



MUSEO DE
ARTE CONTEMPORÁNEO
FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE CHILE



LOSE YOUR MIND

DAVID SHRIGLEY

28 DE MAY – 31 JUL 2016
MAC QUINTA NORMAL

©David Shrigley, *The Ostrich*, 2009. Fotografía: Clo Catalán.



LOSE YOUR MIND
DAVID SHRIGLEY

Esta exposición trae una amplia selección de obras del **artista inglés David Shrigley** y presenta un resumen de su trayectoria que nos permitirá viajar **desde el dibujo hasta la instalación**.

Las obras pertenecen al **British Council**, institución que fomenta el **intercambio cultural entre Chile y el Reino Unido**.

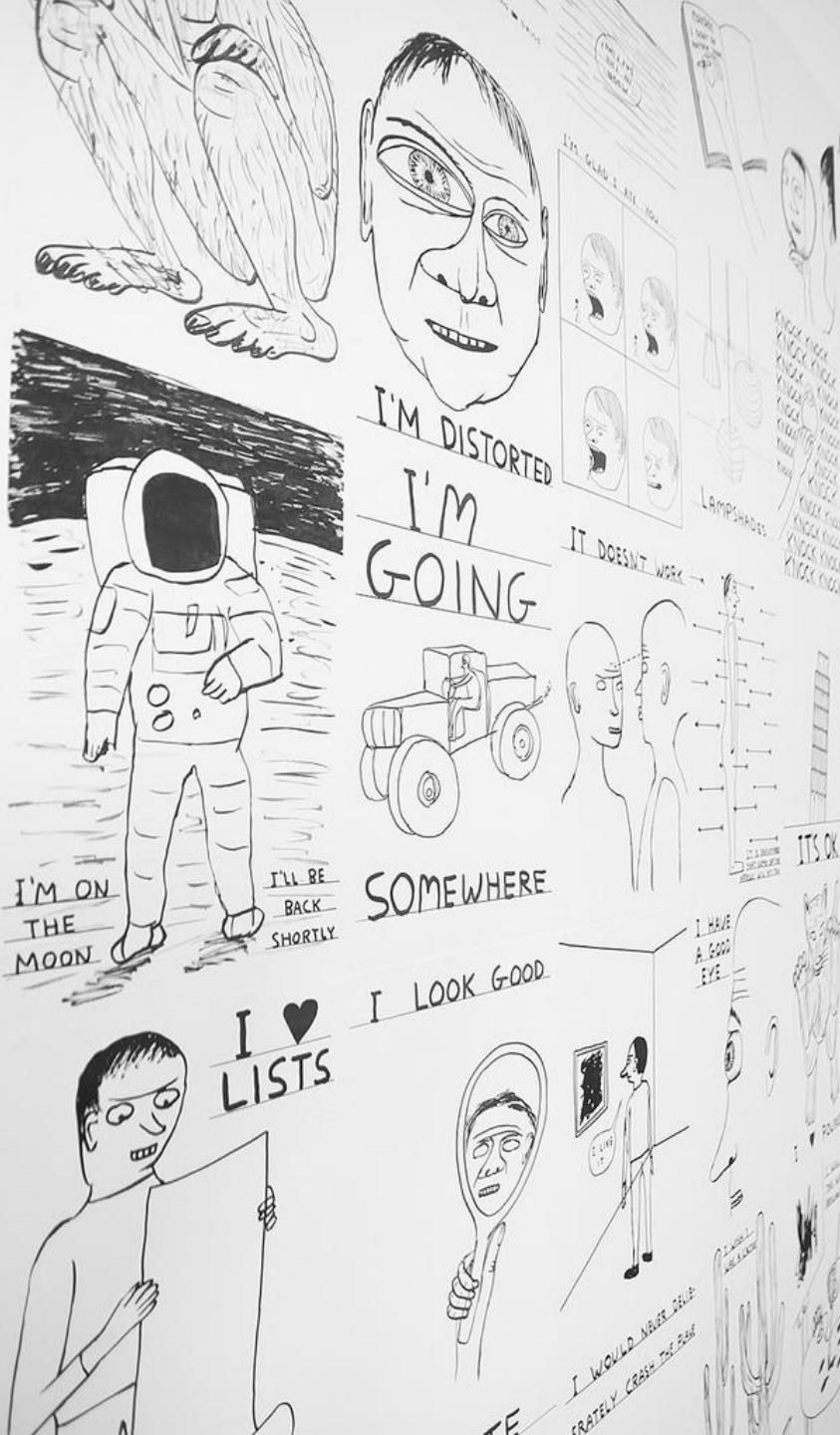


LA OBRA DE SHRIGLEY

Utiliza un **humor ácido** y despiadado,
propio de la **cultura de masas** contemporánea.

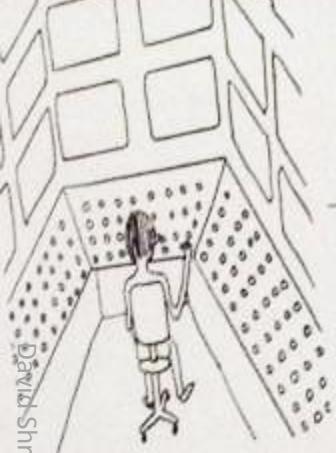
Su trabajo se ha dedicado a ironizar sobre el mundo
actual desde una estética de lo deformé, mezclando la
ingenuidad con lo cruel y sarcástico.





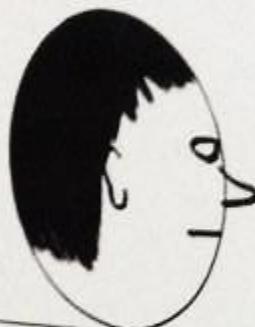
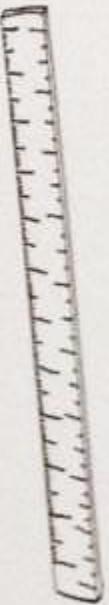
DIBUJO

El artista se hace conocido a través de su **obra gráfica** donde la conjunción entre trazo y texto **genera sentidos llenos de humor e ironía**. Su dibujo se caracteriza por una simpleza, que para muchos, es una manera infantil de dibujar generando una paradoja para el mundo del arte donde tradicionalmente los artistas debieran “dibujar bien”.



David Shrigley, *Load your mind*, Museo de Arte Contemporáneo, 2016. Fotografía. EducamAD

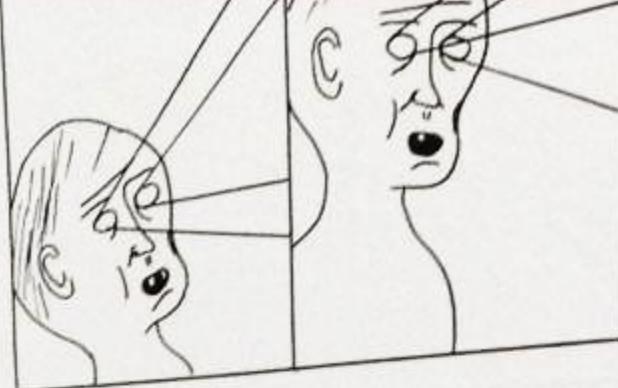
EVERYTHING MUST BE
MEASURED



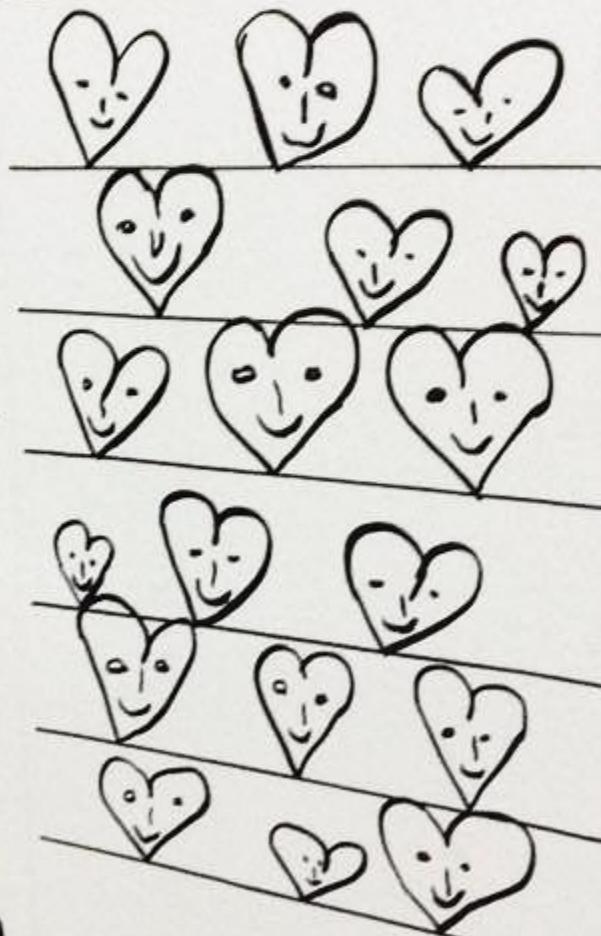
I AM EMOTIONALLY
STABLE

SCRUBBING FLOORS
IS GOOD FOR YOU

BEHIND
THEIR
YOU



LOVE IS STUPID



SPEECH IMPEDIMENT

ANIMACIONES

“Cada vez que trabajo intento hacerlo lo más económicamente posible: utilizar tan pocas líneas como sea necesario. Cuantas menos mejor (...) lo que me interesa es la línea que hay entre información, economía y sinsentido”.

David Shrigley



Las animaciones de Shrigley son un desplazamiento audiovisual de sus dibujos. Estas piezas se realizan colaborativamente con Jimi Newport, animador, que suministra de movimiento a los dibujos de Shrigley a través de programas de post producción de video e imagen. Ya que estas animaciones trasladan técnicas de animación análoga a formato digital.



©David Shrigley, *The Artist*.

TAXIDERMIA



OSTRICH 2009

Shrigley se interesó por la taxidermia durante años. Esta aveSTRUZ disecada aborda temas como la **muerte y la ficción** que representan estos procesos que ha utilizado la humanidad para reconocer el mundo animal.

El artista presenta al animal sin cabeza, evidenciando la **contradicción entre la mirada científica y la relación afectiva con la muerte**.



ESPOSICIÓN

ESPOSICIÓN, 2015

En esta instalación de neón Shrigley escribe erróneamente la palabra *Exposición*, cambiando burlescamente la “x” por una “s”. En esta obra predomina **lo absurdo**, que se caracteriza por **distorsionar el orden de las cosas** y ridiculizar lo lógico, siendo a veces incómodo o divertido.



DEATH GATE, 2009

Esta es una instalación en donde el texto aparece escultóricamente como puerta, en donde el visitante puede cruzar, literalmente, “el umbral de la muerte”.

Sala 02



En múltiples culturas, la muerte es vista como el paso de un estado a otro, un cruce hacia otra dimensión. Shrigley ironiza sobre esta creencia interviniendo el espacio del museo con esta puerta: después de cruzarla, no ocurre absolutamente nada.

ROBÓTICA

THE ARTIST, 2014

Esta instalación se compone de una cabeza que al recorrer la superficie (cuadrada) con dos lápices en la nariz, activa unos sensores que lo detienen para que no choque con los bordes. El dispositivo busca cómo continuar con su movimiento en el espacio, y es así como va generando patrones de dibujo.

La obra es **una metáfora del artista** y de las **mecánicas inconscientes** que entran en juego durante su trabajo. De hecho, la cabeza no necesita manos porque el dibujo llega directamente del cerebro, a través de la nariz.



PROCESOS COLABORATIVOS

BEGINNING, MIDDLE AND END

2009

Abreviada por el mismo artista como *The Sausage* (La Salchicha), fue realizada con dos toneladas de greda en un taller junto a estudiantes de arte de la Universidad de Chile. La idea era hacer algo de manera intuitiva e improvisada, una “improvisación intencionada”.



La obra tiene un inicio y un fin corto, pero una mitad muy larga y enredada. Así, Shrigley propone una metáfora de la vida que se puede resumir con las palabras “inicio, mitad y fin” (o nacimiento-vida-muerte), como si de un cuento se tratara, que reflexiona sobre lo pequeño de los inicios y lo corto de los finales.





THE SPECTRE, 2014

Dentro de las nuevas estrategias de producción de obra, Shrigley realiza un ejercicio donde construye una escultura y convoca a 300 personas para que la dibujen de la forma más realista posible. Luego de recibir este registro destruye el objeto escultórico, dando forma al conjunto *The spectre*.



El plinto vacío en la sala sitúa la ausencia del modelo, presentando como obra la diversidad de resultados, determinados por todas personas que participaron de esta invitación.

Shrigley entrega protagonismo al dibujo con esta acción colectiva, y lo reconoce como elemento de investigación y creación.



SOBRE EL ARTISTA

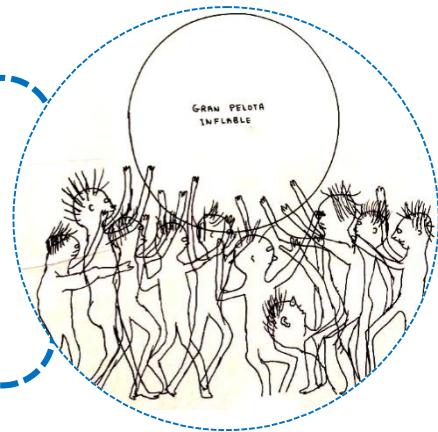
David Shrigley nació en Macclesfield, Inglaterra, en 1968 y estudió Arte Público en la Escuela de Arte de Glasgow entre 1988 y 1991, ciudad en la que aún vive.



LENGUAJES ARTÍSTICOS

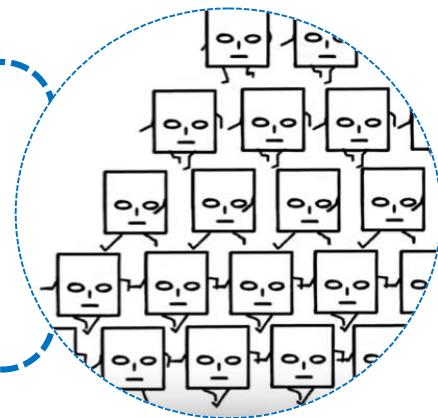
DIBUJO:

Lenguaje visual y gráfico. Comunica e investiga ideas a través de líneas y puntos que se sintetizan en formas abstractas o naturalistas.



ANIMACIÓN:

Lenguaje audiovisual que activa dibujos en serie, otorgándoles movimiento. En el caso de las animaciones de Shrigley, los dibujos se proyectan a razón de 25 cuadros por segundo.



LENGUAJES ARTÍSTICOS



TAXIDERMIA:

Técnica de disecar animales para conservarlos con apariencia de vivos. La piel del animal se retira inmediatamente después de su muerte, esto con ayuda de un escalpelo o un cuchillo muy afilado, extrayendo la piel de una pieza. Luego se acomoda en una escultura con la forma del animal, que puede estar fabricada en poliuretano, escayola o fibra de vidrio.



INSTALACIÓN:

Expresión que se propaga a finales de los años sesenta. Se caracteriza por la ocupación de un espacio mediante diversos elementos. Suelen ser efímeras, por lo que es fundamental su registro fotográfico y/o audiovisual.



Material de apoyo realizado por la
unidad de educación
Museo de Arte Contemporáneo 2016

EducaMAC
Educación con Arte Contemporáneo

Contacto
educamac@uchile.cl
educamac.uchile@gmail.com

Lose Your Mind, David Shrigley

Organizan



Colaboran:



FACULTAD DE ARTES
UNIVERSIDAD DE CHILE

Visitas Guiadas a Distancia:



AnillaCultural
LATINOAMÉRICA-EUROPA

Auspicia:



EL MAC ES APOYADO
POR OTRAS
INSTITUCIONES
COLABORADORAS