Impresiones sobre Derivartby TK.
Isabel Lázaro
Coordinadora de la TK Galeriad´Art

Cuando César Reglero me pidió un texto sobre la exposición ***Jugando en Tiempos de Crisis by Derivart*****de la galería TK**, pensé que rápidamente podría redactar uno sobre las obras, recorrido de los artistas, intención de la galería con esa muestra, bibliografía comentada y algunas notas de prensa que han salido sobre ésta. Al tener ya casi acabado el texto recordé que la petición inicial de César; que recogiera mis impresiones ante la muestra más allá de lo que se ve y de la lectura que se puede sacar desde fuera. Me pareció interesante volver sobre nuestros pasos y rehacer el texto con la propia experiencia, para explicar la muestra desde el interés que suscitó el trabajo de Derivart para que finalmente optáramos por hacer esta exposición en este momento.

El trabajo de **Derivart** se desarrolla en un campo intermedio. Una tierra de nadie entre las finanzas, el arte y los nuevos medios. Tan variada como su intención es su composición. Así, Derivart está formado por un sociólogo experto en finanzas, **Daniel Beunza**, un ingeniero informático, **Mar Canet** y un artista plástico, **Jesús Rodríguez**. Esta transversalidad fue especialmente importante para decidirnos por esta muestra. Durante los primeros meses de vida de la galería una de las preguntas obligadas siempre ha sido en qué tipo de obra nos vamos a especializar. Poco amigas de etiquetas, la respuesta desde la galería siempre ha sido la misma; no queremos cerrarnos a un tipo de obra en función de su soporte. El concepto que sostenga ese soporte es lo importante y no su materialización en una u otra técnica, aunque sí su calidad.

El discurso irónico y ácido de **Derivart** pretende dar una visión artística, a la vez que divulgativa, de los grandes acontecimientos del mundo de las finanzas que nos rodea. Acercando, de esta manera, los hechos que marcan el devenir de nuestra economía y que limitan nuestras vidas. Hechos que muchas veces no entendemos hasta que punto nos pueden condicionar y que tienen detrás decisiones y personas concretas. Adaptan de esta manera al imaginario visual factores deshumanizados como el gran mercado del mundo financiero global.

Esta particular temática, del todo olvidada en el mundo del arte, se articula medianteuna cuidada estética deudora del cómic y la era pre-digital ochentera en variadas técnicas como dibujo, video-instalaciones, serigrafías, hardware y fotografía. Muchos de los proyectos que se pueden ver en la muestra llevan desarrollándose desde el momento de creación del colectivo y tienen en diferentes piezas su visualización material que ayuda a entender los fenómenos que nos rodean.

Las muestras y colaboraciones de este colectivo en diferentes centros culturales y museos han sido muchas desde 2004. Pero por primera vez su producción se expone en una galería comercial y entra a formar parte del mercado del arte, posibilitando al público la adquisición de estas obras. Para que esta muestra se hiciera posible se produjo una gran conexión entre el colectivo y la galerista **Tatiana Kourochkina**, quien desde el primer momento vio en su trabajo una necesaria revisión de la actualidad y sus grandes posibilidades para posicionarse como una de las galerías de arte digital y emergente del circuito barcelonés.

Rodeados por una crisis que no da tregua, se empezó a dar forma a una exposición que siempre pretendió tomársela como un juego mostrando su vertiente más lúdica pero a su vez la más cruel realidad. Una crítica con dos caras

envuelta por una estética de videojuego y reutilización de materiales que la aleja de la realidad óptica pero la acerca a la cotidianeidad de los visitantes. La crisis inmobiliaria española explicada desde el mundo artístico con una creatividad que no sabe de fronteras técnicas y que mira de frente a los causantes de tantas barbaridades económicas que estamos pagando entre todos actualmente.

Para iniciar el recorrido una **Hormigonera** nos muestra las dos caras de la expropiación. Por un lado la del ideólogo de un plan urbanístico y por el otro la de los sufridores de sus consecuencias, los expropiados.

Una serie de serigrafías objetualizan el trabajo ***Casas Tristes*** que en Internet localiza las viviendas deshabitadas de diferentes ciudades. El desolado panorama se vería en la realidad se transforma en una imagen muy cercana y cotidiana similar al googlemaps pero con el trabajado logo de las viviendas deshabitadas en forma de una casita triste de sonrisa invertida.

El extraordinario caso de la OPA de Gas Natural a Endesa se transforma en tres cuadros de técnica mixta en que las gráficas de la cotización de las empresas se traduce mediante materiales diversos en trabajadas composiciones visuales.

La burbuja inmobiliaria aguarda al visitante con una interactiva creación en la que se descubre el precio por metro cuadrado de las diferentes ciudades españolas al romperlas. Una burbuja que se puede ir descubriendo pero que no acaba nunca.

La cíclica dimensión de las crisis financieras españolas se visualiza mediante tres videojuegos de GameBoy en los que el jugador se enfrenta a los tipos de interés, el barril de Brendt o la burbuja inmobiliaria, desafiándole a su vez con preguntas sobre las diferentes crisis para que acumule el máximo dinero en su clasificación. Videojuegos típicos de Arcade con una dimensión conceptual crítica.

Fotomontajes y vestigios del ***Tour del Ladrillo***. Una experiencia artística por diferentes ciudades fruto de la especulación inmobiliaria que ha creado paisajes desolados y deshabitados, en los que es difícil discernir entre las obras abandonadas y los edificios acabados pendientes de su ocupación.

Una visualización de la cruda realidad la ofrece la ***Hipotecadora***, donde introduciendo una serie de parámetros muestra la cara que tendrás en el momento en que acabes de pagar tu hipoteca.

Y para acabar el recorrido, y como no podía ser de otra manera, un cementerio de inmobiliarias. En ***Zombies Inmobiliarios***, las lápidas además de mostrar las fechas de vida de cada una, encontramos una pantalla que expone los mejores momentos de cada una de ellas. Así en medio de costelladas y fiestas que ponen cara a las empresas se puede reflexionar sobre como están momentáneamente muertas, ya que su deuda puede ser comprada y por lo tanto devueltas a la vida.

En sí el recorrido mostrado es el fruto de muchos años de trabajo de un colectivo que quiere acercar la realidad de manera irreal. **Derivart** quiere hacer crítica sin entrar en sórdidas imágenes, haciendo posible un proyecto creativo sólido y con grandes fundamentos y ofreciendo al público la oportunidad de participar en ello, tanto como visitante reflexionando y activando sus obras, como llevándose a casa una de ellas.

En medio de este panorama actual, desde la **TK galeriad´art**se ha querido dar un golpe sobre la mesa. Programando esta exposición, además de señalarse como un espacio multidisciplinar y novedoso abierto a las posibilidades que permite el arte digital, se ha querido implicar de nuevo en una muestra llena de contenidos,

proponiendo su espacio como un lugar de reflexión más allá del arte, basándose en la creatividad de los artistas en los que cree.

Jugando en tiempos de crisis by Derivart
TATIANA KOUROCHKINA GALERIA D´ART
Hasta el 30 de julio
Pasaje Domingo 11, Barcelona.

PROXIMA MUESTRA

Oksana Mas.

Tatiana Kourochkina y Carles Casamor, presidente de la Fundación Casamor, presentan a partir del día 17 de Julio a la artista ucraniana Oksana Mas. La exposición durará hasta el 30 de Agosto y nos mostrará una serie de esculturas realizadas tomando como elementos creativos y formativos diferentes motivos relativos al folklore y cultura ucranianos.

Paralelamente a esta exposición también se expondrán obras de la artista en el Museo Dalí y en la Rambla de Figueras.

http://www.tkgaleriadart.com/