
■ FOLLETO

■ TEXTOS DE SALA

ESP
ACIO



JOANIE LEMERCIER

PAISAJES DE LUZ

Telefonica

FUNDACIÓN

del 11 de febrero
al 25 de julio de 2021

JOANIE LEMERCIER. PAISAJES DE LUZ

PORTADA

Joanie Lemerrier. *Fuji*, 2014
© Studio Joanie Lemerrier

Joanie Lemerrier.

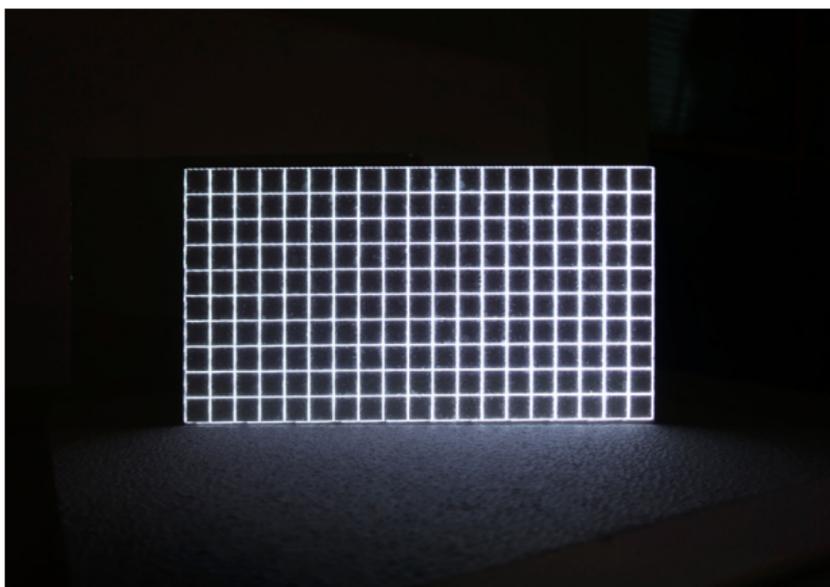
Paisajes de luz

Joanie Lemerrier (Rennes, 1982) es un artista visual francés cuya obra se centra en explorar y ampliar las posibilidades de la luz proyectada en el espacio. Pionero en el uso artístico del *videomapping* y cofundador del colectivo AntiVJ en 2008, Lemerrier ha centrado su investigación personal en la creación de piezas que utilizan la luz para generar experiencias que alteran nuestra percepción. A través de la programación informática y la manipulación de aparatos, consigue convertir los proyectores en una fuente de luz capaz de transformar la apariencia de las cosas y hacernos cuestionar la concepción de la realidad. “La luz como medio, el espacio como lienzo” es la premisa sobre la que se asienta gran parte de su cuerpo de trabajo. Preocupado por trascender la bidimensionalidad de la pantalla plana, Lemerrier ha experimentado con proyecciones sobre materiales como la madera, el cristal, el papel o la cerámica. En los últimos años, ha destacado por sus avances en la desmaterialización de la superficie de proyección, trabajando sobre materiales transparentes y gotas de agua.

Comisariada por Juliette Bibasse, directora del Studio Joanie Lemerrier en Bruselas, la muestra aborda la importancia de la naturaleza en la trayectoria vital y artística de Lemerrier y plantea una reflexión sobre la representación del medio natural a través de la tecnología. En lo que es la primera gran exposición individual del artista, el espectador se sumerge en un recorrido por distintos paisajes que nos transportan desde la contemplación de depuradas líneas abstractas y la fascinación provocada por majestuosas montañas generadas por ordenador a la abrumadora realidad de una naturaleza sobreexplotada.

La primera parte de la muestra reúne distintas tipologías de paisaje que hacen aflorar una paradoja: el intento de captar con herramientas digitales la espectacular belleza de la naturaleza que no ha sido tomada por el ser humano. Vistas geométricas

revelan juegos de espacios, sombras y volúmenes desconcertantes para la mirada. Es el caso de la obra *Edges* (Aristas), que introduce elementos de expresión clave en la primera etapa de Lemercier: rejillas, geometrías y líneas. Si bien los paisajes que se presentan a lo largo de la exposición serán cada vez más complejos y realistas, estos elementos fundamentales aparecen de manera recurrente. Matemáticas y código a menudo forman la base de obras extremadamente elaboradas generadas a partir de un ordenador.



Joanie Lemercier. *Edges*, 2020-2021 © Studio Joanie Lemercier

Más adelante descubrimos paisajes inspirados en leyendas ancestrales o experiencias personales, pero también geografías imaginarias nacidas de la colaboración entre el ser humano y la máquina. En *Montagne, cent quatorze mille polygones* (Montaña, ciento catorce mil polígonos), un valle rodeado por montañas creado a partir de una retícula distorsionada por algoritmos, pone de manifiesto la difusa línea entre lo que consideramos real y la simulación generada mediante funciones matemáticas. *Eyjafjallajökull* y *Fuji* son dos instalaciones que forman parte de la serie de los volcanes y en las que la inconmensurable grandeza de la naturaleza frente al ser humano y la idea de lo Sublime empiezan a aparecer en la obra de Lemercier. Como apunta la comisaria, “en el centro de las investigaciones de Lemercier, la pintura romántica

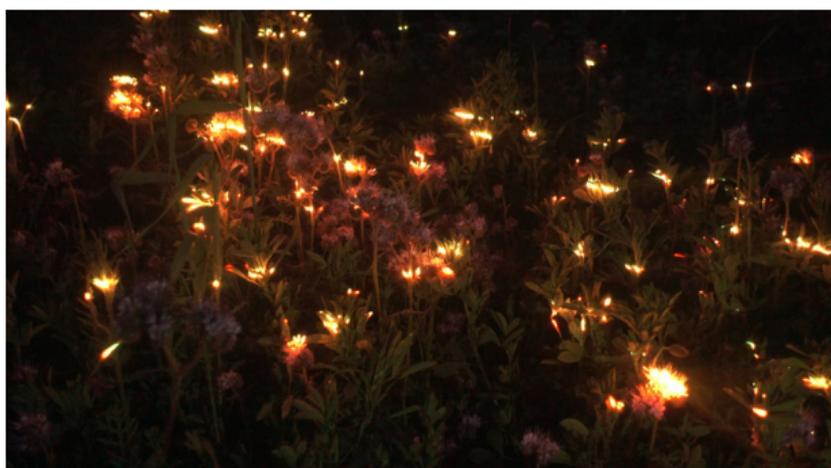
alemana traza una línea de interpretación de lo Sublime teorizado por Immanuel Kant. Esa «bella mezcla de temores» en la que lo absoluto trasciende toda escala, invierte la jerarquía establecida entre el ser humano y el paisaje. Mientras que lo bello parece concreto y limitado, el sentimiento de lo Sublime remite a lo ilimitado, lo que excede la capacidad de representación y conceptualización". En contraste con la fascinación generada por los



Joanie Lemerrier. *Montagne, cent quatorze mille polygones*, 2016-2018
© Studio Joanie Lemerrier

entornos «fabricados» digitalmente, la segunda parte de la exposición nos descubre la realidad de una naturaleza repleta de cicatrices causadas por la sobreexplotación humana. A través de colosales imágenes captadas con dron, Lemerrier abandona la ficción para enfrentarnos a la sobrecogedora urgencia de salvaguardar nuestro entorno. En palabras de Juliette Bibasse: "nuestra humanidad nos otorga la capacidad de congobernarnos con el infinito, pero dicha exaltación del Yo encuentra su reverso crítico, pues aspira a la omnipotencia: una concepción del mundo que se centra en el ser humano y se rige por el dominio perpetuo que éste ejerce sobre la naturaleza. El antropólogo Philippe Descola critica nuestra relación cultural con el entorno como si este fuese un «decorado pasivo para las actividades humanas», y señala lo urgente que resulta introducir un cambio de paradigma."

The Hambach Forest and the Technological Sublime (El bosque de Hambach y lo Sublime Tecnológico) nace de la experiencia del artista cuando en 2019 descubre, a menos de 200 km de Bruselas y asentada en un bosque milenario de 12.000 años de antigüedad, la mayor mina de carbón de Europa. Reducido a un 10% de su tamaño original por el avance de una explotación minera que diariamente emite alrededor de 270.000 toneladas de CO₂, el bosque de Hambach se ha convertido en objetivo de la lucha contra el cambio climático y la preservación de la biodiversidad. Lemerancier inicia con esta pieza una nueva etapa creativa en la que su práctica artística busca impulsar una reflexión sobre la sostenibilidad y promover acciones positivas contra el cambio climático. La contemplación puede llevarnos a reactivar nuestra capacidad de ver el mundo y comprometernos con él; el arte nos invita a imaginar y construir nuevos mundos.



Joanie Lemerancier. *The Hambach Forest and the Technological Sublime*, 2019-2021 © Studio Joanie Lemerancier

Menú
principal



Textos
sala



JOANIE LEMERCIER.
PAISAJES DE LUZ

1

2

3

4

5

6

7



Introducción

En su primera gran exposición individual Joanie Lemerrier (Rennes, 1982) sumerge al espectador en un recorrido por distintos paisajes que nos transportan desde la contemplación de depuradas líneas abstractas y la fascinación provocada por majestuosas montañas generadas por ordenador a la inquietante realidad de una naturaleza sobreexplotada.

Pionero en el uso artístico del *videomapping* y cofundador del colectivo AntiVJ en 2008, Lemerrier establece su propio estudio en 2009 (con sede en Bruselas desde 2015) para centrarse en la creación de piezas que utilizan la luz proyectada y así generar experiencias que alteran nuestra percepción visual. A través de la programación informática y la manipulación de aparatos, Lemerrier consigue convertir los proyectores en una fuente de luz capaz de transformar la apariencia de las cosas y hacernos cuestionar la concepción de la realidad. «La luz como medio, el espacio como lienzo» es la premisa sobre la que se asienta el cuerpo de trabajo de este período.

Esta exposición, comisariada por Juliette Bibasse, aborda la importancia de la naturaleza en la trayectoria vital y artística de Lemerrier y plantea una reflexión sobre la representación del medio natural a través de la tecnología. La primera parte de la muestra reúne distintas tipologías de paisaje que hacen aflorar una paradoja: el intento de captar la espectacular belleza de la naturaleza, que no ha sido tomada por el ser humano, empleando herramientas digitales. Se trata, en primer lugar, de vistas geométricas que revelan juegos de espacios, sombras y volúmenes desconcertantes para la mirada. Más adelante, descubrimos paisajes inspirados en lugares naturales, leyendas ancestrales o experiencias personales, pero también geografías imaginarias nacidas de la colaboración entre el ser humano y la máquina.



En contraste con la fascinación generada por los entornos «fabricados» digitalmente, la segunda parte de la exposición nos descubre la realidad de una naturaleza repleta de cicatrices causadas por la sobreexplotación humana. A través de colosales imágenes captadas con dron con la esperanza de reactivar nuestra capacidad de ver el mundo y comprometernos con él, Lemerrier abandona la ficción para enfrentarnos a la sobrecogedora urgencia de salvaguardar nuestro entorno. Inicia así una nueva etapa creativa, en la que la contemplación puede ser el paso previo hacia la acción y en la que el arte tiene la capacidad de conducirnos hacia la construcción de nuevas realidades.



1 Edges

Aristas

2020 - 2021

Instalación visual. Proyección de vídeo sobre tres superficies
5'

Edges fusiona una estructura arquitectónica simple con geometrías minimalistas de luz proyectada. Con esta obra, Lemercier explora un paisaje tecnológico deshumanizado donde las interconexiones y las densas redes crean y delimitan diferentes escenografías. El vocabulario visual está formado por sencillas geometrías y sombras dispuestas para jugar con nuestra percepción del espacio, creando, en ocasiones, sensaciones tridimensionales y planos dinámicos.

Edges introduce al visitante en los elementos de expresión clave en la obra de Lemercier: rejillas, cuadrículas, geometrías, líneas, todos ellos ingredientes que conforman el núcleo de sus primeros años de trayectoria. Al recorrer la exposición, el visitante descubrirá texturas y paisajes cada vez más complejos y realistas, si bien estos elementos fundamentales permanecerán bastante similares. Así, tanto las matemáticas básicas como el código formarán, a menudo, la base de unas elaboradísimas obras de arte generadas por ordenador.

Producción: Juliette Bibasse



2

Montagne, cent quatorze mille polygones

Montaña, ciento catorce mil polígonos

2016 - 2018

Instalación visual. Impresión digital sobre papel y proyección de vídeo

5'

Esta pieza representa un gran valle rodeado de montañas, creado a partir de una retícula distorsionada por un algoritmo. El paisaje generado cuestiona así la conexión entre la naturaleza y el código: ¿qué pasaría si nuestra realidad pudiera ser recreada y simulada mediante funciones matemáticas? Una capa de luz proyectada crea la ilusión de profundidad y difumina toda sensación de distancia. Mientras, un ciclo de día, noche y diferentes estaciones dan vida al paisaje mural, distorsionando nuestra percepción del espacio y el tiempo.

Concebida en julio de 2016 para una exposición colectiva en Bruselas, Lemercier fue invitado a presentar *Montagne, cent quatorze mille polygones* en Tokio en febrero de 2018. La pieza se exhibió en el mismo piso del rascacielos donde se sitúa el Tokyo Observatory, el cual ofrece una vista de 360 grados de la ciudad con el monte Fuji a cien kilómetros de distancia. Una vez allí, Lemercier se inspiró en el duro invierno japonés y decidió incorporar la tormenta de nieve como parte de la pieza. Algunas de sus obras de arte evolucionan en el tiempo, no como puras creaciones in situ sino como un intento de reflejar un momento, estado de ánimo o atmósfera específicos.

Producción: Juliette Bibasse

Montagne fue creada para la exposición colectiva LaMontagne en LaVallée, Bruselas, en julio de 2016. Comisariada por Gwenaëlle de Spa, Benjamin Ottoz y Julien Paci

Textos
sala



3 Eyjafjallajökull

2010

Instalación audiovisual. Dibujo, proyección de vídeo y música
16' 40"

Inspirado en el famoso volcán islandés que causó enormes estragos en el tráfico aéreo del norte y oeste de Europa en la primavera de 2010, *Eyjafjallajökull* es el primero de la serie sobre volcanes de Joanie Lemerrier. Una topografía reticular dibujada directamente sobre dos paredes perpendiculares transporta al espectador al escenario de la fuerte explosión que llevó a uno de los mayores volcanes de Islandia a producir una inmensa nube de cenizas.

En el momento de la erupción, Lemerrier se disponía a viajar para su primera residencia artística en los Estados Unidos, en el centro EMPAC de Nueva York. Lamentablemente, aquel suceso le obligó a retrasar su salida y limitar su estancia allí. Inicialmente atrapado en Bristol, donde por aquel entonces residía, terminó totalmente obsesionado con este fenómeno volcánico que se retransmitía constantemente en todos los canales de noticias. Como resultado, pasó horas dibujando la silueta del Eyjafjallajökull y estudiando la erupción. Cuando finalmente pudo llegar a Nueva York, concibió esta pieza de forma natural, como una transcripción personal de lo que acababa de suceder. Más tarde, en septiembre de 2019, Joanie Lemerrier y Juliette Bibasse pasaron seis semanas en una residencia artística en Islandia, durante la cual Lemerrier emprendió una caminata de ocho horas por las laderas del Eyjafjallajökull.

Producción: Juliette Bibasse

Música: Paul Jebanasam y Robert Henke
(*Oomoo*, fragmento de «Signal to Noise II»)

La versión inicial del proyecto fue encargada por onedotzero durante una residencia artística en el centro EMPAC en abril de 2010 y producida en colaboración con el sello visual AntiVJ

Textos
sala



4

Fuji (不死)

2014

Instalación audiovisual. Dibujo, proyección de vídeo y música
14' 30"

Fuji es otra de las piezas que forma parte de la serie sobre volcanes. Compuesta por un paisaje a gran escala dibujado a mano, representa el monte Fuji aumentado por una capa de luz proyectada. Las abstractas narrativas están inspiradas en *La leyenda de Kaguya Hime*, un cuento popular del siglo X y elemento clave de la cultura japonesa, que proporciona un marco imaginario y poético para este entorno inmersivo.

Joanie Lemerrier fue invitado a Japón por primera vez para presentar su pieza *Eyjafjallajökull*. Mientras estaba en el avión, se dio cuenta de que llegaría a ver el monte Fuji y decidió crear entonces una nueva instalación basada en el famoso volcán. Con esta obra, el artista nos transmite su fascinación por los volcanes al encarnar las temibles fuerzas de la naturaleza a escala geológica, siendo comprensibles, al mismo tiempo, desde una perspectiva humana. Cuando creó la pieza en 2014, Lemerrier logró subir a la primera mitad del monte Fuji, pero tuvo que esperar hasta otro viaje a Japón, en 2016, para finalmente llegar a la cima.

Producción: Juliette Bibasse

Música: Paul Jebanasam

La pieza fue concebida y presentada en la exposición de *videomapping* de Takamatsu en 2014, en el distrito japonés de las islas del arteTextos
sala

5 Paysages Possibles

Paisajes posibles

2016 - 2021

Instalación. Plóter, papel, bolígrafo y ordenador

Durante años, Lemercier ha dibujado insistentemente paisajes complejos y patrones repetitivos con gran detalle. De hecho, una de sus primeras piezas de galería es *LC4*, un pequeño planeta dibujado a mano y formado por miles de puntos. Más adelante, comenzó a experimentar con plóteres, inspirado por la pionera franco-húngara del arte digital Vera Molnar.

La máquina actúa como extensión de su brazo, dibujando incansablemente con gran precisión y permitiendo repeticiones en la ejecución de intrincados panoramas. A pesar de su naturaleza mecánica, durante el proceso se producen fallos y otros hechos impredecibles, lo que hace que cada dibujo sea único. Como resultado, se forja una especie de «colaboración» entre el hombre y la máquina. Lemercier invita así al visitante a adentrarse en su particular universo de montañas creado por un simple código mediante el uso de diferentes tipos de *software* y herramientas informáticas. De esta manera, los dibujos se disponen como «ventanas» infinitas que ofrecen múltiples perspectivas a topografías de gran detalle.

Los diversos plóteres utilizados por Lemercier le han permitido comprender mejor y depurar su relación con los paisajes como eje temático de su trabajo. En este sentido, su interés radica principalmente en la representación de lo Sublime, y más específicamente, de aquellas fuerzas que dan forma a nuestro universo.

Producción: Juliette Bibasse



6

The Hambach Forest and the Technological Sublime

El bosque se Hambach y lo Sublime Tecnológico

2019 - 2021

Instalación audiovisual multipantalla. Proyección de vídeo, música y serigrafías

A 177 kilómetros al este de Bruselas, nada más cruzar la frontera belga con Alemania, se encuentra el bosque de Hambach. Con una antigüedad estimada de 12.000 años, este foco regional de biodiversidad constituye el único vestigio de un antiguo ecosistema boscoso que ha ocupado esta parte de la llanura del río Rin desde el final de la última edad de hielo. Hoy, este tesoro natural posee solo el 10% de su tamaño original. El resto ha sido despejado para acoger la mayor mina a cielo abierto de Europa.

Con una superficie de cincuenta kilómetros cuadrados y operada por el mayor productor de energía de Alemania, esta mina explota un enorme depósito de lignito, la variante de carbón más sucia. Todos los días emite alrededor de 270.000 toneladas de CO₂, lo que la convierte en la mayor fuente de gases de efecto invernadero del continente. En la actualidad, se prevé que la extracción se prolongue durante otros dieciocho años, erradicando el bosque de Hambach por completo junto con varios pueblos de la zona.

Joanie Lemerrier oyó hablar por primera vez de la mina en 2019. Impactado por la magnitud de la destrucción, decidió verla por sí mismo. Aquello parecía de otro mundo: semejante a un cráter de dimensiones gigantes, el hoyo de la mina se extendía hasta donde alcanzaba la vista. En su interior, arrasando antiguas capas de sedimentos, se encontraban las mayores máquinas jamás construidas. Justo sobre el horizonte, columnas de



cenizas se elevaban desde las chimeneas de cuatro centrales eléctricas que queman el carbón extraído: cien millones de toneladas cada año.

Hambach es un símbolo de primera línea en la crisis climática global y de los ciudadanos que luchan contra ella. Con *The Hambach Forest and the Technological Sublime*, Lemercier expone al público una de las peores atrocidades medioambientales de Europa. Al convertir horas de metraje grabado por drones y trabajo de proyección en una instalación inmersiva, el artista confronta a los espectadores con escenas de injusticia climática indescriptible, amparadas por poderes corporativos y políticos que actúan de la mano. La pieza destaca también la capacidad de acción individual, la importancia de la solidaridad y el compromiso con el futuro que, sumado a la creciente presión pública, quizá puedan salvar el último reducto de este bosque milenario.

The Hambach Forest and the Technological Sublime marca así un punto fundamental en la trayectoria de Lemercier. Desde su primera visita, el artista se ha sumado a innumerables protestas y ha colaborado frecuentemente con grupos ecologistas en el uso de medios creativos de intervención. Partiendo de años de investigación digital, Lemercier ha comenzado a emplear su práctica artística para impulsar conversaciones en torno a la sostenibilidad y animar a la acción climática.

Producción: Juliette Bibasse

Música: usada con permiso de Multiverse Media Publishing y Subtext Recordings, música de Roly Porter, Ellen Arkbro y Cevdet Ereğ

Mezcla de música: James Ginzburg

Imágenes adicionales: Arne Müseler

Imágenes de activismo filmadas durante las acciones de Ende Gelände en junio de 2019 y septiembre de 2020

Textos
sala



Aquí hubo una vez un bosque

El bosque de Hambach, de 12.000 años de antigüedad y ubicado entre las ciudades alemanas de Colonia y Aquisgrán, es un reducto rico en biodiversidad y hogar de 142 especies de gran importancia para la conservación. Ha sido calificado como «el último remanente de un ecosistema boscoso que ha ocupado esta parte de la llanura del río Rin desde el final de la última edad de hielo».

Durante los últimos cuarenta años, el bosque se ha ido talando para la extracción de carbón, perdiendo hasta un 90% de su superficie inicial. En respuesta, parte de la población se ha unido para salvar lo que queda del bosque. En concreto, un grupo de activistas ha llegado a instalarse en casas en los árboles en un intento por protegerlos de su inminente destrucción.

Un rayo de luz revela la belleza de flores, hojas y árboles, ahora talados y destruidos para permitir la expansión de la mina. El espectador es invitado a contemplar el bosque de noche mientras un láser ilumina incluso los detalles más pequeños de la naturaleza circundante, descubriendo toda su belleza estructural. De este modo, mediante el uso de herramientas tecnológicas, Joanie Lemercier resalta lo Sublime en la naturaleza, «capturando» una magia instantánea que se desvanece.



Violencia lenta

Este capítulo de la instalación refleja la asombrosa fascinación que provoca encontrarse ante estas máquinas excepcionalmente grandes e hipnóticas que, de forma lenta e incesante, escarban la tierra convirtiéndose en embajadoras de lo que podríamos denominar *sublime tecnológico*.

La excavadora «Bagger 290» es la mayor máquina del mundo jamás fabricada por el hombre. Puede extraer hasta 240.000 toneladas de carbón al día, lo que supone una emisión diaria de más de 480.000 toneladas de CO₂. La destrucción es, por tanto, ilimitada, afectando incluso al patrimonio cultural de la región. Este es el caso de la catedral de Immerath, construida en 1891 y demolida en enero de 2018 para favorecer la ampliación de la mina.

Mientras todo gira en torno a la destrucción, esta pieza es lenta, contemplativa, casi pacífica, como un instante suspendido en el tiempo donde uno puede imaginar fácilmente la secuencia de lo que está presenciando el artista. Sin embargo, la destrucción del medio ambiente a gran escala se produce en un período de tiempo mucho más amplio: las emisiones de CO₂ tardan cuarenta años en impactar la atmósfera de nuestro planeta, haciendo que el cambio climático sea difícil de comprender de forma individual. Esto es lo que Rob Nixon, profesor de la Universidad de Princeton, denomina *slow violence* (la violencia lenta).



Con la acción viene la esperanza

En lugar de buscar esperanza, debemos buscar acción
Greta Thunberg, 2018

La acción nos revive
Extinction Rebellion

En los últimos años, esta zona se ha convertido en un foco para el activismo medioambiental, que ha visto como los manifestantes lograban paralizar temporalmente las operaciones mineras a través del allanamiento masivo del terreno y proteger el bosque mediante la ocupación. Joanie Lemercier se ha unido a ellos en numerosas ocasiones, documentando su lucha contra la aplicación de la ley y la destrucción despiadada.

Al confrontar ambos «lados» de la historia, somos testigos del encuentro entre los protagonistas de la explotación minera y los eco-activistas e individuos que protegen el medio ambiente. Como un enjambre de insectos, estas personas se convierten en una entidad orgánica y fluida que se esparce entre la inmensidad de la mina. La experiencia a escala humana constituye así una forma de involucrar al espectador con el objetivo de crear herramientas de concienciación y formar parte de la historia.



Nubes de puntos

Joanie Lemerrier ha estado siempre cautivado por la belleza sencilla de las nubes. Constituyen todo un mundo de imaginación como formas escultóricas que flotan sobre nosotros, apacibles y silenciosas. En esta serie de serigrafías, Lemerrier conecta su esencia ligera y radiante con el humo sombrío producido por las diversas centrales eléctricas que rodean la mina, haciendo imposible la separación de lo natural y lo contaminado.



7

Desirable Futures

Futuros deseables

2020 - 2021

Instalación visual. Proyección de vídeo y fotografías

En este espacio de meditación y contemplación, Lemercier invita a los visitantes a reflexionar sobre el presente e imaginar posibles futuros. Gran parte de nuestro entendimiento se basa en narrativas culturales e ideologías políticas, todas ellas visiones arraigadas del mundo que definen el actual espectro de posibilidades. Hoy, las ilusiones occidentales de crecimiento infinito, individualismo y superioridad han demostrado limitar nuestra capacidad para resolver la crisis climática y dar paso a prácticas más sostenibles a escala global. Por otro lado, los artistas siempre han contribuido a expandir nuestra imaginación, empoderar a las personas e impulsar el debate. Al compartir sus últimas investigaciones, prototipos y experimentos, Joanie Lemercier pretende inspirar un discurso creativo sobre el futuro y aplicar estas nuevas ideas.

Fotos adicionales de activistas que protegen el bosque Dannenrod ("Danni"): Jannis Grosse, Lukas Georgi, Ivan Furlan Cano, Sitara Thalia Ambrosio, Tim Wagner



Consulta nuestras visitas comentadas a la exposición y nuestras actividades para público escolar y público familiar y recursos (guía práctica) en nuestra página web.

Espacio Fundación Telefónica

C/ Fuencarral 3, Madrid

Entrada gratuita previa reserva en la web espacio.fundaciontelefonica.com

#PaisajesDeLuz