



Ed, foot hold. 2008



Ann, dancer 3. 2007

Patrocina:

MÁRIO SEQUEIRA GALLERY
BRAGA - PORTUGAL



1 JUNIO - 18 JULIO 2010

Guillem de Castro, 118 - 46003 Valencia
Tel. 96 386 30 00 - Fax 96 392 10 94 - E-mail: ivam@ivam.es
<http://www.ivam.es>

De martes a domingo de 10 a 20 horas
Domingo, día del Museo, entrada gratuita
Lunes cerrado

JULIAN OPIE



Buena parte de la razón para realizar una exposición es simplemente tener la oportunidad de ver adecuadamente tu propia obra. Yo siempre agradezco mucho esta oportunidad. Cuando me piden que haga una exposición siempre viajo a la ciudad para ver el lugar y comenzar el proceso de imaginar las obras ubicadas. Soy bueno en eso. Tengo facilidad para mirar a una pared vacía, una habitación vacía, e imaginar mis obras en ellas. Así que hago una especie de presentación mental de diapositivas de todas las obras que tengo y las que pienso crear y anoto las ideas en un trozo de papel.

Cuando vuelvo a mi estudio, dibujo la planta de la galería en el ordenador y empiezo a colocar imágenes de mis obras en el plano. Trato de crear una especie de historia, una narración, utilizando los accidentes de la arquitectura. A veces tengo que crear obras nuevas, a veces las oportunidades me proporcionan la ocasión de probar cosas completamente nuevas. Algunas obras las habría creado de todas formas, otras son adaptadas y ampliadas para el lugar. Cuando es posible, intento salirme del estricto espacio de exposición. El vestíbulo, la fachada, las ventanas, la tarjeta de invitación y el catálogo son espacios para ser utilizados, lugares para prolongar la narración.

Las historias necesitan capítulos y esta exposición está dividida en 3 capítulos: caminar, retratos y baile, con algo así como una obra para ponerlo en marcha. Dicen que las primeras impresiones cuentan mucho y yo he llegado a la conclusión de que la primera vista es la clave, así que la primera obra de la exposición te guía desde la calle hasta la entrada principal. Pensando en las estatuas griegas que se integran en la arquitectura, los frisos egipcios que bordean las entradas de los templos y la multitud de extraños en cualquier calle de una ciudad, las figuras andantes de la primera escultura LED en el balcón caminan infinitamente hacia la exposición. Bebo de muchas fuentes visuales y me remito a muchas otras, tanto la señalización contemporánea como pinturas al óleo históricas o estatuas de mármol. Las siguientes dos obras

utilizan otro material urbano común, el vinilo. El vinilo es la vidriera o estarcido de la modernidad. Es liso y suave y sin toque humano. Puede ser cortado por ordenador directamente desde mis archivos. Yo lo uso mucho.

Las primeras imágenes eran probablemente siluetas. Una sombra es casi un dibujo en sí misma y es tan realista que casi está viva. Siempre han sido una forma popular de retratar personas pero se volvieron inmensas justo antes de que la fotografía ocupara su lugar. Aún tienen mucho poder e inmediatez y yo he expuesto aquí un par de proyectos que permite la técnica.

La primera vidriera de vinilo se llama *Gallery Staff* y representa a 5 miembros de una galería de Londres en posiciones cambiantes (hay dos sets más). Como una película animada en blanco y negro, adoptan posiciones alternativas que cuentan diferentes historias. Serán vistos otra vez dentro del museo. La otra obra, más grande, fue creada para un museo francés como una especie de calendario de Adviento. En realidad se trata de un grupo aleatorio de personas, aunque la fila de arriba muestra a mi familia. Como los artistas del pasado, he utilizado aquí una silueta de corte inverso, siendo el dibujo realmente el espacio negativo.

Los mismos personajes que se vieron fuera aparecen en el vestíbulo girando delicadamente al viento. Tengo una relación de amorodio con el lenguaje de los vestíbulos, los aeropuertos y los centros comerciales. Es omnipresente y tremendo pero también efímero y prescindible, como la música. Recortados cuidadosamente y atrapados en movimiento, los diversos personajes se cruzan como tú con los otros visitantes.

La Galería Uno exhibe el tema de caminar, en el que he estado trabajando los últimos ocho años. Las personas están en constante movimiento hasta que mueren y quizá la mayor parte de las personas que vemos están caminando. Es una forma de conocer a alguien y puede ser un conocimiento íntimo. Utilizando cintas de andar y videos y ordenadores puedo dibujar la acción de caminar con bastante precisión y así prescindir de muchos otros deta-

lles sin perder la sensación de realismo. El movimiento puede ser evocado de muchas maneras, algunas electrónicas y algunas simplemente sugeridas.

Las siguientes 3 galerías abarcan unos 13 años dibujando rostros o retratos. Antes que rostros dibujé figuras completas con círculos como cabezas basándome en las señales de tráfico y de los aseos. Hice "zoom" sobre un rostro y elaboré un lenguaje para describir todos los rostros pero con la flexibilidad justa para diferenciar a todos los individuos. Como un programa de identificación (que actualmente existe, probablemente en tu teléfono) me di cuenta de que podía dibujar a todo el mundo y me puse a crear una base de datos de personas con las que me encontraba. Todo el mundo tiene un rostro magnífico. Me sentaba en el metro y me imaginaba dibujando a la gente que tenía enfrente; cada uno de ellos parecía una mejor imagen universal y sin embargo individual. Quizás al fin y a la postre algunas personas son al menos más fáciles de dibujar. La primera sala es la única obra antigua que expongo aquí. Mark, un escritor que me estaba entrevistando, Elly, una griega que trabaja en mi galería en Londres, Ann, la hermana de mi ayudante, Ashley, coleccionista que contactó conmigo por internet.

Las siguientes dos salas muestran en qué momento estoy ahora en cuanto a los retratos. He utilizado retratos de los siglos XVII y XVIII y el manga y anime japonés ampliamente como fuentes y referencias. La inyección de tinta era un poco como las fotocopias y aún suena a barato pero tengo una gran máquina en mi estudio que realiza impresiones que parecen cuadros al óleo o serigrafías. Los monitores LCD tienen una alta resolución similar y combinados con ordenadores integrados me permiten hacer que las pinturas se muevan, justo lo suficiente para decirte que es tiempo real. Cualquier imagen, una vez dibujada en el ordenador, me permite realizar una serie de obras. En una escala diferente y detrás de un monitor lenticular tridimensional, Clare (otra directora de galería) es una obra diferente de cuando es una inyección de tinta sobre lienzo enmarcada. El objeto es tan importante como la imagen. Cada una de las 3 galerías de retratos permite un marco diferente de la extensión total del proyecto de siluetas (por favor busca a August Edouart). Los últimos retratos están todos dibujados al mismo tiempo de una madre y sus dos hijas. Hice 9 cuadros en total del largo posado. Utilicé viñetas manga que tengo para sugerir las poses que tomaron y una iluminación dramática para evocar una sensación de acción. El vinilo tiene una gama de colores limitada y no era apropiado para estas imágenes pero estaba bien para el proyecto Catarina expuesto en la última sala. Adhiero el vinilo a una especie de lienzo de plástico y lo extiendo como una pintura normal sobre listones de madera. Catarina es una bailarina de ballet profesional (española). Le pedí que bailara el mismo baile ocho veces en mi estudio, cada vez con una ropa diferente. Esta es la primera vez que utilicé una cámara de video en vez de una fotográfica y pienso que esto explica la sensación de movimiento en sus poses. Convirtiendo la imagen en tres dimensiones sobre lámina de acero, el dibujo plano puede ponerse en pie y bailar sobre el suelo.

Julian Opie

7 people walking. 2009

