



PALABRAS CLAVES: HUMOR · ORIGEN · HIPERREALISMO · VIDEOINSTALACIÓN · SOCIEDAD DE CONSUMO

EXHIBICIONES MÚLTIPLES

28 MAY - 31 JUL 2016

LOSE YOUR MIND

Artista: David Shrigley [UK]

Una exposición itinerante del British Council
Salas 2, 3, 4 y Hall

Probablemente más conocido en Gran Bretaña por sus peculiares dibujos, que han sido comparados con los de un niño por su siniestra exuberancia y que se han reproducido en populares formatos, como libros, camisetas, chapas, tarjetas e incluso juegos de dominó, Shrigley (Inglaterra, 1968) es un artista que goza de gran popularidad y reconocimiento. En la exposición itinerante del British Council *Lose your mind*, Shrigley muestra su gran sentido del humor e incluye piezas que dan cuenta de sus creaciones, que abarcan diversos medios, como la taxidermia, la escultura, el dibujo, los grabados, la cerámica y animación.

Las obras, impregnadas del imaginario del artista británico, llaman a la interpretación y la reflexión de forma lúdica.

Esta completa exposición pone de relieve la amplitud del trabajo de Shrigley y sus fantasías oscuramente ingeniosas.

Shrigley, artista multifacético y prolífico,



© DAVID SHRIGLEY, *Ostrich*, 2009, British Council Collection. Fotografía: Stephen White

ha sido nominado para el Premio Turner en 2013, también ha escrito libros y ha diseñado una mascota para el club de fútbol escocés Patrick Thistle.

Su escultura en bronce de 10 metros *Really Good (Superbien)*, en forma de un pulgar alargado haciendo el gesto de aprobación, fue seleccionada para ocupar en 2016 uno de los espacios públicos para exposición de arte más importantes del Reino Unido: el «cuarto pedestal» de la plaza de Trafalgar.

Ha sido descrito por Cliff Lausen, de la Hayward Gallery como "uno de los pocos artistas que consigue mantener un pie firmemente en la cultura popular –con sus tiras cómicas y sus libros, que cuentan con fieles seguidores– y otro sólidamente asentado en el mundo del arte. [Shrigley] puede cruzar de una esfera a otra con facilidad".

PRESENTA

BRITISH
COUNCIL

COLABORA

Departamento
de Artes Visuales
Facultad de Artes
Universidad de Chile

JUEGO MIXTO

Artista: Dagmara Wyskiel [PL]

Salas 1, 5, 6, 7, 11

En *Juego Mixto*, Wyskiel (Polonia, 1974) utiliza un ícono de la influencia inglesa en el norte salitrero chileno, ubicándolo en solitario en lugares al borde del vacío. El proyecto de intervenciones busca resignificar el paisaje chileno y hablar al mismo tiempo de estructuras de poder. Reflexiona sobre la necesidad de conocimiento y sus límites, sobre los recursos y la ilusión de lo inagotable, posicionándose en el extremo opuesto de intereses enfocados en la contingencia local, apuntando a una mirada universal. La exhibición presenta videoinstalaciones y fotografías que son el resultado de tres años de trabajo con intervenciones de un objeto de gran formato en geografías extremas de Chile: el Valle de los Meteoritos en Quillagua, pueblo en el Desierto de

Atacama reconocido por la NASA como el asentamiento humano más árido del planeta; el Llano de Chajnantor (ALMA), observatorio astronómico más importante del mundo; la Provincia Última Esperanza, en la Región de Magallanes y Antártica Chilena; y finalmente el Puerto de Valparaíso, el acceso histórico a Chile. Epílogo de esta historia es la llegada del objeto a Inglaterra, donde se convierte, con la distancia, en solo una anécdota.



COLABORA



Embajada
de la República de Polonia
en Santiago de Chile

SE VENDE
plataforma móvil de arte contemporáneo

FICTIONAL ARCHEOLOGY

Artista: Jake Scharbach [US]

Curatoría: Manuela Viera-Gallo [CL]

Sala 8

El trabajo del pintor estadounidense se centra en el juego de símbolos y signos, mediante un ejercicio de comparación temporal que busca desentrañar el significado de los valores culturales contemporáneos. Para hablar de los fracasos y las ficciones de nuestra sociedad, Scharbach (Estados Unidos, 1977) enfrenta con ironía al civismo implícito en el arte clásico, contrastándolo con el imaginario de íconos modernos. Formalmente, su trabajo es un ejercicio influenciado por la historia de la representación y el hiperrealismo, que sigue los pasos de la

pintura estadounidense para cuestionar las condicionantes sociales que definen a la sociedad de consumo. *Fictional Archeology* crea una narrativa imaginaria que yuxtapone épocas, vaciando los límites del tiempo, construyendo un desafío a partir de la tradición pictórica; en su análisis de la sociedad se mezclan las bellas artes y la máquina cotidiana, como el automóvil, los plásticos de juguetes o los motores de una máquina en desuso.



VISITA TAMBIÉN NUESTRA OTRA SEDE **MAC PARQUE FORESTAL**

COLECCIÓN MAC / FRAGMENTOS / HABLAR CON LOS MUERTOS /
FUTURISMO: PRIMERA VANGUARDIA / 100 AÑOS DEL DADÁ / HÁBITAT