

REGINA SILVEIRA EXPONE EN NUEVA YORK SUS PROYECTOS NUNCA REALIZADOS

por Artishock | Jul 5, 2019 | NOTICIAS |



Muchos artistas han ideado proyectos que finalmente no llegan a ver la luz. Quedan en bocetos, maquetas, o en ideas escritas sobre el papel. Las causas pueden ser muy diversas, sobre todo cuando se trata de proyectos de gran escala para espacios públicos: financiamiento insuficiente, problemas con la tramitación de permisos -o burocracia-, o, simplemente, falta de tiempo. Algunas veces, se trata de una propuesta alocada, irrealizable materialmente, utópica si se quiere.

Por todo eso -o casi todo- ha pasado la artista multidisciplinaria brasileña **Regina Silveira**. La exposición *Unrealized / Não feito*, en la galería neoyorquina **Alexander Gray Associates**, presenta

diez de sus instalaciones *site-specific* y proyectos de arte público que nunca se realizaron en el espacio físico, pero que ponen en evidencia la continua experimentación formal de la artista cuando se trata de intervenciones conceptuales en la arquitectura.



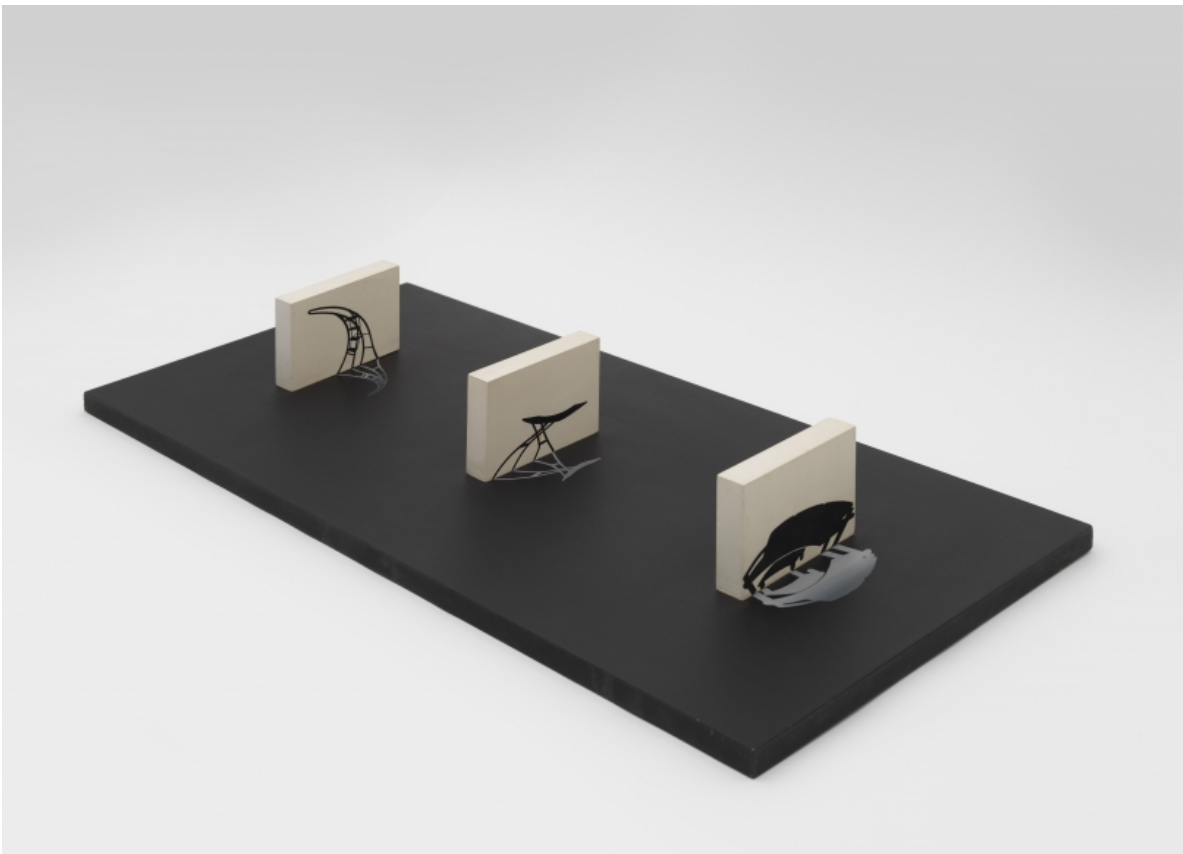
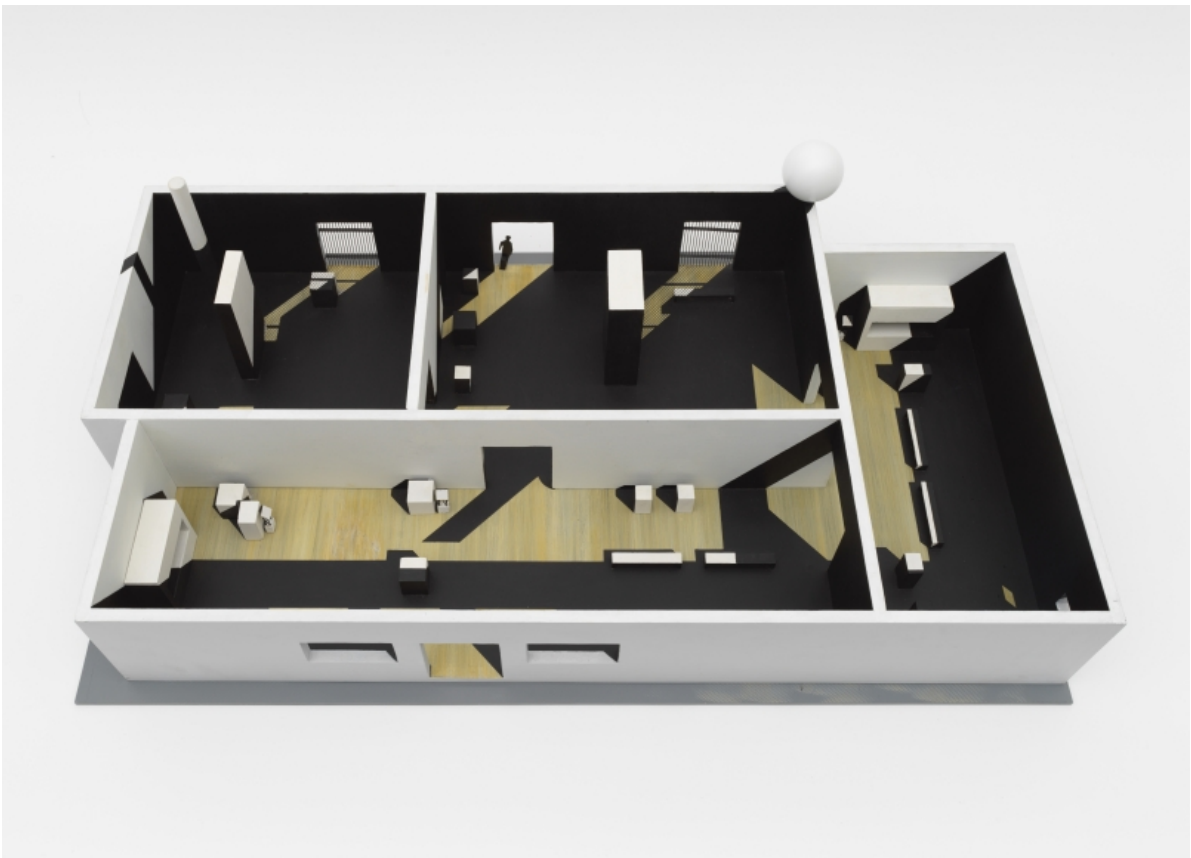
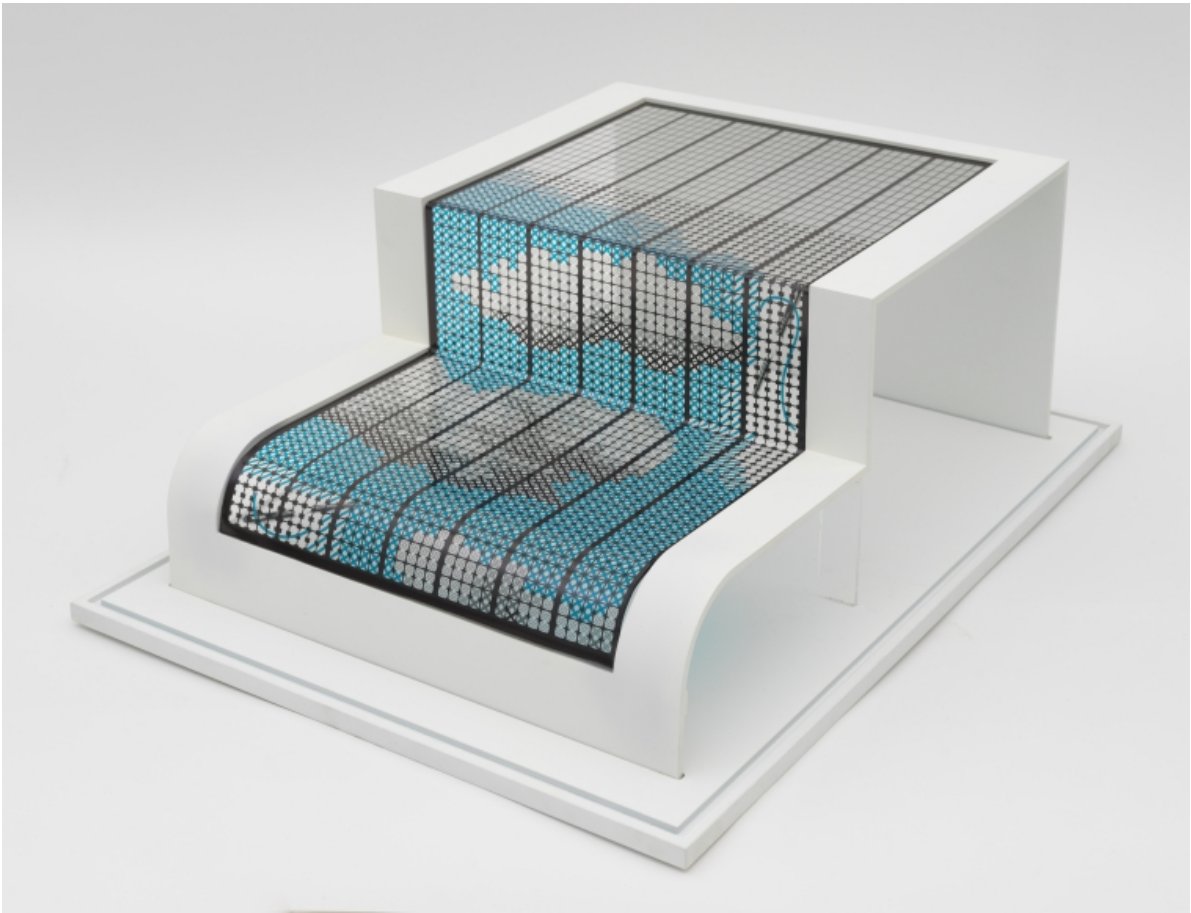


Figura pionera del arte brasileño, Regina Silveira (Porto Alegre, 1939) ha recurrido durante más de cinco décadas al factor sorpresa y a la ilusión como metodologías para desestabilizar la perspectiva y la realidad espaciales. Comenzó su carrera en la década de 1950 bajo la tutela del pintor expresionista brasileño Iberê Camargo, estudiando litografía y xilografía, además de pintura. En la década de los 70, experimentó con el grabado y el video, encabezando un movimiento de producción artística radical durante la época de represión militar en Brasil. Desde la década de los 80, la artista ha ejecutado numerosas instalaciones a gran escala en bibliotecas, plazas públicas, carreteras, parques, fachadas de museos, centros de alto tránsito público y otros sitios institucionales.

Los trabajos en exhibición en *Unrealized / Não feito* ofrecen una visión única del proceso y la metodología de Silveira y catalizan posibilidades de experimentación futura. Desarrollados en muchos casos con esquemas detallados, dibujos preparatorios, representaciones digitales y modelos físicos, todos los proyectos en la exposición resumen el continuo trabajo de la artista con la distorsión del espacio.

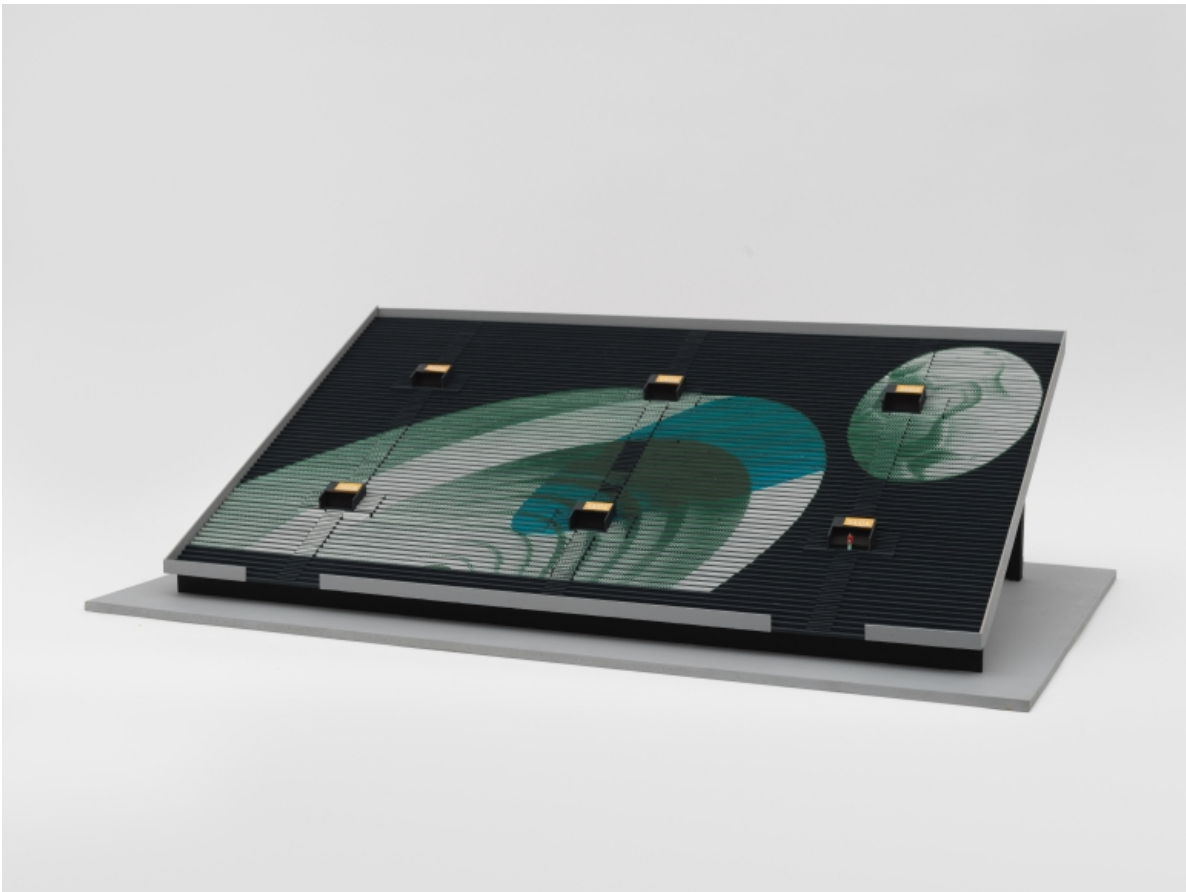
La percepción, para Silveira, es un campo de juego maleable, en el que la imaginación de la artista desempeña un papel fundamental. Su práctica, informada en parte por las virtudes democráticas de la pedagogía horizontal, se centra en las maneras en que el público utiliza los espacios comunes. La mayoría de sus instalaciones a gran escala son temporales, destacando la efimeralidad y la reproducibilidad en el uso de materiales.

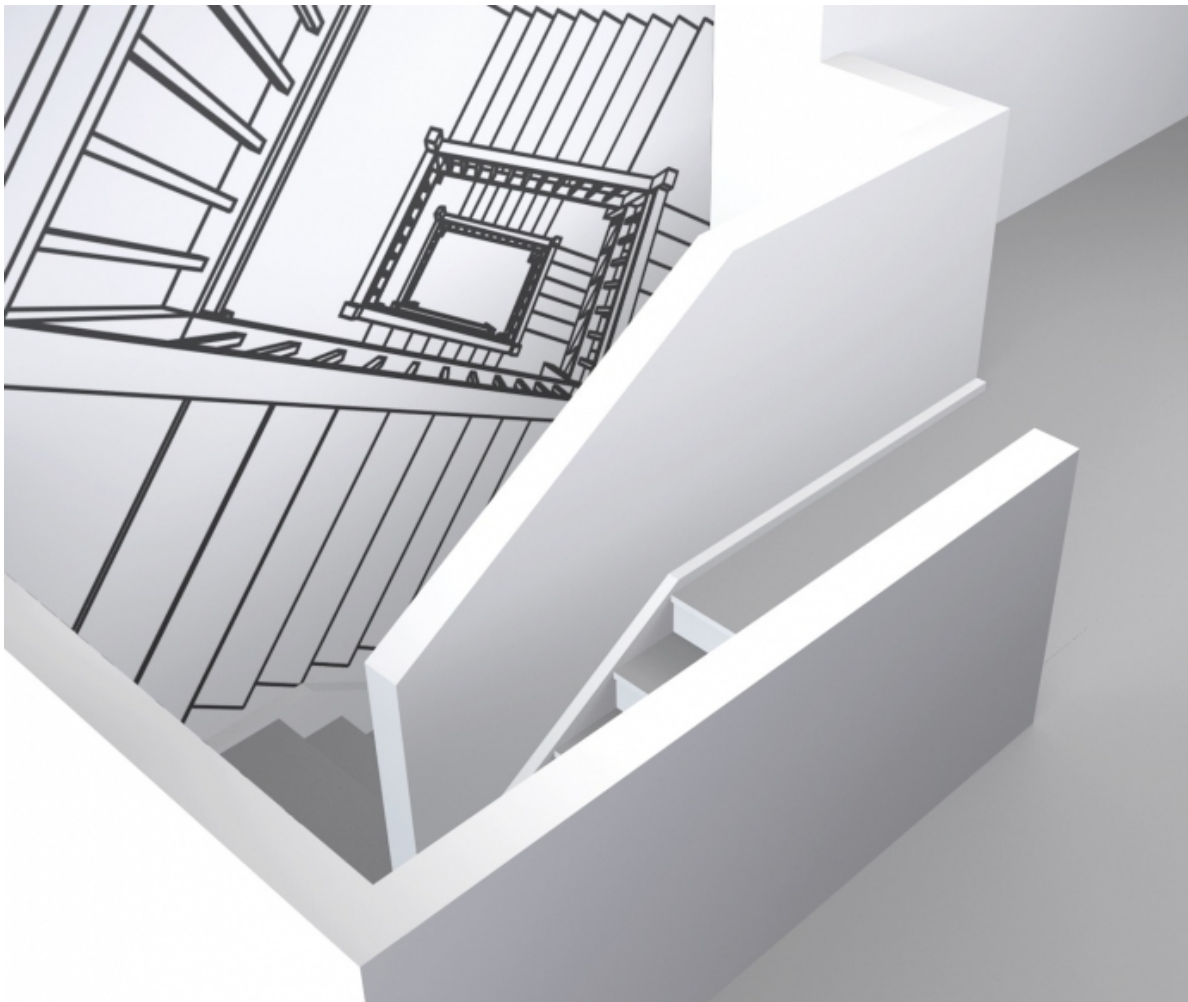


La exposición presenta proyectos que abarcan más de tres décadas, pensados para espacios en distintos puntos geográficos. Adelantada a su tiempo en cuanto al uso de la tecnología, Silveira comenzó a utilizar plotters de vinilo y otros medios digitales en los años 90 como materiales flexibles que permiten intervenciones arquitectónicas a gran escala.

En *All Nights* [Todas las noches] (1999), Silveira fractura la luz y proyecta sombras imaginarias en toda la arquitectura interior del **Museo de Arte Contemporáneo de Monterrey**, en México, un área de aproximadamente 1.800 m². "Este proyecto no realizado era un comentario visual sobre la (difícil) relación entre arte y museo y, en el caso del espectacular edificio de Legorreta, también significó una postura crítica en relación con la problemática y excesiva preeminencia de museos-esculturas en la actualidad", explica la artista. "*All Nights* ha estado en *stand-by* desde entonces, posiblemente debido a su postura crítica y su tamaño excesivo. Sin embargo, se mantiene activa en mi imaginación y encuentro su influencia en varios trabajos realizados más adelante, en otros soportes arquitectónicos".

La exposición también presenta el proyecto *Iluminada* (2015), concebido para la rotonda de la plaza de una concurrida vía de Bogotá. Silveira interrumpe el paisaje urbano con un laberinto y una cascada digital, que se muestran como animaciones en tres paneles LED curvados. En otro proyecto, *Supersonic Goal* (2004), un balón de fútbol, imaginado como un cuerpo planetario en órbita, cae en cascada por las gradas del **Estadio de Fútbol Pacaembu**, en São Paulo.





En *Stray Bullet* (2018), una aplicación de vinilo de gran escala en la fachada del **KUBUS-Kunst Museum**, en Stuttgart (Alemania), sugiere la ilusión de que el vidrio ha sido perforado y destrozado por un arma de fuego, lo que alude a la violencia con armas de fuego en Brasil, así como a la fragilidad del sitio para el cual fue pensado. "El proyecto no fue aceptado por el Board del museo en el contexto que la institución estaba atravesando, involucrado en largas negociaciones con el Gobierno de la ciudad de Stuttgart para la reparación de varios paneles de vidrio rotos por vandalismo, en las plantas bajas de las contiguas calles públicas", recuerda la artista.

Otro proyecto no realizado, *Clouds* (2001), consiste en hilos de vinilo azul y blanco que aparecen como bordados en punto de cruz sobre el techo de cristal de la estación de trenes **Santa Maria Novella** de Florencia (Italia). "El proyecto no se llevó a cabo debido a la falta de financiación para propuestas de arte público en Italia, que en 2012 se vio afectada por una crisis económica y financiera, así como en Europa, en general, con pocas excepciones", cuenta Silveira.

REGINA SILVEIRA: UNREALIZED / NÃO FEITO

Alexander Gray Associates, 510 West 26 Street, Nueva York

Hasta el 12 de julio de 2019