



centre d'art la panera

EL DESIG DE CREURE

Del 30 de març al 4 de juny de 2017

DOSSIER EDUCATIU



Introducció

L'exposició és una mostra que reuneix el treball de set artistes que recorren als recursos de la prestidigitació, l'endevinació i l'aparicionisme, però també de la tecnologia i la ciència, amb l'objectiu d'analitzar les circumstàncies que rodegen la producció d'il·lusions en relació amb la percepció de la realitat i posen el focus en el paper que hi juga la predisposició de l'espectador a creure en uns fets que contradiuen les lleis de la física.



L'exposició està comissariada per Cèlia del Diego, i consta dels treballs de Lúa Coderch, Enric Farrés Duran, Jordi Ferreiro, Christian Jankowski, Julia Montilla, Dani Montlleó i João Onofre.

Artistes de l'exposició

Lúa Coderch (Iquitos, Perú, 1982).

L'imatge *S/T[Unpensamentcegatperlail·lusió]* de Lúa Coderch que obre l'exposició il·lustra el joc de confiança, «aquell joc on un grup de persones forma un cercle i una persona situada al centre es deixa caure enrere, confiant, d'aquí el nom del joc, que algú la subjectarà i no s'estavellarà contra el terra»



A l'espai expositiu i sobre la cortina, un làser projecta un seguit de missatges que se succeeixen sense un sentit aparent i que interpel·len el visitant amb l'objectiu de mantenir-lo atent i generar-li unes expectatives per, en definitiva, delegar-li la responsabilitat d'interpretar el conjunt. El títol de la intervenció, *Paràbola*, fa referència a aquelles narracions bíbliques de caràcter simbòlic que cerquen transmetre un missatge moral que es deriva del relat, tot i que no el contenen de manera explícita. Aquest és també el repte que l'artista posa al visitant, tot i que en aquest cas no importen gaire les conclusions que tregui de l'experiència, mentre per a ell tinguin una significació, la que sigui.

Enric Farrés Duran (Palafrugell, Girona, 1983)

Reflexions com aquesta al voltant de les prediccions de futur i del temps, cronològic, però també meteorològic, i fins i tot de l'experiència de la visita a l'exposició són les que han portat a l'Enric Farrés Duran a plantejar un treball a partir de l'apropiació del mecanisme intern d'una de les icones dissenyades per Agapito Borrás, el frare capaç de pronosticar les condicions atmosfèriques d'un futur proper.

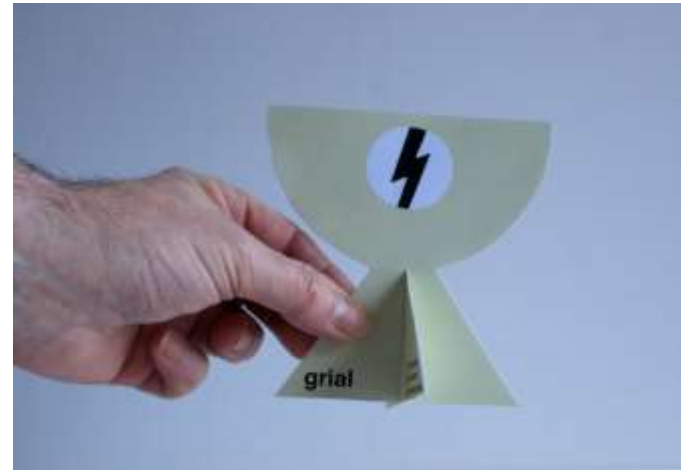
A *El temps és or*, l'artista adopta el secret que des de fa més de cent anys produeix el moviment del braç del frare de Borrás en funció dels canvis de temperatura i humitat, i l'aplica a un prototipus de creació pròpia que, com l'original, reacciona amb el temps climatològic dins l'espai expositiu i alhora es desenvolupa en un temps cronològic. El moviment del nou artefacte cinètic ja no té l'objectiu de realitzar un pronòstic, encara que siguin els canvis ambientals els que n'ocasionin les transformacions, sinó que posa el focus en la mirada del personatge com a metàfora de la seva capacitat d'atenció, i en com aquesta també està sotmesa a modificacions en funció dels temps (meteorològic, cronològic, de visita).

El giny de Farrés sol·licita la complicitat del visitant que s'hi acosta, en un present donat, per confiar en l'existència de variacions passades i futures que, per la lentitud i les condicions incontrolables que les provoquen, li seran impossibles d'apreciar, ja que assistirà a una visió de l'objecte que està suspesa entre el *ja-no* i el *no-encara*.



Dani Montlleó (Mataró, 1966)

De fet, són les repercussions socials, mediàtiques, turístiques i, al cap i a la fi, econòmiques que generen aquest tipus de fets, objectes i llocs sagrats les que fan que prop de vint ciutats reivindiquin ser la seu de l'autèntica relíquia del Sant Greal amb què Jesús va consagrar el vi al Sant Sopar. I és que el Greal, a banda de ser un símbol de gran transcendència per a la història del cristianisme, és una font inesgotable de llegendes que el converteixen en un reclam per a creients i laics.



Tot i que el dubte al voltant de l'existència i/o la conservació de l'objecte en si persisteixi, la seva gran capacitat de mobilització és una prova innegable que la creença en ell, que no és una altra cosa que el desig de creure-hi, es manté.

A *Tot el poder de l'univers a les teves mans*, Dani Montlleó reprèn el motiu del calze per transformar-lo en un retallable que posa en relació el Greal i la copa que fan servir els mags per practicar escamotejos: dos objectes amb una manifesta similitud formal que, a més a més, comparteixen propietats sobrenaturals capaces de produir el miracle de la transsubstanciació, l'un, i desaparicions de sobretaula, l'altra.

D'altra banda, la producció en sèrie de la relíquia que proposa Montlleó busca la democratització del mite i promou que cadascuna de les llars dels visitants s'afegeixi als nombrosos temples ja identificats com un nou espai de custòdia.

Christian Jankowski

Christian Jankowski cerca també la complicitat dels espectadors a la trilogia que anomena «El cercle màgic», en la qual utilitza el transformisme per vincular els espectacles de màgia amb l'escena artística. Així, fa ús de la ironia que caracteritza els seus treballs per explorar els rols de l'artista, el comissari i el visitant des d'una perspectiva crítica.

A My Life as a Dove el mateix artista és convertit en un colom blanc, potser el missatger, que viurà dins una gàbia durant tot el temps que la seva mostra a Ambers està oberta.



A *Director Poodle* és el director de la Kunstverein d'Hamburg el que és transformat en un gos d'aigües; un gos pastor capaç de guiar el ramat d'ovelles en què el mag Paul Kiv converteix un grup de visitants per a *Flock*. El recurs de la imatge parpellejant i el so d'un projecteur, a *Director Poodle*, posa a escena el major dels espectacles vinculats a la creació d'il·lusions, el cinema. L'audiència del cinema, com la de la màgia i fins i tot la de l'art, es fonamenta en la voluntat de credulitat en l'efecte de la il·lusió. De fet, la creació de l'expectativa que alguna cosa inversemblant succeirà, són les que fan possible l'espectacle perquè, si per alguna circumstància el truc és revelat, l'efecte màgic s'esvaeix. «Vegi's, si no, què li passa a l'espectador que entra a la sala dels jocs de mans només amb la preocupació de descobrir la trampa. Com més trampes coneix, més estúpid se li fa l'espectacle, perquè en realitat tot allò no és res de res: un pur engany en què només troben goig els innocents que es deixen enganyar».

João Onofre (Lisboa, Portugal, 1976)

A *Ghost*, l'enquadrament i el muntatge propis del llenguatge cinematogràfic fan possible l'aparició d'una illa que transita per l'estuari del riu Tajo, davant la costa de Lisboa. És una visió completament improbable que, malgrat tot, succeeix.

Al rodatge de la pel·lícula, Onofre posa tots els mitjans al servei de la construcció de l'artifici sense mostrar-nos-en en cap moment el secret, que intuïm que existeix però que manté intencionadament fora de.



Jordi Ferreiro (Barcelona, 1982)

L'objectiu de tantes verificacions no és altre que aconseguir que l'espectador es meravelli davant la impossibilitat d'allò que presencia. En aquesta línia, Jordi Ferreiro proposa una intervenció que posa també l'accent en l'efecte sorpresa, però que precisament reverteix aquella idea del públic com un ramat a qui cal conduir i cedeix al visitant la direcció de la seva visita.

A la mostra, una cartel·la que apareix i desapareix com per art de màgia introdueix l'acció que es du a terme en tancar el centre. Amb l'espai expositiu ja a les fosques i com si es tractés d'un joc de confiança, *Quan el museu tanca les portes* convida els assistents a una experiència d'incertesa en la qual se'ls demana que participin activament del happening i transitin per l'espai amb l'ajuda d'una llanterna de raigs ultraviolats que permet fer perceptibles una sèrie d'intervencions escrites, objectuals o performatives que eren invisibles a simple vista. Igual que la llanterna màgica va revolucionar els espectacles de fantasmagoria del segle XVIII, les propostes de Ferreiro sovint recorren a la tecnologia per crear la il·lusió.



Activitats per després de la visita.

Descripció dels conceptes teòrics que es treballen: Anàlisi de la descomposició del moviment i la il·lusió del moviment es produeix en el cervell.

La sensació de moviment s'aconsegueix mostrant una successió d'imatges a una velocitat més gran de la que l'ull humà és capaç d'enviar una sola imatge al cervell, de manera que s'hi acumulin i el cervell cregui veure una imatge contínua que en canviar de posició simula el moviment.

FEM UN TRAUMATROP

És una joguina òptica molt senzilla que tu mateix pots fer.

L'any 1825, John Ayrton va fabricar el primer traumatrop.

1. QUÈ NECESSITES? Cartolina, llapis, compàs, tisores, retoladors, cola i una goma elàstica.

2. PROCÉS.

Dibuixa en la cartolina un cercle que faci 3 o 4 centímetres de diàmetre.

Fes-hi una línia que divideixi el cercle per la meitat.

Dibuixa una altra línia que sigui perpendicular a la primera.

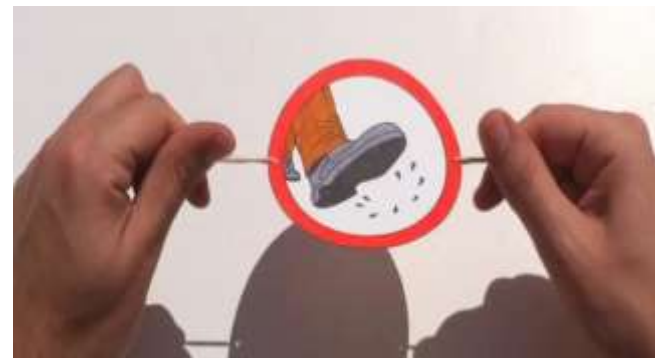
Marca en llapis el punt on es creuen les dues línies perpendiculars i forada'l amb l'agulla.

· Retalla el cercle. En una de les cares dibuixa, per exemple, una bruixa i en l'altra cara hi pots dibuixar l'escombra.

Pinta els dibuixos.

· Fes un foradet a cada cantó del cercle (amb una agulla i a mig centímetre de la vora) i passa-hi una goma elàstica.

· Subjecta les gomes ben tibades i fes girar el cercle. Veuràs com la bruixa vola en la seva escombra.



FEM UN ZOOTROP

El zoòtrop (del grec zoon (animal) i tropos (acció de girar)) és una joguina òptica inventada per William George Horner el 1834.

1. QUÈ NECESSITES? Cartolina blanca, estisores, base circular (torn o got de plàstic), paper per fer les tires

2. PROCÉS

Per construir un zootrop: amb una cartolina, retallarem un cercle de 10 cm de radi i un rectangle de 65 cm d'ample i 12 cm d'alt.

Al rectangle li haurem de fer unes incisions a uns 9 cm d'alçada de 3 cm d'alt per 0,3 cm d'ample cada 10,5 cm.

Sobraràn uns 2 cm que aprofitarem com a llengüeta per a enganxar els dos extrems.

Per poder fer girar el tambó farem un forat al centre del cercle per on farem passar algun estri que ens permeti aguantar i fer girar alhora el zootrop.

Per construir la tira del zootrop hem de retallar una cartolina blanca de 5 cm d'alçada per la llargada del perímetre del zootrop que dividirem en 12 espais per a cada una de les fases del moviment que vulguem representar.

Abans de començar a dibuixar hem d'analitzar i descompondre el moviment, estudiant les diferents fases i parant atenció a la situació dels elements que intervenen, a la seva forma i a la velocitat a què es mouen. Hem de tenir en compte que el moviment ha de ser cíclic i que el començament ha de ser també final. Després dibuixarem la vinyeta tipus que contindrà l'escena on es produeix l'acció i tots els elements fixos del moviment.

Calcarem la vinyeta tipus a la resta de vinyetes de la tira i dibuixarem els elements mòbils segons l'anàlisi realitzada.



FEM UN FOLISCOPI O FLIPBOOK

El primer foliscopi fou patentat pel britànic John Barnes Linnet el setembre de 1868 amb el nom de kineograph. Fou la primera forma d'animació que va emprar una seqüència lineal d'imatges en lloc de la circular

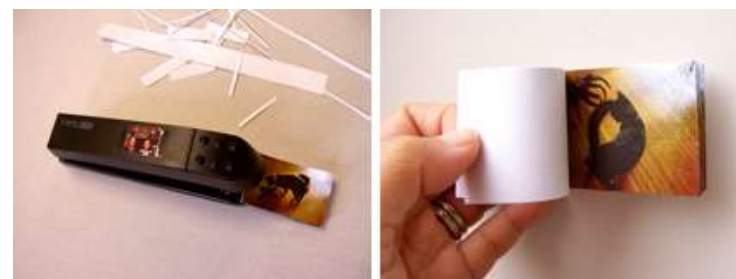
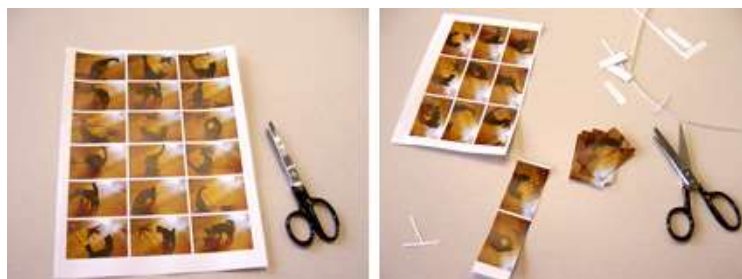
1.- QUÈ NECESSITES? Retallarem una cinquantena de pàgines DIN A6. Dibuixa o fes seqüències fotogràfiques

2.- PROCÈS

Cal parar atenció que el fons del dibuix cobreixi tota la superfície de la pàgina. Tingues en compte els 5 cm del marge esquerre o dret, segons es sigui dretà o esquerrà respectivament, no és útil a l'hora de dibuixar, ja que la representació del moviment queda enquadrada per aquell cantó i en fer passar els fulls no es veu. També cal evitar de posar elements importants massa a la vora del full, perquè quan la llibreta està muntada, cal guillotinar-la i es poden perdre.

Deixarem al final un coixí de pàgines blanques.

Començarem per dibuixar la primera pàgina i la darrera. Després quatre o cinc moviments importants que ens permetran dividir l'acció en blocs d'imatges més petits i més fàcils de controlar. Realitzarem la descomposició del moviment de cadascun dels blocs definits en la fase anterior. Calcem les pàgines tipus en les pàgines de la llibreta i finalment dibuixarem les parts mòbils (cal treballar sempre calcant per transparència per tal de tenir una referència constant de la relació entre les diferents pàgines).



MÉS INFORMACIÓ:

Lúa Coderch luacoderch.com

Enric Farrés Duran enricfarresduran.com

Jordi Ferreiro jordiferreiro.info

Christian Jankowski Trobareu informació sobre ell a:

https://en.wikipedia.org/wiki/Christian_Jankowski

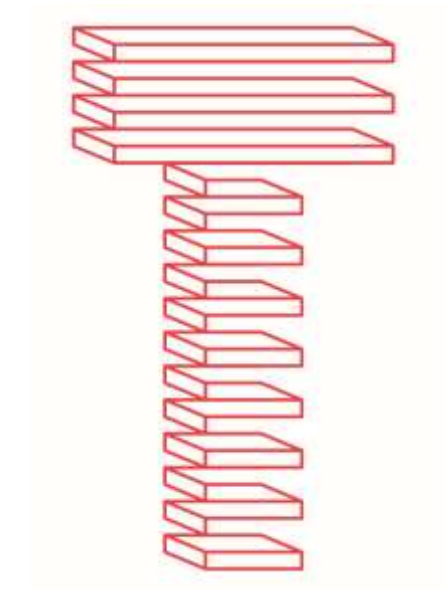
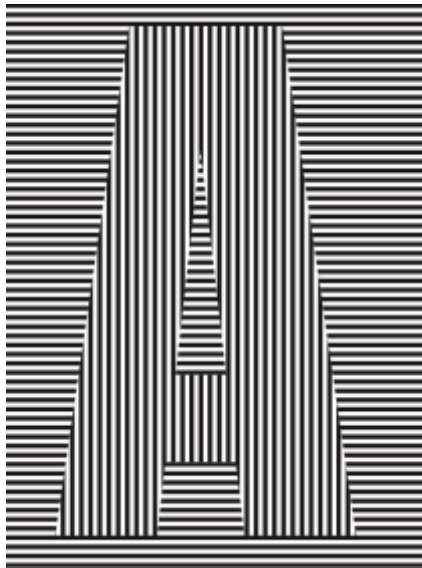
João Onofre joaonofre.com

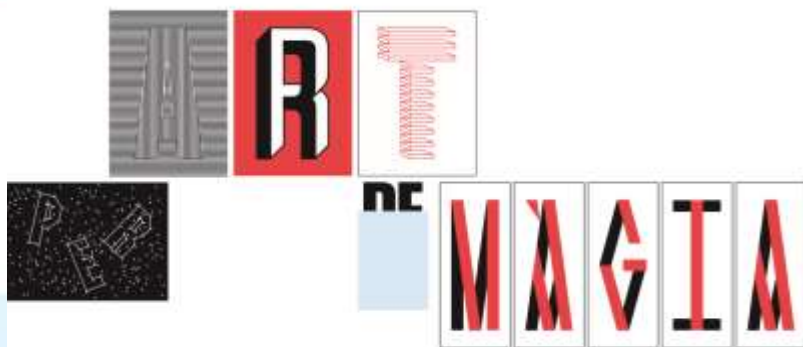
Julia Montilla juliamontilla.com

Dani Montlleó danimontlleo.com

espai miniPanera

«Per art de màgia» parteix de l'exposició «El disig de creure», en què ens preguntem sobre la màgia, l'art i l'il·lusionisme com allò que conviu amb l'evidència, la ciència i la raó. Des de petits vivim en un món ple d'enigmes, on la imaginació i la creença ens acompanyen a través dels contes i els jocs, els quals fomenten la nostra creativitat. Qui no s'ha menjat una sopa de pedres i l'ha trobat deliciosa? Qui no ha somiat en traure un conill del barret? Aquest món màgic es desplega en cada full dels contes que llegim. A l'Espai miniPanera hi trobarem llibres que parteixen de les il·lusions òptiques i els efectes màgics, per fer-nos més imaginatius i creatius. Però la màgia també és un joc; per això, l'espai es converteix en un lloc de descoberta, a partir de la tipografia de l'estudi 131.dg. «Per art de màgia» ens proposa esbrinar què s'hi amaga, darrere de l'art que ens sorprèn, ens il·lusiona i ens qüestiona.





Tatatatxan!

Dissabtes i diumenges d'abril i maig del 2017

Us convidem a passar una estona en família, gaudint de la visita a l'exposició «El desig de creure» i a la mostra de l'Espai miniPanera «Per art de màgia», que ens aproparà a esbrinar què s'hi amaga, darrere de l'art que ens sorprèn, ens il·lusiona i ens qüestiona. A partir de les il·lusions òptiques, la màgia i els àlbums il·lustrats, descobrirem noves maneres d'apropar-nos a l'art i podrem participar en un taller en què farem una creació, a partir de la màgia, la imaginació i el joc.

Activitats familiars de cap de setmana

Hora: 12.00 h

Edat: de 4 a 10 anys

Preu: 5 € (socis del Club Banyetes, famílies monoparentals i famílies nombroses: 3 €)

L'art una petita experiència

Ohhh! Wow! Ssst!

27 de maig a les 11h30

Edat: 1 a 3 anys. Recomanable a partir de 18 mesos

Preu: 5 € (socis del Club Banyetes, famílies monoparentals i famílies nombroses: 3 €)

APROXIMACIÓ A LA MOSTRA DES DE LA MÀGIA

4 de juny a les 11h30

A càrrec de Pere rafart

Visita comentada per un mag

Edat: 4 a 12 anys amb família

Gratuït. "us podeu inscriure enviant un correu a educaciolapanera@paeria.cat o trucant 973262185"

Servei Educatiu

Helena Ayuso, Vanesa Ibarz i Roser Sanjuan
educaciolapanera@paeria.cat

centre d'art la panera

Pl. de la Panera, 2
25002 Lleida
Tel. 973 262 185
www.lapanera.cat


Generalitat de Catalunya
Departament de Cultura


centre d'art la panera


Ajuntament de Lleida