key element to put this decision into practise was their adoption of drawing"⁵. Would this sentence still be true if we replaced drawing with animation? The answer is a resounding yes, since the "animated drawings" may have been used for entertainment and even indoctrination, but it is unquestionable that they are a powerful communicative tool due to their simplicity and immediacy. Both qualities allow for the straight

digestion of the contents, along with our cultural association of cartoons with childhood and an assumed harmlessness, “assumed” given that animation has been used profusely as a vehicle for propaganda, since it facilitates the emission and comprehension of seemingly simple messages.

In 2005, Phaidon published *Vitamin D. New Perspectives in Drawing*, one of their curated books, in which Emma Dexter⁶ noted that drawing had been seen historically as an essential piece in the training of any painter or sculptor, while also being considered the most basic tool of the artist, almost synonymous with his thinking. In animation, particularly in certain types of it, drawing is also a fundamental tool that often provides the starting point, which is the case of many of the artists that practise the concept of poor animation, including, of course, Fernando Gutiérrez, but also some others featured in *Vitamin D*, such as Francis Alÿs, William Kentridge, Jean François Moriceau & Petra Mrzyk, Raymond Pettibon, Shahzia Sikander or Kara Walker. Also, within the by now traditional field of intermedia, this group of artists moves with ease from one practise to another, from drawing to animation and vice versa, and in some instances take drawing to the walls, into murals, for instance in renowned pieces by Walker, Moriceau & Mrzyk or now Fernando Gutiérrez. And while according to Dexter drawing offers the most extraordinary range of possibilities, animation, low tech or otherwise, has an equivalent potential in the continued expansion of its use, not only by artists, but in the culture of leisure and entertainment, through advertising, film, videoclips, videogames and, of course, cartoons.

(1) This title and the text that follows are the result of applying the ideas and content written for the *Fantasmagoria* exhibition—at the ICO Foundation (Madrid, 2007)—to the work developed in drawings, mural paintings and animation by Fernando Gutiérrez, who would have been a fitting participant in it.

(2) Carolyn Christov-Bakargiev, “*Animazione povera: Towards a Theory of Poor Animation*”. In *Animations, P.S.1*, New York, 2002.

(3) I developed this idea in the exhibition I curated in 2005 for the CAAM and the Reina Sofia Museum titled *Sesiones Animadas*.

(4) Laura Hoptman, “*Drawing Is a Noun*”. In *Drawing Now: Eight Propositions*, MoMA, New York, 2002.

(5) Pablo Llorente, “*Las termitas y el elefante*”. In *Arte termita contra elefante blanco*, Fundación ICO, Madrid, 2004.

(6) Emma Dexter, “*To Draw Is to Be Human*”. In *Vitamin D. New Perspectives in Drawing*. Phaidon, London, 2005.

Diseño, artilugio, “animismo” y fantasmagoría

F. Javier Panera Cuevas

Director de Programación de DA2
(*Domus Artium 2002*), Salamanca

En los últimos 20 años, las técnicas y los soportes artísticos han evolucionado a un ritmo vertiginoso y actualmente las posibilidades de manipulación de la imagen - sea ésta real o virtual - son prácticamente infinitas. Hacia dónde nos va a llevar la tecnología electrónica y digital y todas sus hibridaciones con otros medios tradicionales como el dibujo, la pintura, la fotografía o el video es algo que difícilmente podemos calibrar, lo que sí parece evidente es que está afectando de un modo contundente tanto a las estrategias de creación como al estatuto de recepción y circulación de las imágenes, arribando a un territorio en el cual los límites entre lo gráfico, lo pictórico, lo fotográfico y lo digital se estrechan hasta parecernos completamente borrosos.

El trabajo de Fernando Gutiérrez es un ejemplo significativo de este nuevo estatuto de la imagen y en él se revela aquello que Paul Virilio¹ denominó: “las diferentes logísticas de la mirada”, en el sentido de que lo suyo ya no son simplemente pinturas, dibujos o animaciones en video, sino más bien: “paradojas visuales” en las que ya nada es exactamente dibujo, ni exactamente pintura, ni exactamente video, sino simplemente: “imagen”.

Para este joven artista asturiano la superficie “pictográfica” virtual se ha ido convirtiendo en un territorio para el “desplazamiento” de la imagen, tanto en el sentido de su ambigüedad semántica como de su propia materialidad, demostrando que en la actualidad el dibujo y la pintura tendrían menos que ver con la “historia de la pintura” que con la “historia de los medios”. Tras la pintura posmoderna, que, como ha señalado Knut Ebelling², era “pintura entre y por encima de la pintura”, lo actual sería más bien “pintura y dibujo entre los medios”, pues encuentran su energía en la interacción dialéctica con otros medios y soportes.

Debemos precisar en este sentido que el proyecto *Crisálidas* surge de la combinación de la técnica tradicional del dibujo -un dibujo de línea clara simple y en ocasiones precaria, pero tremadamente efectiva-, ejecutado directamente sobre los muros de la sala Plataforma 1 de LABoral mediante pintura acrílica negra y pintura fotoluminiscente; con diferentes soportes electrónicos como el video y dispositivos de gradación luminica. Estos tres componentes: el dibujo, la luz y el video, se recombinan en un proceso de búsqueda e investigación de sus distintas posibilidades de articulación espacial, temporal y semántica que “fluye” de modo natural por las paredes de la sala; de hecho la materialización plástica del proyecto pese a su aparente sencillez no

está exenta de preciosismo, como si se quisiera combatir con ello la amenazadora asepsia visual del cubo blanco.

De esta manera asistimos a una suerte de “vuelta al origen”, a la germinal relación del pintor con la pared -y en este punto no debe olvidarse que la formación académica de Fernando Gutiérrez fue inicialmente como pintor-. Mediante esta hipnótica y sensual yuxtaposición de imágenes dibujadas y proyectadas, Fernando Gutiérrez se posiciona en unas coordenadas cercanas a lo que ha venido en llamarse “pintura expandida”, entendida como aquéllas en la que los límites formales y conceptuales del soporte son cuestionados y redefinidos una y otra vez.

Quisiera detenerme en este hecho que no deja de ser otra paradoja, pues los primeros ejemplos de animación de imágenes que conocemos tuvieron lugar - como explica Paul Wells³ - en las pinturas y grabados rupestres paleolíticos en las que incluso en las condiciones más rudimentarias el dibujo en las paredes de la cueva tenía la facultad de “dar vida” o más bien “dar ánima” a aquello que se representaba, pero también podríamos retrotraernos a mitos fundacionales como el de la Caverna de Platón, o incluso a historiadores como Lucrecio que describía en *De rerum natura*, hacia el 70 a. C., la existencia de un artilugio que proyectaba en una pantalla imágenes en movimiento dibujadas a mano...

Insisto en este sustrato “primitivista” porque podríamos decir que las animaciones de Fernando Gutiérrez lo son casi en el sentido atávico del término, es decir -y valga la redundancia- en sentido “animista”. Y huelga insistir sobre este particular que el animismo se ha explicado como un estado prerracional y precientífico que defiende la existencia de seres sobrenaturales (o almas), dotados de razón, inteligencia y voluntad que habitan sobre objetos inanimados y gobiernan su existencia. Esto se podría expresar simplemente como que “todo está vivo”, “todo es consciente” o “todo tiene un alma” y ha sido especialmente útil a la hora de justificar ciertas interpretaciones sicológicas respecto al mundo de los sueños. Y es precisamente este “sustrato onírico” que Fernando Gutiérrez reconoce y materializa mediante el artilugio visual antes descrito, el que logra la comunicación: “entre lo cotidiano y lo transcendente”. El propio artista llega a afirmar en la justificación teórica de su proyecto: “las animaciones se presentan como contenedor emocional del cuerpo súiquo (...”

En otro orden de cosas, en la instalación *Crisálidas*, pese a su monumentalidad, nos encontramos ante eso que algunos autores han denominado en los últimos años una “animación pobre” o una animación *low tech*; un “dibujo sin papel” que alcanza su mayor efectividad para crear mundos paralelos, e imaginarios, pero con “ánima”, a través de la mediación electrónica y los artilugios ópticos más primitivos⁴. En este contexto, la adopción de la baja tecnología por parte de los artistas introduce un aspecto necesariamente político. Cualquier propuesta basada en ella, llevará implícita las tensiones entre el paradigma forjado al calor de la expansión tecnológica y los modos alternativos de pensar la realidad. Ante todo, el recurso a la *low tech* ejerce una distancia crítica, permitiendo miradas descentralizadas sobre el mundo que nos toca vivir... Es una falacia pensar que sólo desde la posesión técnica se puede reflexionar sobre el impacto social y cultural del régimen tecnológico. Partiendo de tecnologías elementales o aparentemente obsoletas, las obras *low tech* enfatizan el discurso estético, eludiendo la fecha de caducidad del *hardware*, que ha hecho de tantas obras en la historia del arte y la tecnología, simples intentos estéticos incapaces de sobrevivir al paso del tiempo.

Este último punto de vista -unido al componente “animista” antes citado- pone el trabajo de Fernando Gutiérrez en relación con los teatros de sombras y las fantasmagorías del siglo XIX, consideradas precursoras del cine. La fantasmagoría se define como el arte de representar figuras -o hacerlas aparecer y desaparecer- mediante ilusiones ópticas. Su origen está en un espectáculo -con ese mismo nombre- creado por el belga Gaspar Robertson en 1797 en una capilla desconsagrada a los pies de un antiguo monasterio rodeado de tumbas en París. Robertson utilizó linternas mágicas con diapositivas de cristal pintadas a mano para proyectar imágenes macabras, apariciones, esqueletos... Su espectáculo tuvo un gran éxito y duró seis años, pre-visionando el cine. Pero lo que resulta verdaderamente revelador es que en 1831 Robertson publicó unas memorias en las cuales explicó que inventó las fantasmagorías tras fracasar en diversas ocasiones en su intento de invocar al demonio mediante técnicas de ocultismo... Como consecuencia de esto tomó la decisión de utilizar “artilugios” que consistían básicamente en una combinación de trucos teatrales y ópticos para conseguir el mismo fin⁵. Como señalaba hace poco Tony Oursler: “probablemente aquél fue un momento histórico en el que se dieron cita arte, religión y espectáculo...”⁶ y tenía razón porque precisamente eso eran las fantasmagorías: en

primer lugar una ilusión óptica que permitía imprimir movimiento a las imágenes y en segundo lugar: una “ilusión de los sentidos o de la mente que terminan haciéndonos ver -y creer- cosas fantásticas o ver fantasmas (...)”

Por otra parte estos modos de “animar” también guardan relación con la definición que daba Norman McLaren al término “animación”: “Animación no es el arte de los dibujos que se mueven sino más bien el arte de los movimientos que se dibujan, de manera que lo que ocurre -entre- los fotogramas es más importante que lo que ocurre -en- cada fotograma (...).” Con esta definición McLaren refuerza la noción de que la verdadera esencia de la animación se encuentra en la creación de la ilusión de movimiento; algo según lo cual podríamos remontarnos como ya hemos adelantado a los grabados rupestres paleolíticos que sólo podían ser percibidos bajo determinadas condiciones de luz, tanto si estaban situados en la entrada de las cuevas como si se encontraban en espacios escondidos en el interior, en los que las “animaciones” sólo “cobraban vida” bajo el efecto de iluminaciones artificiales, como los que, por cierto, todavía pueden verse en algunas cuevas paleolíticas asturianas como El Buxu⁷.

Para terminar conviene señalar que en términos semánticos las composiciones de Fernando Gutiérrez, discurren a lo largo de un universo que nos resulta a la vez extraño y familiar, marcado por recuerdos de la infancia en la misma medida que por los fantasmas que anidan en nuestro subconsciente. Melancolía y dulzura, proximidad y extrañeza, fragilidad y vigor se entremezclan en imágenes en perpetuo estado de mutación; aparentemente ingenuas para unos o como si hubieran salido de un cuento de hadas “para adultos” para otros, pues en ellas afloran recuerdos, deseos, pesadillas, traumas, anhelos, que son, a la postre, parte irremediable de nuestra colección de intimidades.

(1) Paul Virilio, *La máquina de la visión*. Ed. Cátedra, Madrid, 1989, p. 82.

(2) Véase su texto en el catálogo *Painting Pictures. Painting and Media in the Digital Age*, Kerber Verlag, Bielefeld, 2003.

(3) Paul Wells, *Understanding Animation*, Routledge, Londres y Nueva York, 1998, pp. 10-34.

(4) Carolyn Christov-Bakargiev, “*Animazione Povera: Towards a Theory of Poor Animation*”. En *Animations*, P.S.I., Nueva York, 2002. Véase sobre el particular el texto de Juan Antonio Álvarez Reyes: “*Dibujos animados y animación pobre*”. En el catálogo de la exposición *Fantasmagoria*, Fundación ICO, Madrid, 2006.

(5) Eric Barnouw, *The Magician and the Cinema*, Oxford University Press, Oxford, 1981, p. 19.

(6) Tony Oursler, “*El sexto muro*”. En Tony Oursler. *Catálogo de la exposición en DA2*, Salamanca, 2002, p. 30.

(7) La cueva de El Buxu (o El Buxu) está situada en las cercanías de Cardes en el concejo asturiano de Cangas de Onís. En la parte más profunda de la cueva, donde nunca llegaba la luz natural, se realizaron signos abstractos y figuras de animales grabados o pintados sobre la roca de sus paredes. Entre las figuras animales merecen destacarse algunas cabras grabadas o pintadas en negro y las figuras del camarín más profundo de la cueva, que incluyen dos hermosos caballos grabados con gran detallismo y un gamo durante la berrea.

Design, Device, “Animism” and Phantasmagoria

F. Javier Panera Cuevas

*Programming Director of DA2
(Domus Artium 2002), Salamanca*

In the past 20 years, art supports and techniques have evolved at a vertiginous rate, and at present the possibilities for manipulating images, whether real or virtual, are practically infinite. We can hardly guess where electronic and digital technology, along with all their hybridisations with other traditional media such as drawing, painting, photography or video, will be taking us, but it seems clear that they are having a tremendous effect on the strategies of creation as well as on the reception and distribution of images, bringing us to a domain in which the fields of the graphic, the pictorial, the photographic and the digital intersect to such extent that their boundaries almost disappear.

The work of Fernando Gutiérrez is a clear example of such developments in the image, as it encompasses what Paul Virilio¹ termed the various “logistics of perception”, in the sense that what he makes are no longer just paintings, drawings or video animations, but rather “visual paradoxes”, in which nothing is strictly drawing, or painting, or video, but simply “an image”.

For this young artist from Asturias, the virtual “pictographic” surface has gradually become a territory for the “displacement” of the image; both in the sense of semantic ambiguity and of its own materiality, proving that at present drawing and painting are less related to the “history of painting” than to the “history of media”. After postmodern painting, which as Knut Ebeling² pointed out was a “painting amidst and above painting”, the current one would rather be something like “painting and drawing amidst the media”, since they are fuelled by their dialectic interaction with other media and supports.

In this regard, we should specify that the *Crisálidas* [Chrysalises] project evolves from the combination of the traditional technique of drawing a drawing of simple clear lines, at times precarious, but tremendously effective, executed directly on the walls of the Plataforma 1 hall at LABoral with black acrylic and photoluminescent paints with a variety of electronic supports such as video, and light controls. These three components (drawing, light and video) are recombined in the process of seeking and researching their different possibilities for spatial, temporal and semantic articulation that “flow” naturally over the walls of the site. In fact, the visual materialisation of the project, despite its apparent simplicity, involves a degree of precision that seems to pose a challenge to the threatening visual asepsis of the white cube.

In this way, we witness a sort of “return to the origins”, to the seminal relationship of the painter with the wall, and in this regard we should bear in mind that Fernando Gutiérrez’s formal training was in painting. By means of this hypnotic and sensual juxtaposition of drawn and projected images, Fernando Gutiérrez positions himself in the vicinity of what has come to be known as “expanded painting”, understood as painting in which the formal and conceptual boundaries of the support are questioned and redefined time after time.

I would like to elaborate on this fact, a paradoxical one given that the first instances of animated images known to us were found, as explained by Paul Wells³, in Palaeolithic paintings and engravings, in which even under the most rudimentary conditions the drawings in the walls of the cave had the power to “infuse life” or “animate” that which had been represented. But we could also refer back to foundational myths such as Plato’s Cave or even historians as Lucretius, who in his work *De rerum natura*, written around 70 B. C., described a device that projected moving handdrawn images onto a screen.

I am placing an emphasis on this “primitivist” substrate because we could argue that the animations by Fernando Gutiérrez are such in the atavistic sense of the term, and redundant as it may sound in an “animistic” sense. And it behoves us to stress on this point that animism has been interpreted as a prerational and prescientific state that defends the existence of supernatural beings (or souls), bestowed with reason, intelligence and will that inhabit inanimate objects and control their existence. This could be expressed in simple statements such as “everything is alive”, “everything is conscious”, or “everything has a soul”, and it has been particularly useful to the justification of certain psychological interpretations of the realm of dreams. And it is precisely this “oneiric substrate” that Fernando Gutiérrez recognises and materialises by the previously described visual device, the one that achieves communication: “between the quotidian and the transcendent”. In the theoretical explanation of his project, the artist himself states: “the animations are presented as the emotional vessel of the psychic body (...)

Moving on to different matters, the *Crisálidas* installation, despite its monumental character, features something that some authors in the past few years have come to term “poor” or low tech animation; a “paperless drawing” that achieves its highest degree of effectiveness in the creation of parallel and imaginary worlds,

not devoid of an “anima”, through electronic intervention and other, more primitive optical devices⁴. In this context, the incorporation of low tech by artists brings on an unavoidable political aspect. Any proposal based on it will contain intrinsically the tensions between the paradigm moulded in the heat of technological expansion and the alternative ways of interpreting reality. Above all, resorting to low tech is an exercise in critical distancing that affords a decentralised perspective on the world we have been fated to live in... The notion that the social and cultural impact of the technological regime can only be studied from a position of technical prowess is a fallacy. Using elementary or seemingly obsolete technologies as the starting point, low tech pieces underscore their aesthetic discourse, eluding the perishable nature of “hardware” responsible for turning countless works in the history of art and technology into mere aesthetic attempts that failed to survive the passage of time.

The latter approach along with the “animist” component mentioned above links the work of Fernando Gutiérrez with the shadow plays and the Phantasmagoria of the 19th century, which are considered precursors to film. Phantasmagoria is defined as the art of representing figures or making them appear and disappear by means of optical illusions. Its origins can be traced to a show, of the same name, created by Belgian native Gaspar Robertson in 1797 Paris in an abandoned chapel at the foot of an old monastery surrounded by graves. Robertson used magic lanterns with handpainted glass slides to project macabre images, apparitions, skeletons... His show was very successful and ran for six years, a forerunner of film. But the truly revealing detail is that in 1831 Robertson published his memoirs, in which he explained that he invented the Phantasmagorias after failing on numerous occasions to summon the devil through techniques of occultism. As a result, he decided to employ “devices” that basically consisted on a combination of theatrical and optical tricks toward the same end⁵. As Tony Oursler stated not so long ago, that was probably a historical moment in which art, religion and spectacle came together⁶, and he was right, because that is precisely the nature of the Phantasmagoria: first, an optical illusion that made it possible to imbue images with movement, and second as noted by Oursler – an illusion of the senses or the mind that eventually makes us see and believe fantastic things, or see ghosts.

On the other hand, these “animating” methods also conform to the definition of animation

proposed by Norman McLaren: “Animation is not the art of drawings that move, but rather the art of movements that are drawn. What happens between each frame is more important than what happens on each frame (...)” With this definition, McLaren reinforces the notion that the true essence of animation is found in the creation of the illusion of movement, something that we could trace back, as we did earlier, to the Palaeolithic cave paintings that could only be perceived under specific light conditions, regardless of their placement inside or outside of the cave, the “animations” only “came to life” under the effects of artificial lights, like the ones that can be seen still in some Palaeolithic caves in Asturias, for instance el Bo Xu⁷.

Last of all, it seems fitting to note that in terms of semantics the compositions of Fernando Gutiérrez unfold in a cosmos that feels both alien and familiar, marked as much by childhood memories as by the ghosts that inhabit our unconscious. Melancholy and sweetness, proximity and strangeness, frailty and vigour intermingle in images that are constantly mutating; seemingly naïve for some, or for others, as if out of a fairy tale “for grown-ups”, they elicit memories, desires, nightmares, traumas, longings, all of which are ultimately an inescapable part of our private universe.

(1) Paul Virilio, “The Vision Machine”. In *The Virilio Reader*, Blackwell Publishers, Oxford, 1998, p. 145.

(2) See his text in the catalogue Painting Pictures. Painting and Media in the Digital Age, Kerber Verlag, Bielefeld, 2003.

(3) Paul Wells, Understanding Animation, Routledge, London and New York, 1998, pp. 10-34.

(4) Carolyn Christov-Bakargiev, “Animazione Povera: Towards a Theory of Poor Animation”. In Animations, P.S.1, New York, 2002. On this topic, see the text by Juan Antonio Alvarez Reyes: “Dibujos animados y animación pobre” in the catalogue of the exhibition Fantasmagoria, Fundación ICO, Madrid, 2006.

(5) Eric Barnouw, The Magician and the Cinema, Oxford University Press, Oxford, 1981, p. 19.

(6) Tony Oursler, “El sexto muro”. In Tony Oursler, catalogue for the exhibition at DA2, Salamanca, 2002, p. 30.

(7) The El Bo Xu (or El Buxu) cave is located near Cardes in the township of Cangas de Onís in Asturias. In the deepest part of the cave, where natural light never reaches, abstract signs and animals were drawn or painted on the rock of the walls. Among the animals a special mention is deserved for some goats drawn or painted in black and the figures in the deepest part of the cave, including two beautiful horses depicted in great detail and a bellowing deer.

En la caverna del deseo automático

Abel H. Pozuelo
Crítico de arte, Madrid

No cuesta pensar en cavernas cuando una de las primeras impresiones que pueden tenerse al visitar y transitar esta propuesta que el artista asturiano ha llamado *Crisálidas* es la de encontrarse dentro de una novísima cueva con pinturas murales. Al margen de las diferentes teorías sobre las connotaciones y explicación de las creaciones parietales de los primeros hombres, parece posible imaginar que para algunos de nuestros remotos antepasados artistas existía una necesidad vital de llegar hasta las profundidades de una gruta para crear ciertas representaciones en medio de su penumbra. Cabe imaginar el fundamento de una relación entre lo social y las necesidades materiales, lo mágico y lo estético. Pintores, chamanes de la tribu, mediums. Las paredes en las que pintaban eran ya admiradas como transformación plástica por al menos algunos de sus congéneres y sobre todo parece posible figurarse que eran elegidas por sus especiales cualidades para llegar hasta otro lugar en un viaje al ámbito intangible del misterio, de los dioses o de los muertos. Que aquellas paredes funcionaban como membranas sensibles donde las representaciones reverberaban entre los dos mundos, como películas visibles desde ambos lados. Como un espejo atravesado.

De manera parecida, nuestro contemporáneo Fernando Gutiérrez busca a tientas ese territorio de lo fantaseado intangible que, sin embargo, puede entenderse como un eco mental de lo que solemos considerar lo real. El conjunto de su representación nos proporciona una inmersión y un tránsito desde los fenómenos y los seres en la luz exterior de las calles hasta la luz de las transformaciones plásticas. Y se lleva a cabo acerca de y mediante una serie de acciones misteriosas. Una metamorfosis mágica que tiene lugar en una novísima caverna y que bien puede entenderse como traducción de sus equivalentes mentales. Saltos, colapsos, transparencias, engranajes y flujos.

La alusión al arte mural prehistórico resulta más coherente aún en este caso, en tanto en cuanto el sentido de las últimas búsquedas de Gutiérrez coincide plenamente con una preferencia manifiesta por la intervención en las paredes de los espacios más públicos: domicilios privados, centros de arte, fachadas de edificios. Como si el artista necesitara de tales espacios para emprender su creación. Igual que sucedía en aquellas cavernas de las tribus ancestrales, en los muros de las obras de Gutiérrez la vida exterior a ellos es esquematizada y sublimada, llevada a un lenguaje abstracto, reconocible pero con algo de arcano: lenguaje de conjuros, vuelos del y para el inconsciente. Y como en aquéllas el muro parece convertirse en una superficie

donde, a través de la representación de seres más o menos identificables pero siempre extraños, se ponen en marcha mecanismos de fuga hacia una dimensión no material.

Así, sin duda, una manera de interpretar la gran composición general de *Crisálidas* puede ser en el modo de una personal y no literal trascripción de la maraña de seres, sucesos y ritmos de la ciudad que queda fuera de la sala Plataforma de LABoral. Sin embargo, ello no explicaría gran cosa de los porqué y los cómos. Y es que cabe entender esas crisálidas a las que se refiere el título de la instalación menos como una alegoría de tal mundo exterior que como una analogía con el proceso de construcción de la imagen creada... y quizás con algo que está más lejos de la vida corriente.

Resulta fundamental resaltar que las representaciones son simples dibujos de línea continua. Dibujos ultra rápidos, donde apenas se ofrece el contorno de las figuras y ciertas expresiones de caracterización: gestos faciales y algún que otro componente levemente más anecdótico como vestimenta o atributos en cualquier caso jamás importantes pero tampoco triviales. Son formas silueteadas de algo que emerge, que está a medio hacer. Exactamente como son los insectos en la fase de mutación que describe el título general de la instalación.

El otro aspecto más característico de los personajes que aquí se hallan dibujados es la multiplicidad de su similitud con apariencias, digamos, biológicas. Junto con cierta androginia a la que no habría que olvidar sumar lo impreciso de la edad representada, casi todas las formas están a mitad de camino entre lo humano y lo animal cuando no se presentan abiertamente como híbridos de distintos seres: humanoides con alas o cráneos de hueso pelado y no correspondientes, animales tarados o con cabeza humana o lo contrario, etc. Si bien, más allá de la humanización antropomórfica de lo animal o de la caricatura o alegoría social a través de lo zoomórfico, este bestiario de monstruos apacibles y encantadores pero turbios funciona como combinación no accidental aunque sí regida por automatismos síquicos, por alusiones intangibles, por los ecos caprichosos que reverberan en la caverna de la mente en el momento de confundir, reunir diferentes siluetas, mezcladas como en una especie de sueño lúcido, que transporta más allá.

A la luz de estas consideraciones, en *Crisálidas* el dibujo acaso sólo tenga sentido como fruto de ciertos automatismos síquicos conducidos por la intuición del artista, guiados por el deseo de la nueva forma, del encuentro imprevisto con lo inexplicable, por la urgencia y el ansia

de conquistar con cada línea ininterrumpida y, a través de cada forma híbrida, un ámbito de sugerencias de lo invisible, de impresiones reflejas y de conexiones de carácter síquico. Una inmersión en las transformaciones del ser íntimo.

Ello se comprende mejor cuando se visita el taller del artífice y su laboratorio de formas. Fernando Gutiérrez comienza trabajando en la máxima intimidad, trazando en las hojas de cuadernillos pequeños dibujos de naturaleza principalmente arbitraria, generalmente espoleado por la chispa de una imagen encontrada en las páginas de alguna revista, de la que únicamente tomará su contorno. Después pasa esas figuras a láminas de acetato donde comienza una segunda fase al proceder a combinar de modo irreflexivo y lúdico distintas partes de esos primeros hallazgos en la gestación de otras nuevas estructuras figurativas que posteriormente proyectará sobre los muros como fantasmas que debe atrapar su mano. Toda forma que encontramos en *Crisálidas* nace de aplicar la línea sobre una superficie transparente y de naturaleza superponible. O sea: sobre el vacío, sobre espacio puro. De alguna manera Gutiérrez dibuja en el aire. La extrapolación final al gran espacio público es un enjambre, una red sin concomitancias donde los distintos seres, además, vuelven a superponerse, merced a los grados de luz de la caverna, merced al tipo de tinta empleado, merced a si las líneas que se muestran son por pintura mural o por proyección lumínica. Por último (y acaso ello no debería olvidarse al reflexionar sobre esta obra), el resultado final es siempre una intervención efímera, algo que está pintado durante un tiempo concreto y exiguo, que aparece y desaparecerá en un lapso ínfimo si se tiene en cuenta la escala temporal de la creación y concepto del arte como objeto.

Me parece encontrar una gran coherencia entre tal procedimiento técnico y el fondo, la búsqueda que lo origina. De alguna manera, en la creación ambiental que se propicia con semejante intervención, en este gran fresco creado casi como si fuera graffiti (que aparece un buen día en las tapias o persianas de los comercios para acabar también otro buen día borrado o sepultado bajo una capa de pintura), se intuye subyacente, tanto el método de fuga inconsciente empleado para la gestación de las formas que lo constituyen como el ejercicio equilibrista con lo efímero y lo volátil; ese funambulismo por la esfera de lo transparente, del vacío. Esos procesos fruto de la subjetividad incontrolada del (y por él) artista que son la primera chispa de cada pequeña imagen, que luego causan las simbiosis entre sus mezclas en el éter del

acetato y que, finalmente, se disponen sobre las paredes de la nueva caverna sólo en una ocasión y por poco tiempo (igualmente también como sucede con los procesos en la vida de los insectos), son lo que acaba por verse con más claridad.

Queremos decir que la representación, las formas en sí o su posible carácter de espejo de lo real, no son aquí lo más importante. Si lo es la modificación ambiental que traslada a ese medio súper público que es un centro de arte (el lugar de las exhibiciones plásticas de nuestra tribu, la caverna por excelencia), el más íntimo y personal grado de lo síquico. La intervención en el espacio público es la escenografía de los procesos mentales más íntimos, incontrolables e inexpresables racionalmente, lo que a su vez se convierte en una invitación al visitante para entrar en un proceso similar. Viaje de insecto volador. Viaje vital de insecto.

En suma, hallamos aquí un deambular por esa frontera cristalina entre lo fantaseado en los más recónditos procesos mentales y la realidad representada. Se trata de una transparencia ininterrumpida al igual que lo es un espejo a través del cual se pasa precisamente en el instante en que lo que en él se refleja abre las puertas de un mundo otro: el reverso de lo real. Hablamos del mundo de la Alicia de Lewis Carroll (tan presente en obras anteriores), de la fantasmagoría de los caprichos goyescos. Nos referimos a los dibujos a-lógicos de niños, iluminados y locos. Hablamos del terreno del inconsciente, de los automatismos síquicos, de la puesta en marcha de la exactitud surrealista. Alfred Jarry, ¿puedes oírnos? Henry Darger, ¿estás ahí? Platón, si estás, mejor no acudas a explicárnoslo.

In the Cave of Automatic Desire

Abel H. Pozuelo

Art Critic, Madrid

It is hard not to think of caves when one of the first impressions one gets on entering and exploring this project called *Crisálidas* [Chrysalises] by the artist from Asturias is being inside a brand new cave with wall paintings. Leaving aside the different theories on the connotations and meaning of the cave paintings of our earliest ancestors, one can imagine that some of those artists of bygone times felt an irrepressible need to go into the deepest recesses of a cave to create certain representations among its shadows. One can envision the origins of the relationship between the social and material needs, the magical and the aesthetic. Painters, tribal shamans, mediums... The walls on which they painted were admired as visual transformations by at least some of their fellow men, but it is likely that above all they were chosen for their special qualities to reach another place in a journey to the intangible realm of mystery, of the gods or the dead. Those walls that functioned as sensorial membranes on which representations reverberated between the two worlds, like films visible from both sides. Like a two-way mirror.

Similarly, our contemporary Fernando Gutiérrez seeks out that territory of the intangible fantastic that could nevertheless be understood as a mental echo of what we consider to be real. The whole representation provides us with an immersion and a transition from the phenomena and beings in the outdoor light of the street to the light of visual transformations. And this is carried out around and through a series of mysterious actions. A magical metamorphosis taking place in a brand new cave that could be understood as a translation of its mental equivalents. Jumps, collapses, transparencies, cogs and flows.

This allusion to prehistorical art is even more pertinent, in this case, to the discussion at hand to the extent that Gutiérrez's latest explorations reveal a manifest preference for intervening on the walls of highly public spaces, private houses, art centres, building façades. As if the artist needed such spaces to undertake his creation. Similarly to what happened in the caves of those ancestral tribes, on the walls of the works by Gutiérrez outside life is simplified and sublimated, translated to an abstracted language recognisable yet with an arcane touch: a language of illusions, flights of and for the unconscious. As in the caves, the wall seems to be turned into a surface on which the representation of more or less recognisable, but always strange, beings paves the way for a flight to the realm of the immaterial.

It is unquestionable that one possible interpretation of the overall composition of *Crisálidas* is that it is a personal, rather than a literal, transcription of the mesh of beings, events and rhythms of the city that lies outside Sala Plataforma at LABoral. However, that would not account for its whys and wherefores. For it is also possible to understand the chrysalises to which the title of the installation refers not as an allegory of that outer world, but as an analogy of the process of construction of the created image... and probably with something further removed from everyday life.

It is imperative that we note that the representations are simple drawings of continuous lines. Ultra-fast drawings that barely sketch the outline of the figures and certain expressions of characterisation: facial gestures and a few other random elements such as clothing or other features that while never substantial are also not trivial. They are outlined shapes of something that emerges, that has yet to be completed. Exactly like the insects undergoing the mutation phase described by the title of the installation.

The other prominent feature of the characters drawn here is their frequent resemblance to expressions we might call biological. Along with a certain androgyny that is complemented with the vagueness of the age of the represented, almost every form is halfway between the human and the animal, when they are not openly a hybrid of different beings: humanoids with wings or bare-skulls, deformed animals with human heads or vice versa. However, beyond the anthropomorphic humanisation of the animal or the social caricature or allegory of the zoomorphic, this bestiary of gentle and enchanting, yet disturbing, monsters is not the product of random combination, even though the appearance is governed by psychic automatisms, by the capricious echoes that reverberate in the cave of the mind at the moment of merging, gathering different silhouettes, mingled in a sort of lucid dream that leads us beyond.

In the light of these considerations, perhaps the drawings in *Crisálidas* can only be understood as outcomes of certain psychic automatisms directed by the intuition of the artist, spurred by the desire for new forms, for unexpected encounters with the inexplicable, for a feeling of urgency and the yearning to conquer in each uninterrupted line and hybrid form a realm populated with suggestions of the invisible, with reflected impressions and connections of a psychic nature. An immersion into the transformations of the intimate being.

This is easier to understand when we visit the artist's studio, his laboratory of forms. Fernando Gutiérrez starts his work in utmost privacy, sketching mainly arbitrary drawings of nature in the pages of small notebooks, usually incited by an image found in the pages of some magazine of which he will borrow only the outline. Then he transfers these shapes to acetate sheets, entering a second phase as he proceeds to combine in an unthinking and playful manner different parts of those initial findings for the gestation of new figurative structures, which are later projected on the walls as ghosts to be trapped by his hand. The forms that we find in *Crisálidas* result from the application of the line on a transparent surface that can be superimposed. In other words, in a void, in pure space. Somehow, Gutiérrez draws on and in the air. The final extrapolation to the larger public space is a swarm, a network of concomitances, in which the different beings, furthermore, undergo a new round of superimposition that depends on the type of ink employed, on whether the lines shown are painted on the walls or cast on them with a light projector. Last of all (and this should be borne in mind when considering the piece) the end result is always an ephemeral intervention, something that is painted for a specific and short lapse of time, something that appears and will disappear in what seems but an instant in the time scale of the creation and conception of art as object.

I find great coherence between that technical procedure and the content, the search that gives rise to the piece. In some way, in the shaping of the environment involved in this type of intervention, in this great fresco created almost as if it were graffiti (appearing out of the blue on the shutters and walls of businesses to disappear just as suddenly, erased or buried under a coat of paint), one can sense an underlying method of unconscious flight employed in the gestation of the forms that constitute it in a balancing act of the ephemeral and the volatile; a tight-rope walk through the sphere of the transparent, through the void. These processes, born of the uncontrolled subjectivity of the artist, that provide the initial spark for each small image, that later give rise to symbioses as they mingle in the ether of acetate, and that are finally placed on the walls of the new cave only on one occasion and for a brief amount of time (just as happens in the lifecycle processes of insects), are what we can ultimately perceive most clearly.

What we are trying to convey is that representation, the forms themselves or their possible role as the mirror of the real, is not the most important feature of this piece. Its

crucial element is the environmental alteration that brings to this most public of venues—the art centre, the place for visual exhibitions of our tribe, the cave par excellence—the most intimate and personal degree of the psychic. The intervention in the public space sets the stage for the most intimate, incontrollable and inexpressible mental processes that lie beyond the rational, which in turn encourages the visitor to engage in a similar process. In the journey of a flying insect. The life journey of an insect.

To sum up, this piece is a wandering journey along that crystalline boundary between what is fantasised in the hiddenmost mental processes and represented reality. It is an interrupted transparency, interrupted as is a mirror that is traversed precisely in the instant that the reflected opens the doors to another world: the reverse of the real. We are talking about the world of Lewis Carroll's Alice (so present in previous works), of the phantasmagoria of Goya's *caprichos*. We are referring to the alogical drawings of the young, the enlightened, and the insane. We are speaking of the realm of the unconscious, of psychic automatisms, of putting into play the exactitude of surrealism. Alfred Jarry, can you hear us? Henry Darger, are you there? Plato, if you are still around, don't bother trying to explain.

Imagino que todo es extraño

Javier Ávila

Critico de arte, Gijón

Meto la mano en el bolsillo para asegurarme que está ahí. No sabría estar sin palpar el pequeño lápiz que desde hace tiempo me acompaña constantemente, convertido en un elemento más de mí, me tranquiliza tenerlo entre los dedos, tocarlo; después saco la mano y sigo caminando.

De pequeño he recibido infinidad de regañinas por mi costumbre de dibujar sobre las paredes y todo aquello que se interponía ante mis ojos. A escondidas, los personajes iban ocupando los muros, los muebles, los márgenes de los libros, las tapicerías, los mismos que desaparecían bajo un trapo de limpieza y una buena mano de pintura.

Conocedor del futuro, he desplegado toda una serie de estrategias y búsqueda de refugios que los pongan a buen recaudo, no es fácil buscarles acomodo, darles un lugar donde puedan descansar, incluso ha habido sorpresas de volver a buscarlos y no hallarlos donde debiesen, en estas ocasiones me asalta una mezcla de tristeza y ansiedad por no haber sabido protegerlos.

Tengo lugares especialmente seguros, a ellos vuelvo una y otra vez, en ellos se han ido acumulando unos dibujos sobre otros, generando nuevas criaturas híbridas, compartiendo brazos, rostros, piernas...

Meto la mano en el bolsillo. Sigue ahí.

El radio de acción se ha visto ampliado con los años, también más posibilidades de movilidad, incluso he encontrado lugares en otras ciudades. Bien observado, se podría seguir el rastro de mis aventuras y experiencias localizando sus estancias.

El formato y tamaño están planteando exigencias cada vez más complejas, ya no se conforman con esquinas más o menos discretas. Algunos muros en plazas y calles se han visto pobladas por ellos, las casas de algunos amigos también, mi propia habitación está literalmente invadida de animales, muñecos, desnudos, plantas, todo un mundo que comienza a confundirse con el mío propio.

Cada paseo o desplazamiento, cada salida conlleva una pausa en el camino para dejar escapar a alguno de ellos, liberarlos de mi cabeza, empujarlos a vivir por si solos, sin depender de los demás, por ello tengo que asegurarme constantemente de que el pequeño lapicero viene conmigo.

Tengo temor, a veces, de volver a casa, ante la inseguridad de qué encontraré, si habrán decidido amotinarse y escapar, no sabría sobre llevarlo, aunque también me cuesta entender y convivir con la sospecha de que están construyendo su realidad, su mundo.

El invierno es especialmente duro en lo que a meteorología se refiere. Salir a buscar lugares se ha convertido casi en un ejercicio de riesgo amplificado por el frío, los temporales de viento,

la nieve. Es en estas noches cuando me parece ver reflejos de seres desconocidos, ocupaciones no premeditadas por mí, ni exigidas por ellos. Comienzo a tener una rara sensación, como si no fuese el único que tiene la irrefrenable necesidad de liberar a estos personajes.

El agua dificulta el acomodo de los habitantes de los muros, los hace escurridizos, difíciles de fijarse, en estos momentos son más proclives a las esquinas y angulaciones, lugares protegidos.

Estas jornadas se hacen especialmente penosas, sin embargo, el miedo a que otros oponen lo poco que queda con cierto grado de dignidad como para conformar un territorio, me empuja a salir, no sin antes comprobar el contenido de mi bolsillo, claro. Al término del ejercicio, la vuelta a casa se hace reconfortante, con la sensación de un deber cumplido, agotado caigo en cualquier lugar, aunque vuelva a sentirme en ese estado entre la vigilia y el sueño, donde todo se confunde, realidad y ficción, como en un acto de creación literaria, donde las narraciones no son la realidad, sino una invención por parte de ella.

Precisamente, todo ocurrió en una noche demasiado problemática en la que llegué a temer por mi integridad, una jornada de vientos demasiado fuertes que, entre ráfaga y ráfaga, apenas dejaban momento para salir de los refugios improvisados. Un temporal que dejó heridas evidentes en el mobiliario y los edificios, y que mantendría ocupada varios días a mucha gente hasta conseguir cierta normalidad. Un temporal cuyas consecuencias paralizaría el funcionamiento de transporte y comunicaciones, obligando y aconsejando quedarse en casa. Estas son las ocasiones que ofrecen, a cambio de un peligro evidente, estar tranquilo sin miedo a ser sorprendido.

De repente sobrevino un gran apagón, las instalaciones eléctricas no soportaron las inclemencias y cedieron ante ellas, procurando una imagen de absoluta oscuridad. Si la primera reacción es cerrar los ojos en un movimiento instintivo ante los relámpagos y fogonazos de los cortocircuitos, al abrirllos de nuevo, se han ido adaptando a las nuevas condiciones luminosas, en ese justo instante todo ha comenzado a desvelarse ante mis propios ojos, apareciendo una realidad desconocida hasta ahora por mí y cualquier otro.

Camuflados bajo la luz que supuestamente nos permite ver, se han presentado en todo un abanico de poses y evoluciones, transformaciones de lo que un día fui depositando, silueteando compulsivamente; ya no me pertenezcan, tampoco sé si yo les pertenezco a ellos, han eclosionado como crisálidas aletargadas durante largo tiempo.

Meto la mano en mi bolsillo. No encuentro nada.

He podido descansar.

I Suppose Everything Is Odd

Javier Ávila

Art Critic, Gijón

I put my hand in my pocket to make sure it is still there. I couldn't cope without the touch of that little pencil that goes with me everywhere, to the point that it has become an extension of my own being. It soothes me to have it between my fingers, to touch it. Then, I take my hand out and continue on my way.

As a child, my parents were constantly scolding me for my habit of drawing on the walls and indeed on anything that put itself in front of me. Bit by bit, my characters gradually took over walls, furniture, the margins of the books, the upholstery... The same characters that were then erased with a good scrub or a new coat of paint.

Alerted to the future that awaited them, I devised a whole series of stratagems and hideaways to keep them safe. It is not easy to find safe havens for them, a place where they can breathe in peace. There were even some surprises when, on returning to the same spot, they were not where they should have been. On those occasions, I am torn between a feeling of sorrow and anxiety at my inability to protect them.

I've got especially safe places that I keep coming back to where I've been accumulating drawings, one on top of another, eventually producing new hybrid creatures, sharing arms, faces, legs...

I put my hand in my pocket. It is still there.

With the passing of the years, my scope of action has expanded and so too has my range of mobility. I have even discovered places in other cities. Taking a good look at it, we could probably follow the trail of my adventures and experiences by locating their whereabouts.

Format and size pose increasingly more complex demands because they are no longer placated with more or less discreet corners. They now people walls in streets and public squares. And the homes of some of my friends. Even my own room is literally invaded by animals, dolls, nudes, plants, a whole world that gradually fuses with my own one.

Each walk, each trip, each time I go out means another stop along the way to set some of them free, to let them escape from my head, encouraging them to go and live on their own, without relying on others. That is the reason why I must keep making sure that the little pencil is still with me.

Sometimes I'm afraid to go back home, scared of what I might find, afraid they might have decided to mutiny and flee. I wouldn't know how to cope, though I also find it difficult to understand and live with the suspicion that they are building their own reality, their own world.

Weatherwise, winter is particularly tough. Going out to find places is becoming risky,

and this is only further accentuated by the cold, the wind and the snow. It is on these nights that I get the feeling that I have fleeting glimpses of unknown beings, occupations that are unpremeditated by me and unasked by them. I'm beginning to get an odd feeling, as if I weren't the only one affected by the irrepressible urge to release those characters.

Water makes it difficult to find a place for these wall dwellers—it makes them evasive, hard to pin down. At those times, they are more prone to corners and angulations, to sheltered places.

Those days are particularly awful. However, the fear of seeing others take over the little space left with enough dignity to configure a territory, forces me to go out. Naturally, after first having double-checked the contents of my pocket. When the exercise is over, I find comfort in returning home with the satisfaction of a mission accomplished. Exhausted, I drop down in the first place that presents itself, soon returning to that state between reverie and dream, where reality and fiction are confused in an act of literary creation; where narratives are not reality, but rather its invention.

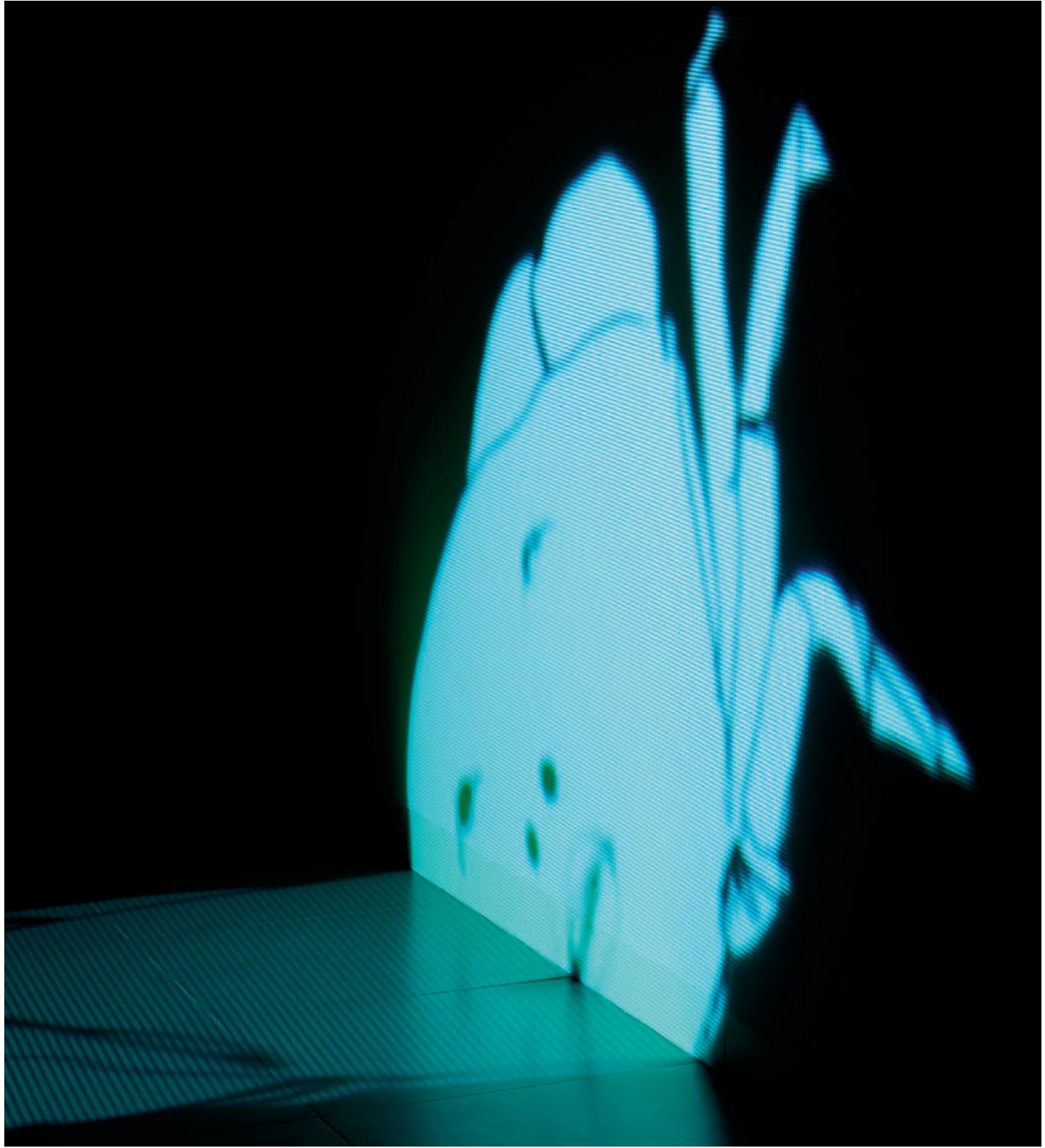
Because everything happened precisely on a night plagued with difficulties, when I feared for my own integrity; a day with gale force winds that barely left time to leave the makeshift shelters between gust and gust. A storm that damaged fixtures and buildings, and that would keep a lot of people busy for many days to come until a certain normalcy would be restored. A storm whose effects would bring transport and communications to a halt, with warnings for people to stay at home. These are the occasions when, obviously at the price of certain danger, you can be relaxed and work without fear of being caught in the act.

All of a sudden, there was a huge power cut. The electricity supply could not cope with the inclement weather and feel victim to it, throwing everything into complete darkness. If our first reaction to sudden bright lights or flashes of short-circuits is to instinctively shut our eyes, when we open them again, they have already adapted to the new conditions of light, and in that precise moment everything began to reveal itself to my own eyes, a reality up to then unknown to me and to anyone else.

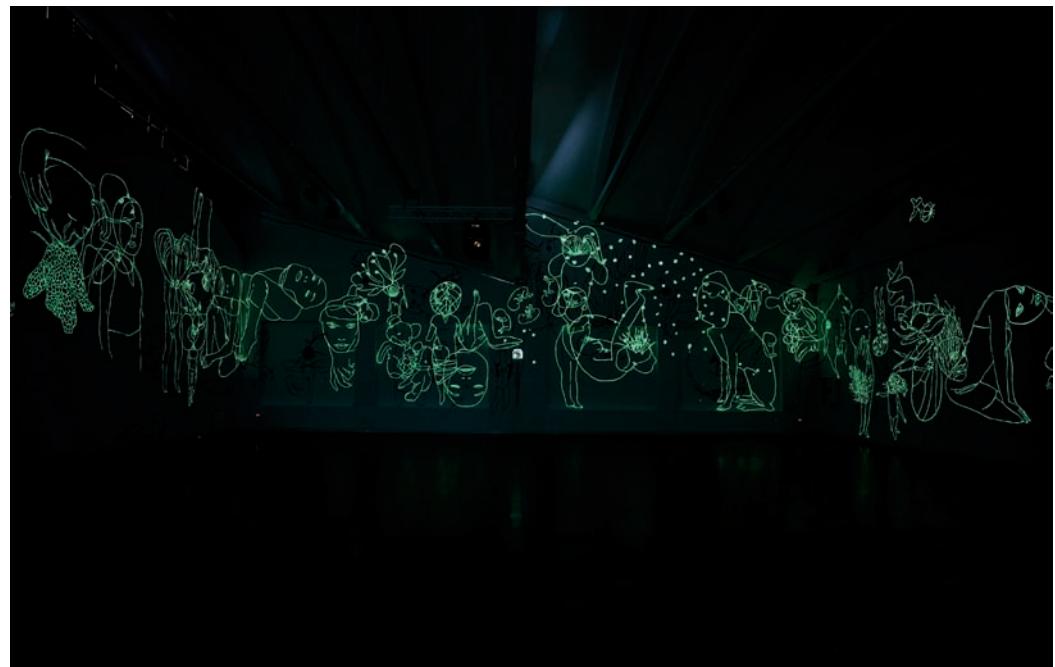
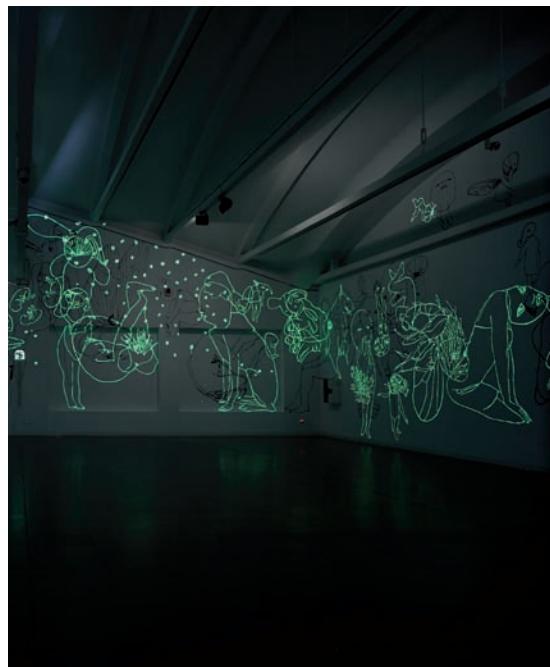
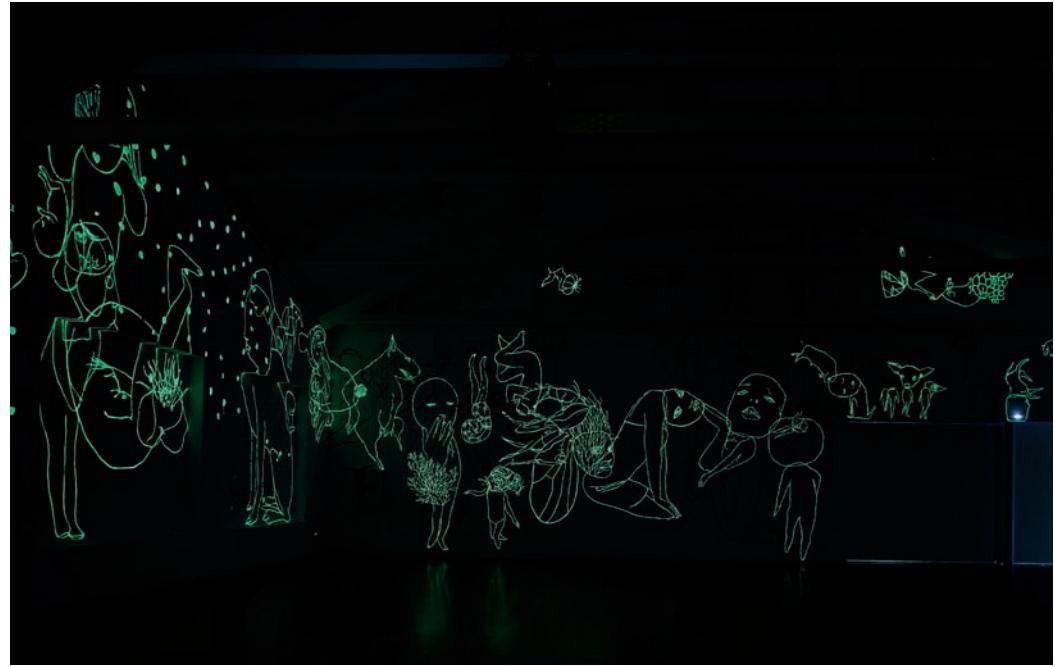
Hidden by the light that supposedly makes us see, they appeared in a whole range of poses and movements, transformations of what I once was layering, compulsively silhouetting. They are no longer mine, and I don't know if I am theirs. They have been hatching like chrysalises lying in lethargy for a long time.

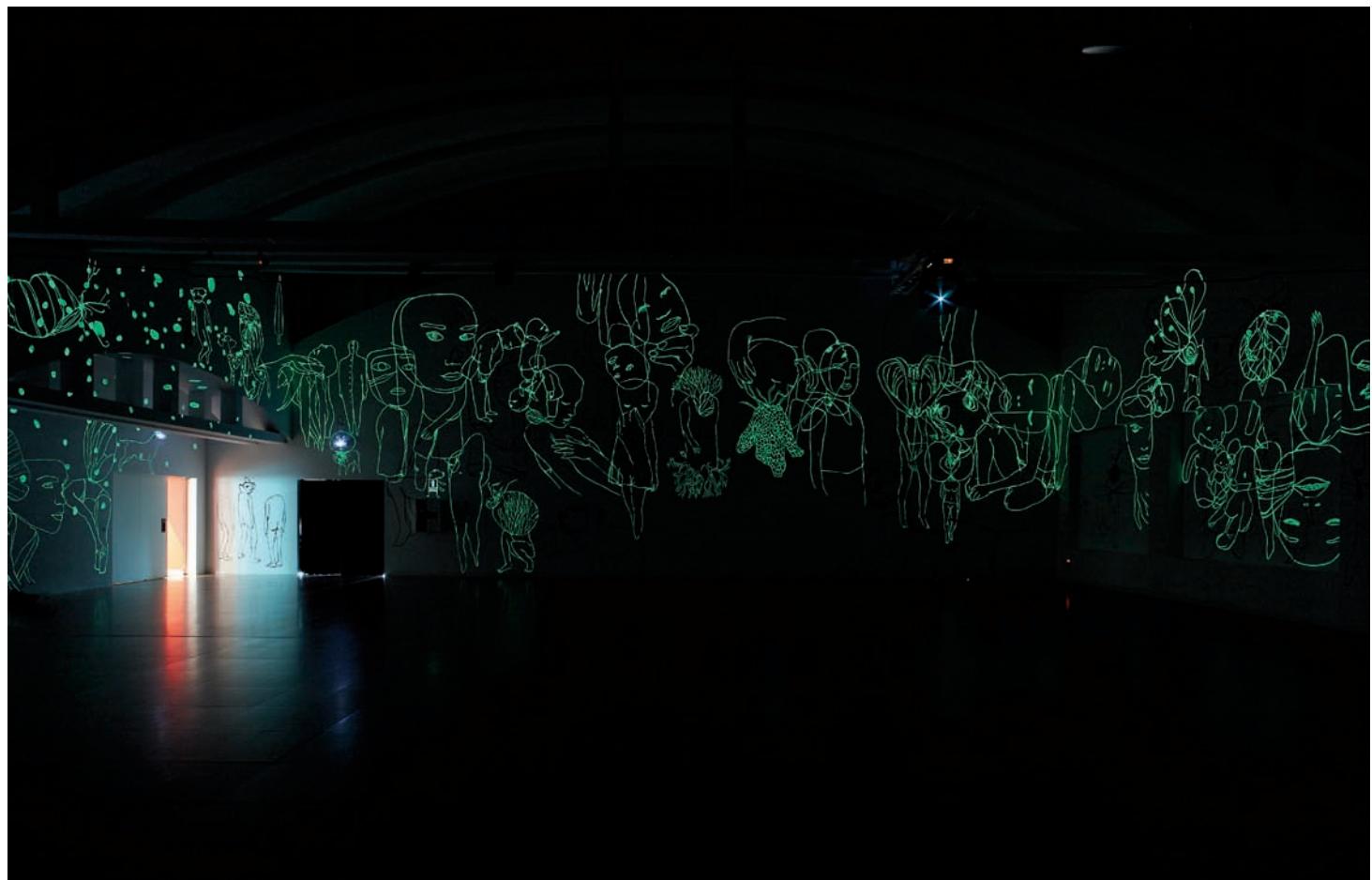
I put my hand in my pocket. I can't find anything.

I can finally rest.



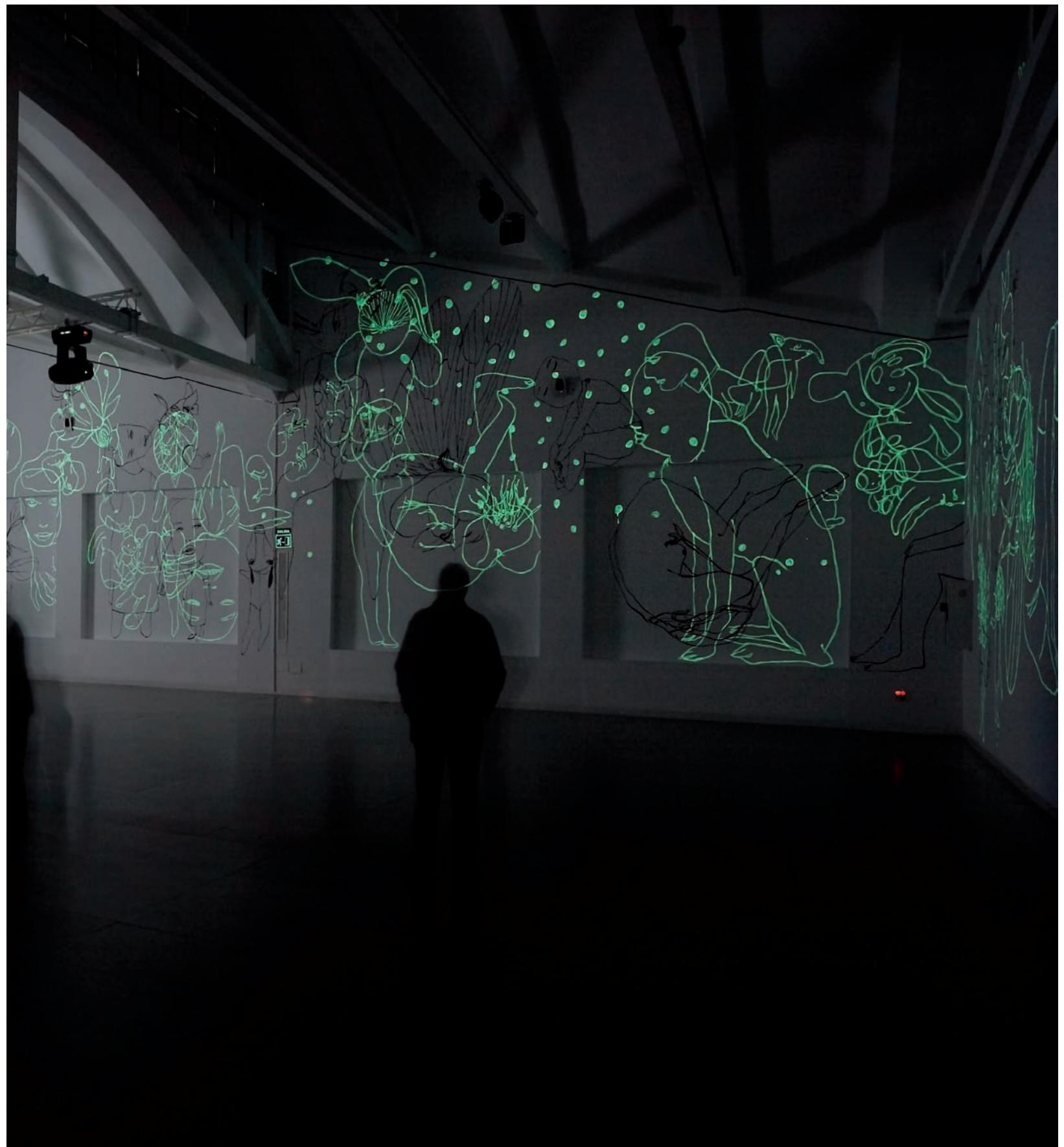


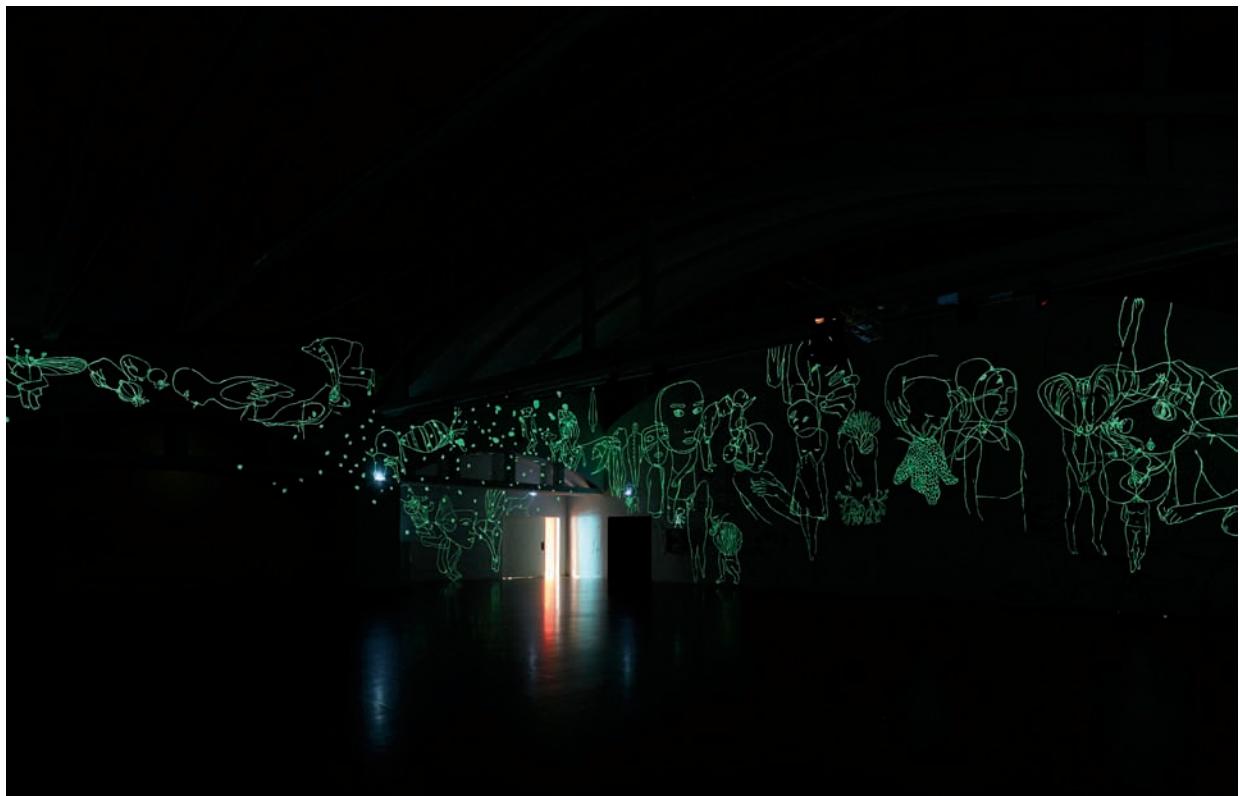
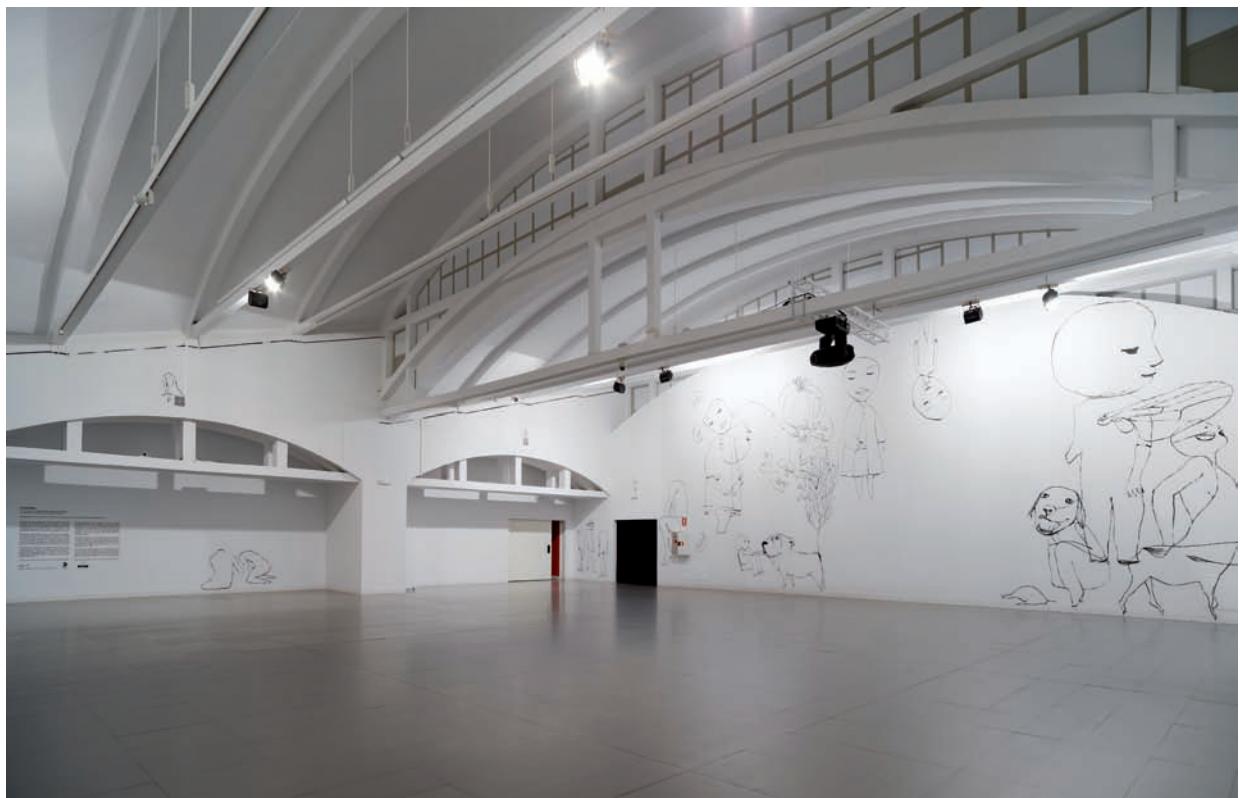




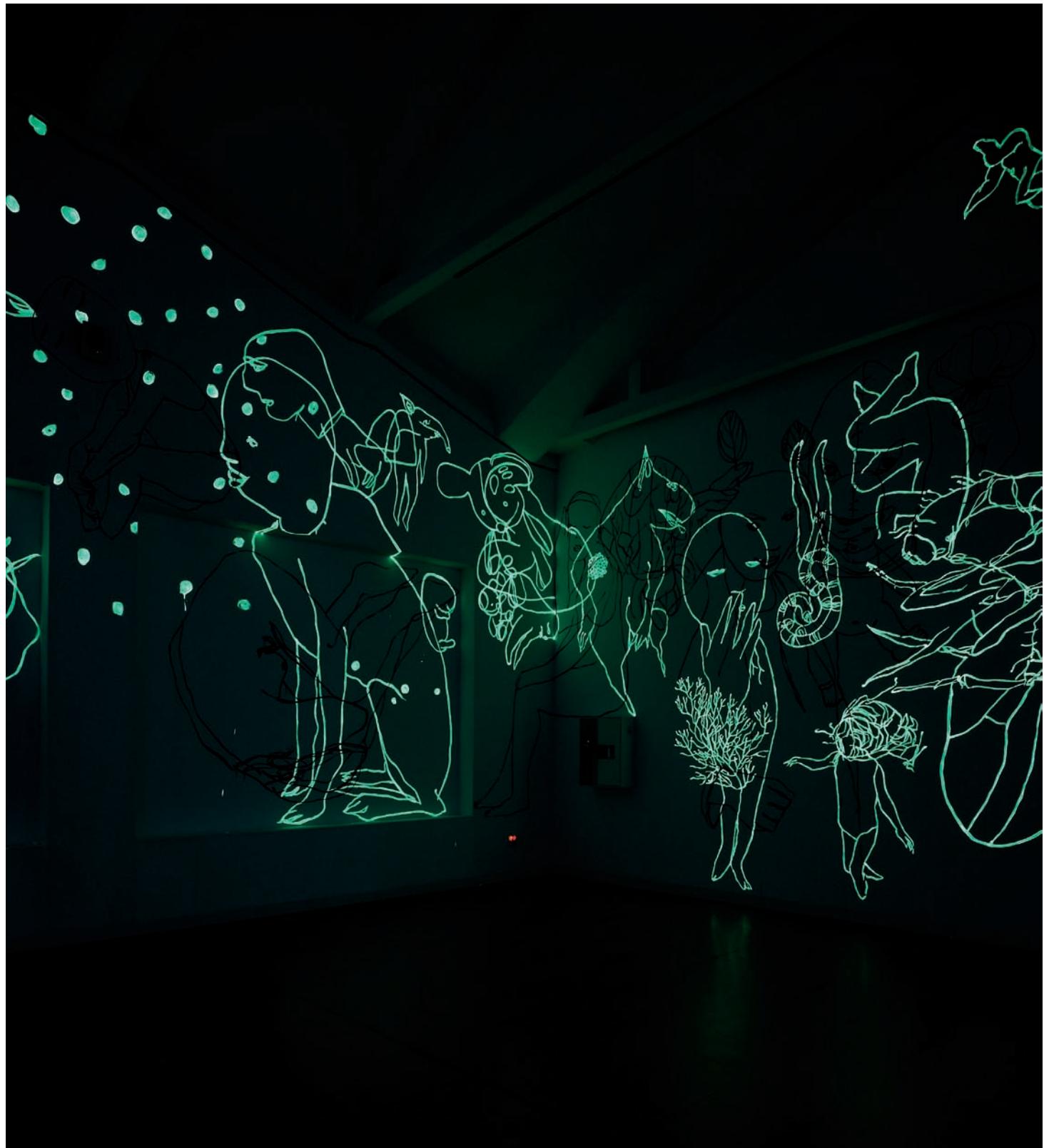


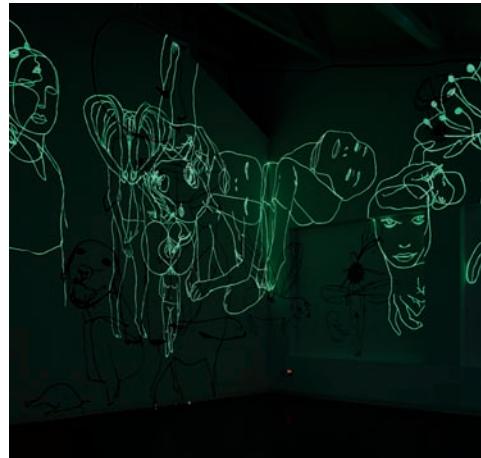
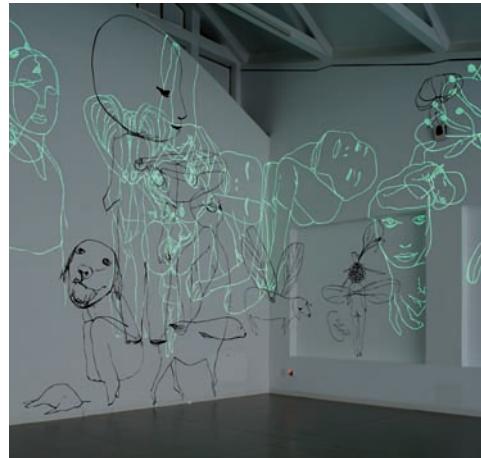






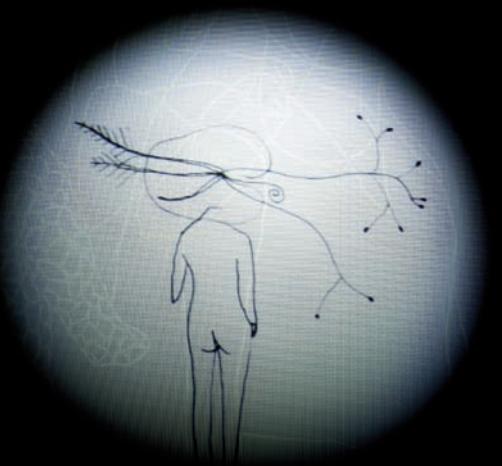




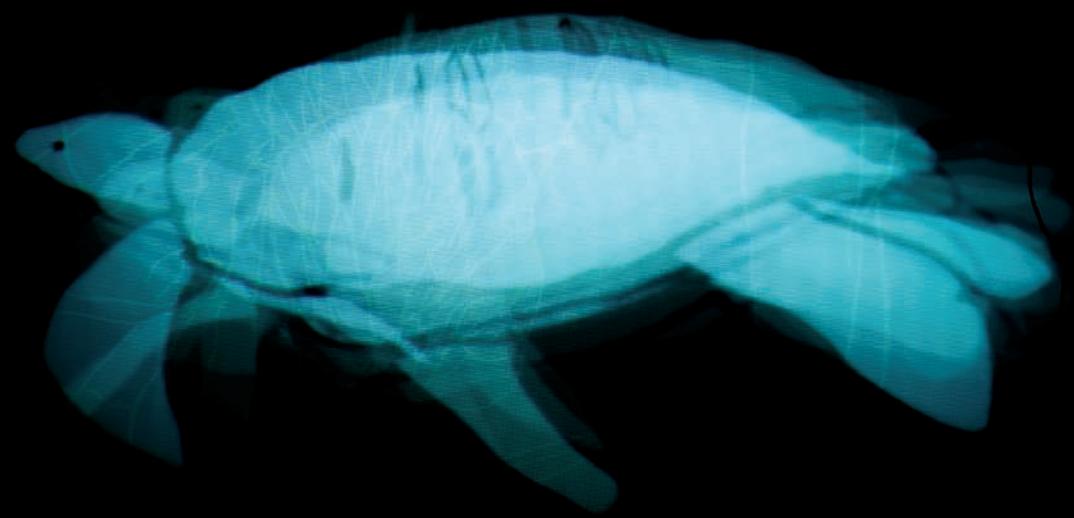


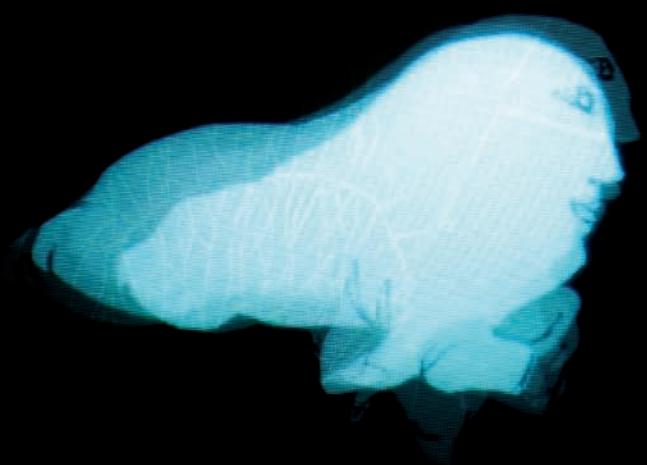








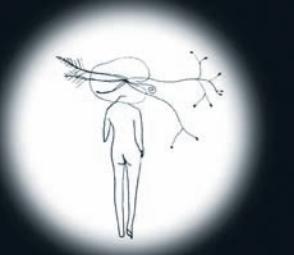
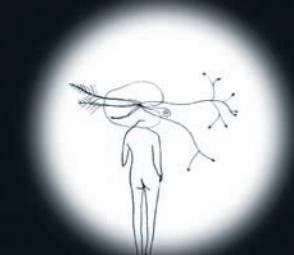
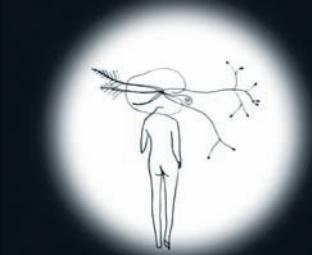
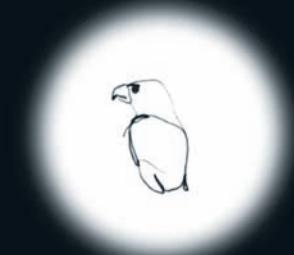
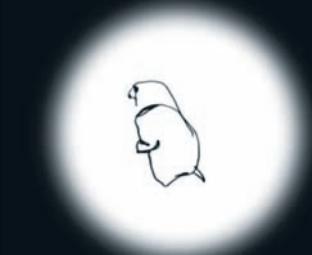
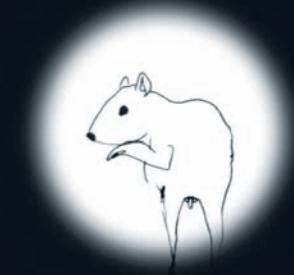
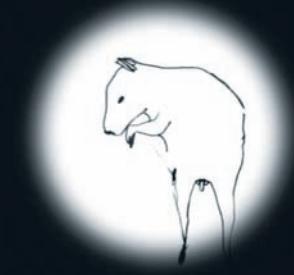




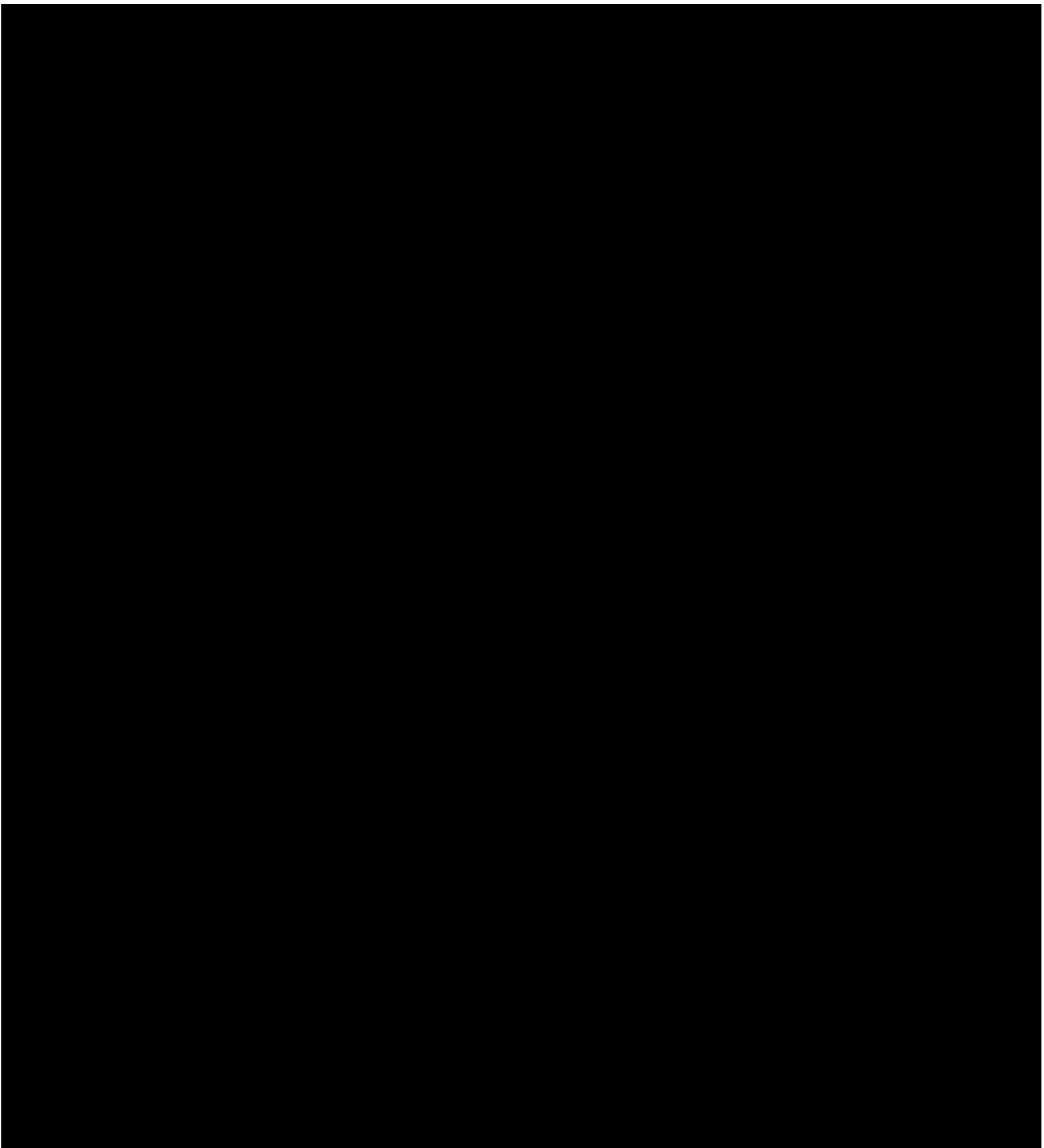


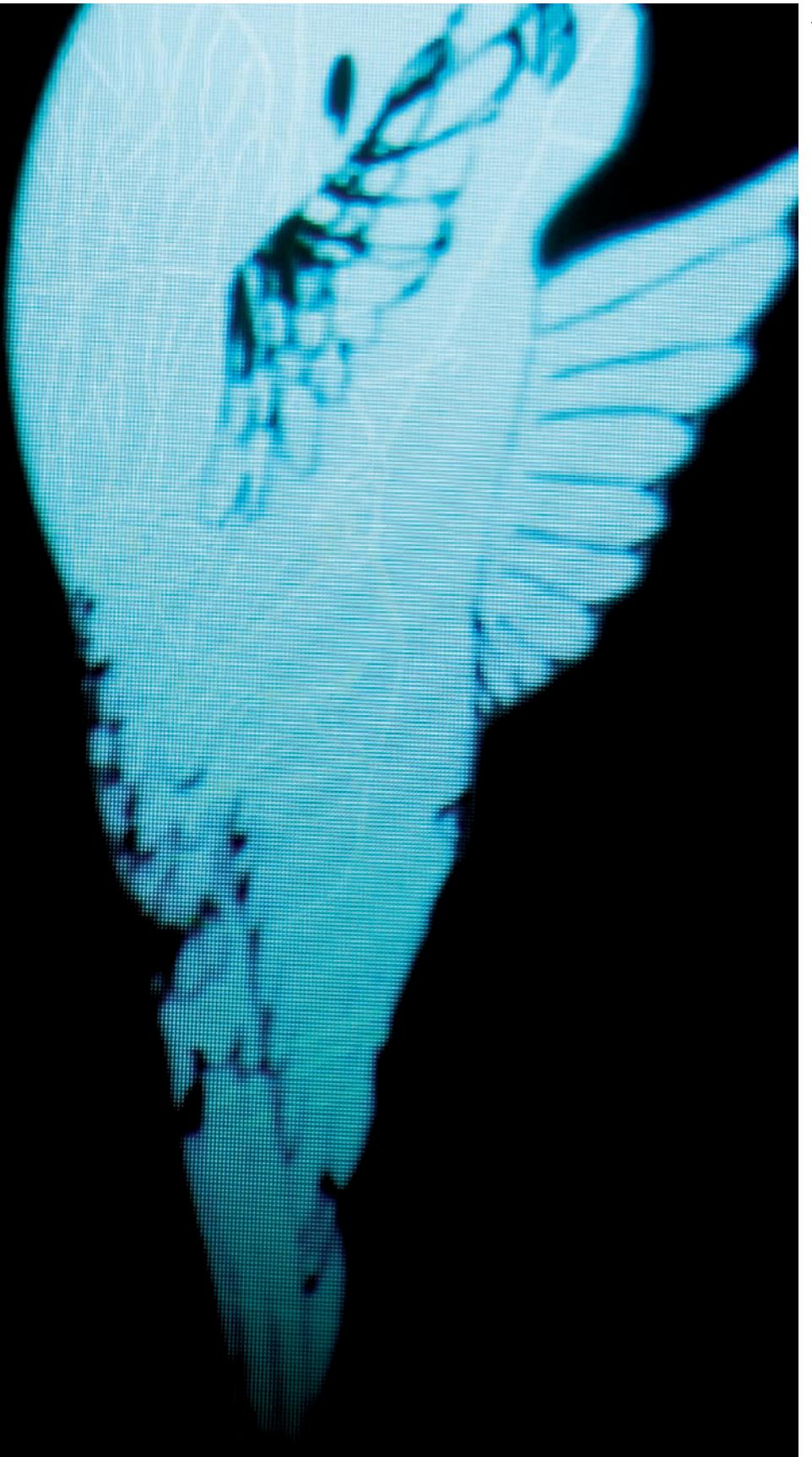












PRINCIPADO DE ASTURIAS <i>Vicente Álvarez Areces</i> Presidente del Principado de Asturias	PATRONATO DE LA FUNDACIÓN LA LABORAL. CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL Presidenta <i>Mercedes Álvarez González, en representación del Principado de Asturias</i>	LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL Directora <i>Rosina Gómez-Baeza Tinturé</i>	II EDICIÓN DEL PREMIO LAB JOVEN EXPERIMENTA CONVOCATORIA DEL PREMIO <i>Consejería de Cultura del Principado de Asturias (Instituto Asturiano de la Juventud) y LABoral Centro de Arte y Creación Industrial</i>	PRODUCCIÓN DE LA EXPOSICIÓN <i>LABoral Centro de Arte y Creación Industrial</i>	CATÁLOGO <i>Diseño</i> <i>Marco Recuero</i>
<i>Mercedes Álvarez González</i> Consejera de Cultura y Turismo	Vicepresidente primero <i>Jorge Fernández León, en representación del Principado de Asturias</i>	Coordinadora General <i>Lucía García Rodríguez</i>	JURADO <i>Guillermo Martínez Suárez</i> <i>Juan Antonio Álvarez Reyes</i> <i>Rosina Gómez-Baeza</i> <i>Jaime Luis Martín</i> <i>F. Javier Panera Cuevas</i>	PROGRAMACIÓN DE SOFTWARE <i>José Luis González Macías y David Dalmazzo</i>	FOTOGRAFÍAS <i>Marcos Morilla</i>
<i>Jorge Fernández León</i> Viceconsejero de Cultura y Turismo	Vicepresidencia segunda <i>Nicanor Fernández Álvarez, en representación de HC Energía</i>	Responsable del Área de Exposiciones <i>Ana Botella Diez del Corral</i>	MONTAJE <i>Artefacto</i>	TRADUCCIONES <i>Lambe y Nieto</i>	
<i>Guillermo Martínez Suárez</i> Director del Instituto Asturiano de la Juventud	VOCALES PATRONOS <i>Juan Cueto Alas</i> <i>Agustín Tomé Fernández, en representación del Principado de Asturias</i>	Responsable de Servicios Generales <i>Ana I. Menéndez</i>		FOTOMECHÁNICA, IMPRESIÓN Y ENCUADERNACIÓN <i>Gráficas Rigel</i>	
	Ministerio de Cultura Ayuntamiento de Gijón Autoridad Portuaria de Gijón Caja de Ahorros de Asturias Sedes Telefónica	Asistente Área de Servicios Generales <i>Lucía Arias</i>		© de la edición: Fernando Gutiérrez © de los textos: los autores © de las fotografías: los autores © de las traducciones: los autores	
	MIEMBRO CORPORATIVO ESTRÁTÉGICO <i>Alcoa</i>	Responsable Técnico <i>Gustavo Valera</i>		ISBN: 978-84-613-0800-2 Depósito Legal:	
	MIEMBROS CORPORATIVOS ASOCIADOS <i>Dragados</i> <i>Duro Felguera</i> <i>FCC</i>	Soporte Técnico <i>David Morán</i>		Este catálogo se publica con motivo de la celebración de la exposición <i>Crisálidas</i> , LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, del 30 de enero al 6 de abril de 2009.	
	Secretario <i>José Pedreira Menéndez</i>	Responsable de Programas Educativos <i>Mónica Bello</i>			
		Gabinete de Prensa <i>Pepa Telenti Alvargonzález</i>			

PRINCIPALITY OF ASTURIAS <i>Vicente Álvarez Areces</i> President of the Principality of Asturias	BOARD OF TRUSTES OF FUNDACIÓN LA LABORAL. CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL President <i>Mercedes Álvarez González, representing the Principality of Asturias</i>	LABORAL CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL Director <i>Rosina Gómez-Baeza Tinturé</i>	II EDITION OF THE LAB_JOVEN EXPERIMENTA AWARD ORGANIZATION OF THE AWARD <i>Consejería de Cultura del Principado de Asturias (Instituto Asturiano de la Juventud) and LABoral Centro de Arte y Creación Industrial</i>	PRODUCTION OF THE EXHIBITION <i>LABoral Centro de Arte y Creación Industrial</i>	CATALOGUE <i>Marco Recuero</i>
<i>Mercedes Álvarez González</i> Councillor for Culture and Tourism	1st Vice-president <i>Jorge Fernández León, representing the Principality of Asturias</i>	General Coordinator <i>Lucía García Rodríguez</i>	JURY <i>Guillermo Martínez Suárez Juan Antonio Álvarez Reyes Rosina Gómez-Baeza Jaime Luis Martín F. Javier Panera Cuevas</i>	SOFTWARE PROGRAMMING <i>José Luis González Macías y David Dalmazzo</i>	PHOTOGRAPHS <i>Marcos Morilla</i>
<i>Jorge Fernández León</i> Vice-councillor for Culture and Tourism	2nd Vice-president <i>Nicanor Fernández Álvarez, representing HC Energía</i>	Assistance to Exhibitions Department <i>Ana Botella Diez del Corral</i>		INSTALLATION <i>Artefacto</i>	TRANSLATIONS <i>Lambe y Nieto</i>
<i>Guillermo Martínez Suárez</i> Director of the Asturias Youth Institute	BOARD MEMBERS <i>Juan Cueto Alas Agustín Tomé Fernández representing the Principality of Asturias</i>	Responsible for General Services <i>Ana I. Menéndez</i>			TYPESETTING, PRINTING & BINDING <i>Gráfica Rigel</i>
	<i>Ministry of Culture Ayuntamiento de Gijón Autoridad Portuaria de Gijón Caja de Ahorros de Asturias Sedes Telefónica</i>	Assistance to General Services <i>Lucía Arias</i>			© of edition: Fernando Gutiérrez © of texts: the authors © of photographs: the authors © of translations: the authors
	STRATEGIC CORPORATE MEMBER <i>Alcoa</i>	Technical Manager <i>Gustavo Valera</i>			ISBN: 978-84-613-0800-2 Legal Deposit:
	ASSOCIATED CORPORATE MEMBERS <i>Dragados Duro Felguera FCC</i>	Technical Assistance <i>David Morán</i>			This catalogue was published for the exhibition <i>Crisálidas</i> , held at LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón, from 30 January through 6 April 2009.
	Secretary <i>José Pedreira Menéndez</i>	Head of Educational Programmes <i>Mónica Bello</i>			
		Press Office <i>Pepa Telenti</i>			

