

El proyecto Three M Project es una serie organizada por el New Museum de Nueva York, el Museum of Contemporary Art de Chicago y el Hammer Museum de Los Ángeles para comisionar, organizar y copresentar nuevas obras de arte.

El proyecto Three M Project está patrocinado por **Deutsche Bank** 

El fondo Toby Devan Lewis Emerging Artists Exhibitions Fund brinda asistencia adicional. Nuestro especial agradecimiento a The Bowery Hotel, el socio hotelero oficial del New Museum.

El curador de la exposición “Mathias Poledna: Crystal Palace” es Russell Ferguson, curador adjunto del Hammer Museum de Los Ángeles. En el New Museum la organiza Jarrett Gregory, curador asistente.

La exposición “Mathias Poledna: Crystal Palace” cuenta con el apoyo del Austrian Cultural Forum; el Institute of Papua New Guinea Studies, Boroko; Panavision, Hollywood; y el United Nations Environment Programme (UNEP) como parte de su iniciativa Art for the Environment que pretende usar el lenguaje universal del arte para formar conciencia sobre el medio ambiente.

El curador de la exposición “Daria Martin: Minotaur” es Dominic Molon, curador del Museum of Contemporary Art de Chicago. Este proyecto fue posible gracias a la generosa asistencia de Maureen Paley, Londres.

New Museum y Creative Time presentan “It Is What It Is: Conversations About Iraq”. La curadora de esta exposición para el New Museum es Laura Hoptman, curadora ejecutiva de la familia Kraus, con la asistencia de Amy Mackie, curadora asistente; y el curador Nato Thompson para Creative Time.

El equipo de investigación de “Conversations” está formado por: Shane Brennan, Sarah Demeuse, Ozge Ersoy, Jazmin Garcia, Martha Kirszenbaum, Cloé Perrone y Terri C. Smith.

“It Is What It Is: Conversations About Iraq” en el New Museum ha sido posible gracias a la donación de Shane Akeroyd. Las conversaciones las financia el fondo Bill and Charlotte Ford Artists Talks Fund.

La Harpo Foundation proporciona apoyo adicional.

Jed Valentas y Kate Engelbrecht, Michael Gruenglas, Stephen Kramarsky y Elise Mac Adam proporcionan asistencia para la gira.

Para obtener más información sobre eventos relacionados con “It Is What It Is: Conversations About Iraq”, visite [conversationsaboutiraq.org](http://conversationsaboutiraq.org).

El curador de la exposición “Urban China: Informal Cities” es Benjamin Godsill, curador asociado del New Museum.

En colaboración con la Graduate School of Architecture, Planning, and Preservation de Columbia University y la revista *Volume*, tendrá lugar una serie continua de debates, paneles, proyecciones y clases en la galería, además de un análisis y un desarrollo más profundo de cómo lo informal se entrecruza con lo urbano en las ciudades chinas y en Nueva York. Los debates son gratuitos y están abiertos al público. Para obtener un programa detallado con los horarios y un debate continuo en Internet, visite [newmuseum.org/urbanchina](http://newmuseum.org/urbanchina).

“Urban China: Informal Cities” cuenta con apoyo adicional del fondo The Robert Mapplethorpe Photography Fund y del Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente (PNUMA) como parte de su iniciativa Art for the Environment que pretende usar el lenguaje universal del arte para formar conciencia sobre el medio ambiente.

Socio en los medios: **surface**

La Corporación de Desarrollo del Bajo Manhattan, el Departamento de Asuntos Culturales de la Ciudad de Nueva York y el Departamento de Vivienda y Desarrollo Urbano de los EE.UU. han proporcionado un apoyo importante para la publicación de materiales multilingües del New Museum.

El New Museum está ubicado en 235 Bowery (en Prince Street entre Stanton y Rivington, una cuadra y media al sur de Houston).

HORARIOS	ENTRADA
Mié ..... 12–6 p.m.	Miembros ..... GRATIS
Jue./Vie ..... 12–9 p.m.	General ..... \$12
Sáb./Dom .... 12–6 p.m.	Jubilados ..... \$10
Lun./Mar .... CERRADO	Estudiantes... \$8
	Hasta 18 años ..GRATIS

Visite [newmuseum.org](http://newmuseum.org) para obtener información e instrucciones detalladas para llegar al museo.

Impreso en papel 100% desechado por consumidores. 

## THREE M PROJECT

# New Commissions

CUARTO PISO

## Mathias Poledna: *Crystal Palace*

TERCER PISO

## Daria Martin: *Minotaur*

SEGUNDO PISO

## Jeremy Deller: *It Is What It Is: Conversations About Iraq*

PRIMER PISO

## Urban China: *Informal Cities*

**NEW**  
**235 BOWERY**  
**NEW YORK NY**  
**10002 USA**  
**MUSEUM**

Para obtener información sobre programas relacionados con la exposición en el New Museum, visite [newmuseum.org/events](http://newmuseum.org/events) o llame al 212.219.1222 x261.

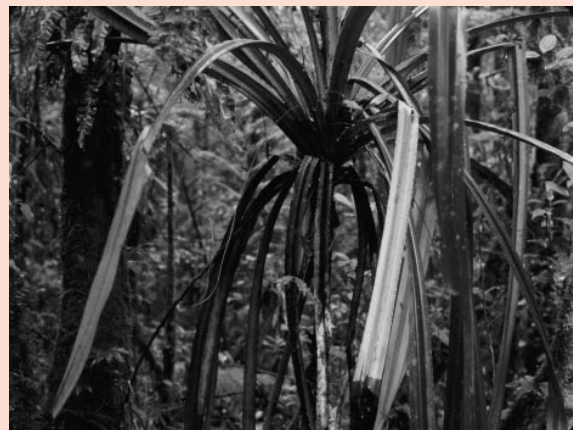
Los visitantes pueden participar de las visitas públicas gratuitas, dirigidas por docentes, de las exposiciones del museo, los miércoles y jueves a las 2 p.m., los viernes a las 2 p.m. y a las 7 p.m., y los sábados y domingos a las 2 p.m. y a las 4 p.m. Los sábados y domingos hay visitas guiadas en español y chino. Para visitas en grupo, ingrese a [newmuseum.org/learn](http://newmuseum.org/learn) o llame al 212.219.1222 x235.

Los First Saturdays For Families (Primeros sábados del mes dedicados a las familias) tienen lugar el primer sábado de cada mes de 10 a.m. a 12 p.m. y son gratuitos para el público. Las entradas se entregan por orden de llegada. Para obtener más información, visite [newmuseum.org/learn/school\\_and\\_youth](http://newmuseum.org/learn/school_and_youth) o llame al 212.219.1222 x235.

## New Commissions

“New Commissions” presenta cuatro importantes proyectos de algunas de las voces más interesantes del arte contemporáneo actual. La iniciativa es el resultado del proyecto Three M (Three Museum) Project, una iniciativa continua del New Museum, el Museum of Contemporary Art de Chicago y el Hammer Museum de Los Ángeles, para comisionar, exponer y adquirir conjuntamente arte contemporáneo de artistas cuyo trabajo aún no haya tenido un reconocimiento significativo en los EE.UU. Los tres museos comparten una visión de trabajo en colaboración y un espíritu emprendedor, así como la convicción de que es posible producir proyectos artísticos ambiciosos como éste a nivel nacional si se comparten eficazmente los conocimientos y los recursos.

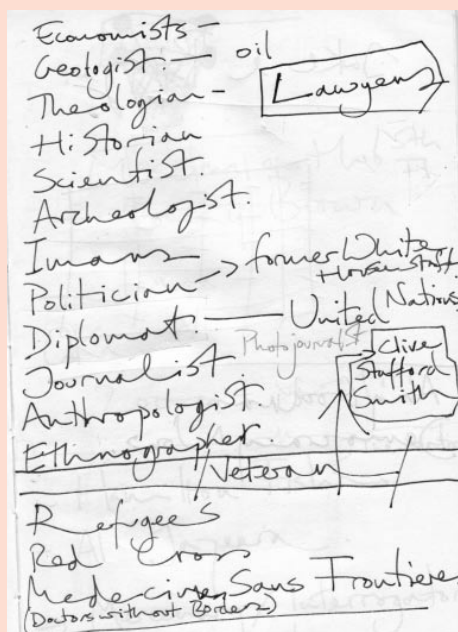
Esta asociación, que ya está en su segundo ciclo, ha producido trabajos del artista y cineasta nacido en Viena y residente en Los Ángeles Mathias Poledna; de la cineasta nacida en



Mathias Poledna, imagen de *Crystal Palace*, 2006, película a color de 35 mm con sonido óptico, 28 min. Cortesía de Richard Telles Fine Art, Los Ángeles; Galerie Daniel Buchholz, Colonia; y Galerie Meyer Kainer, Viena.



Daria Martin, imagen de *Minotaur*. Cortesía de Maureen Paley, Londres.



Jeremy Deller, *It Is What It Is: Conversations About Iraq*, 2008. (Página del diario de Jeremy Deller).



Sin título. Cortesía de Urban China/Jiang Jun.

**28 DE ENERO – 22 DE MARZO, 2009**

CUARTO PISO

## Mathias Poledna: Crystal Palace

*Crystal Palace* de Mathias Poledna es una instalación de una película de 35 mm que consta de una serie de tomas largas y estáticas del paisaje de la selva tropical en las tierras altas del sur de Papúa Nueva Guinea. Usando tomas de plano medio corto a plano general muy bien encuadradas, las escenas cuidadosamente seleccionadas de la película se centran en texturas y patrones complejos y en las calidades en general abstractas de este entorno, aparentemente sin presencia humana. Sólo sutiles cambios en la luz y en el movimiento del follaje funcionan como indicios visuales del transcurso del tiempo. La película cuenta con el acompañamiento de una banda sonora altamente editada creada en el lugar y a partir de grabaciones de archivo que oscilan entre sonidos identificables de insectos y pájaros, y un zumbido.

El título de Poledna, *Crystal Palace*, evoca la monumental estructura de cristal y acero que lleva ese mismo nombre construida para la Gran Exposición de 1851 en Londres, un importante precursor de la arquitectura moderna y de la construcción industrializada que se creó para exponer los productos más novedosos de la economía capitalista, acompañados de exóticas presentaciones, flora y fauna. El trabajo de Poledna explora cómo el significado está conectado con las imágenes y los sonidos. Crea una tensión compleja entre un lugar específico, su aspecto cinematográfico y los conceptos históricos que circulan a su alrededor. En *Crystal Palace*, Poledna hace referencia específica a *Sounds of a Tropical Rainforest*, un álbum de 1951 con grabaciones en el campo producidas por Folkways Records para el American Museum of Natural History con la intención de acompañar una exposición sobre indígenas del Amazonas.

El trabajo de Poledna también se basa en la historia del cine, en particular en las interconexiones entre las primeras películas y el popular cine de vanguardia, así como en la historia de la etnografía visual. A diferencia de un documental tradicional o de una película etnográfica, *Crystal Palace* carece de una voz autoritaria al investigar un lugar extraño usando un enfoque extremadamente reducido y encuadres altamente subjetivos. Si bien se presenta a sí mismo como un documental fragmentario de un paisaje existente y su historia, sus imágenes parecen desviarse sólo ligeramente de nuestras suposiciones comunes de cómo es una selva tropical. Las imágenes prácticamente inmóviles y la extrema profundidad de campo, que paradójicamente confieren una sensación de falta de relieve, imponen una dimensión no objetiva en el trabajo que, junto con la intensa banda sonora, sugieren una experiencia fisiológica del cine abstracto y estructural.

—Russell Ferguson, curador adjunto del Hammer Museum de Los Ángeles

**28 DE ENERO – 8 DE MARZO, 2009**

TERCER PISO

## Daria Martin: Minotaur

*Minotaur* es una instalación cinematográfica de Daria Martin que plasma un dueto coreografiado por la legendaria bailarina y pionera Anna Halprin y basado en la escultura Minotaur, creada en 1886 por el escultor Auguste Rodin. Martin editó cuidadosamente la película para yuxtaponer los movimientos de los dos bailarines con tomas en primer plano de la escultura de Rodin, imágenes de la escultura en un libro, vistas del exterior de madera del estudio de Halprin en el norte de California donde están bailando los artistas y tomas de la propia Halprin. Al hacerlo, crea una síntesis compleja y multifacética de distintos tipos de arte: cine, danza y escultura, al tiempo que medita simultáneamente en el proceso artístico y la cambiante dinámica sexual entre los hombres y las mujeres según lo representan la escultura y su recreación en forma de representación de Halprin.

Según el mito clásico griego, el minotauro era un monstruo, mitad toro y mitad humano, descendiente del rey de Creta, Minos. Se le confinó al centro de un laberinto que desorientaba a los jóvenes hombres y mujeres que se entregaban a la bestia en sacrificio. Este mito ofreció abundante inspiración para Rodin y numerosos artistas del siglo XX, como Max Ernst, Pablo Picasso, Man Ray y Robert Morris, entre otros, así como para bailarines como Martha Graham. Las representaciones modernistas del mito del minotauro se han concentrado en la dinámica formal del laberinto o bien en la bestia misma, como fuerza bruta en conflicto con su destino y su entorno, o doblegando sexualmente a un personaje femenino.

El baile de Halprin, según lo representa Martin, reconsidera la relación entre la figura masculina del minotauro, representada por un robusto bailarín de más edad que la joven mujer que es su ninfa cautiva. Al cambiar entre sus rostros y los cuerpos entrelazados, la cámara se mueve a su alrededor para captar sus movimientos dolorosamente lentos de intensa sensualidad. Misteriosos reflejos en la superficie de la escultura de bronce y tomas del paisaje de madera del entorno se intercalan con tomas adicionales de Halprin repasando imágenes de las esculturas de Rodin que son un eco de las posturas cambiantes de los bailarines. Cuando la representación alcanza su clímax, la ninfa se separa del minotauro, da vueltas a su alrededor, y al final enfrenta su mirada vencida con una expresión que pasa de la seguridad tranquila a una tristeza que roza la melancolía. Esta expresión, dirigida en apariencia al minotauro, se redirige mediante un corte directo estratégico para encontrarse con los ojos de Halprin. La cámara desciende entonces al rostro de la coreógrafa para revelar una sonrisa irónica que sugiere un aire de satisfacción personal, estética y quizás incluso sexual.

*Minotaur* presenta muchas características de las películas de Martin de la última década, como entremezclar representaciones y música poco convencionales, técnicas cinematográficas autoreflexivas y un riguroso énfasis en los materiales, las superficies y un entorno escultórico. La superposición compleja de estos elementos desafía la comprensión convencional del cine como forma cultural inherentemente incorpórea. El filme amplía su ubicación de objetos, cuerpos, sonidos y movimientos dentro de un espacio fílmico comprometido con la escultura para hacer que nuestra experiencia visual se manifieste de forma palpable y a menudo incómoda.

—Dominic Molon, curador del Museum of Contemporary Art de Chicago.

Elenco: Joy Cosculluela, Anna Halprin y G Hoffman Soto.

Equipo: coreógrafa, Anna Halprin; compositor, Matmos; director de fotografía, Jon Else; editor, Guy Ducker; jefe de producción, Tom Dingle; gerente de producción, Shylah Hamilton; servicios de producción, Complex Corporation; fotografía adicional, Michael Chin; primeros asistentes de cámara, John Gazdik y Paul Marbury; gaffers, Peter Thomas y Dave Cherry; grabadores de sonido, Colin Blackshear y Nick Ruppier; editor de sonido, Quentin Chiapetta; música adicional, Lisle Ellis; fotografía fija, Sean Donnelly; diseñador de vestuario, Emily Hagen; asistentes de producción, Donna Chung, Jennifer Connelly, Melissa Howden, Job Piston, Chadwick Rantanen y Merav Tzur.

Agradecimientos a Bernard Barryte, Cantor Arts Center, Stephanie Earle, David Martin, Dominic Molon, Mountain Home Studio y Len Thornton.

**11 DE FEBRERO – 22 DE MARZO DE 2009**

SEGUNDO PISO

## Jeremy Deller: It Is What It Is: Conversations About Iraq

Presentado con Creative Time

En los últimos diez años, Jeremy Deller ha archivado, examinado y a menudo representado manifestaciones, exposiciones, reconstrucciones históricas, desfiles y conciertos como un modo de celebrarlos y examinarlos críticamente como formas de acción social. Estos eventos reúnen a individuos en actividades comunitarias basadas en una causa o interés común, aportándoles voz a subculturas llenas de vida pero escondidas, reviviendo historias silenciadas y creando memorias colectivas.

*It Is What It Is: Conversations About Iraq* tiene como objeto el creciente impacto de la guerra de Irak y, paradójicamente, su cada vez menor visibilidad en los medios y en la cultura popular. En un esfuerzo por alentar al público a analizar las presentes circunstancias en Irak, y con el objetivo expreso de fomentar el debate de los visitantes del museo, se invitó a establecerse en la galería a un elenco rotativo de participantes que incluye veteranos, periodistas, académicos y ciudadanos iraquíes que tienen conocimientos en un aspecto particular de la región y/o experiencia de primera mano en Irak. Las conversaciones no siguen un guión; son libres y tan formales o informales como lo desee el experto invitado.

Los espacios de la galería del museo generalmente se usan como lugares para la exposición y la contemplación, no para el debate. En esta exposición, varios objetos comparten la galería con los expertos, aunque no se muestran como obras de arte, sino como objetos para propiciar el debate. El primero es una pancarta hecha a mano por el artista Ed Hall, quien ha colaborado con Deller en el pasado, y que es famoso por su trabajo con sindicatos y otros grupos de interés. El segundo es una yuxtaposición gráfica de dos mapas en la pared: uno de Irak y uno de los EE.UU. Se han intercambiado los nombres de ciudades de cada país, en relación con la idea de ciudades hermanas o gemelas. Fallujah, por ejemplo, se encuentra en el sur de California, y Hollywood está ubicada en el mapa de Irak aproximadamente a 45 millas al oeste de Baghdad. Esta representación visual de ubicaciones geográficas funciona como recordatorio de la desconexión entre dos países que están íntimamente relacionados política y económicamente, aunque se encuentren distanciados geográficamente.

El último objeto expuesto, y el más significativo, son los restos de un automóvil destruido en marzo de 2007 en una explosión en Al-Mutanabbi, una calle de Baghdad. En esta tragedia murieron más de 30 personas, y el hecho tiene un significado adicional, porque la calle tiene el nombre de un conocido poeta iraquí, contaba con numerosos mercados de libros y cafés, y se consideraba el corazón de la vida cultural e intelectual de Baghdad. Sin dudas resulta impactante ver una pieza real que pone de manifiesto la violencia que sigue habiendo en Irak; pero la sacudida que el automóvil produce tiene el objetivo de basar las conversaciones en los hechos, las cifras y las descripciones de los testigos que no se han dado a conocer al público sobre la guerra de Irak.

Deller pretende que su serie de conversaciones llegue a todo el país. A finales de marzo, *It Is What It Is* viajará de Nueva York a Los Ángeles en una autocaravana, que se detendrá en varias instituciones culturales y centros comunitarios por el camino. La parte itinerante de la exposición está organizada por el presentador de arte público Creative Time, y permitirá que muchas comunidades más allá de los distritos insulares del mundo artístico puedan ver el proyecto. Deller viajará con un artista iraquí, un sargento estadounidense y el curador de Creative Time, Nato Thompson.

Aunque el proyecto fomenta con urgencia el debate sobre una situación actual y dolorosa, es importante enfatizar que esta misión no es partidista. *It Is What It Is: Conversations About Iraq* puede llegar a ser intenso, trágico, difícil y revelador, pero sobre todo, será informativo, con el fin de fomentar el diálogo en torno a las realidades de una guerra que nos afecta a todos.

—Laura Hoptman, curadora ejecutiva de la familia Kraus, y Amy Mackie, curadora asistente del New Museum.

**11 DE FEBRERO – 29 DE MARZO DE 2009**

PRIMER PISO

## Urban China: Informal Cities

*Urban China: Informal Cities* es una exploración multidimensional de la revolucionaria e influyente revista *Urban China*. La exposición reúne una retrospectiva de la publicación con un espacio transformado en una manifestación física de sus páginas. Fundada en 2005, *Urban China* es la única revista dedicada a tratar temas de urbanismo publicada en China sobre asuntos chinos. Además de oficinas en Pekín, Shanghai y Guangzhou, la revista tiene una red de corresponsales y colaboradores en todo el mundo, que trabaja bajo la orientación de su visionario jefe de redacción, Jiang Jun, y fusiona elementos de fotoperiodismo, geografía, arquitectura, diseño gráfico, antropología, estadística e investigación histórica, para entender cómo funcionan hoy en día las ciudades, particularmente las de rápido desarrollo. *Urban China* investiga temas complejos con una sensibilidad única, que combina la recopilación y análisis de información de un modo serio y multidisciplinar, con la capacidad de tomar un denso volumen de información sin relación evidente y transformarlo en un entramado narrativo legible y digerible. El enfoque fresco sobre el mundo de *Urban China* y el modo en que lo observa y describe, convierte a la revista en el ejercicio intelectual más vibrante e informativo de la actualidad, dada su relevancia e interés tanto en asuntos internacionales de economía, arte y política, como en el urbanismo chino.

Cada número de *Urban China*, de gran riqueza gráfica y audaz diseño, está dedicado a explorar un solo tema rigurosamente investigado, como “Chinatown”, “Migrating China” (China emigrante) y “Urban Images and Text” (Imágenes y texto urbanos). A través de artículos, entrevistas, fotografías y diagramas de gran atractivo visual, las páginas de cada número rebosan de un exuberante aire de posibilidades mezclado con una reflexión melancólica. *Urban China* se complace en analizar el mundo nuevamente, descubriendo novedosas formas de representarlo, y en ese proceso de representación, nos muestra las conexiones y relaciones imprevistas y desconocidas que configuran el modo en que las ciudades y las vidas se crean y se transforman continuamente.

Para *Urban China: Informal Cities*, *Urban China* ha ampliado su visionario lenguaje de presentación, haciendo que desborde las páginas de las revistas y llene el espacio tridimensional de la galería. *Urban China* usa “informalismo” como un término cajón de sastre que combina nociones de la economía informal o sumergida, con modos autóctonos populares de transformar los objetos, los edificios y las vidas. La idea de lo informal es especialmente importante a la vista del riguroso orden con el que se han planificado y supervisado históricamente las ciudades chinas, más allá de lo caóticas que puedan parecer a primera vista. Para *Urban China*, el informalismo es la forma en que los individuos pueden ejercer un control directo sobre los elementos básicos de sus vidas diarias y remezclar su realidad inmediata. Así pues, la galería está llena de tratamientos gráficos, objetos y retazos que se combinan para explicar cómo actúan los sistemas informales —espaciales, económicos y utilitarios— para subvertir la naturaleza intensamente estructurada de los espacios urbanos de China y otros lugares. Los objetos informales rompen con su uso previsto, como un balón de baloncesto reglamentario hecho en una fábrica de China, remodelado como cubo de agua improvisado. Como la propia revista, este proyecto es la culminación de la investigación rigurosa trasladada a estadísticas, palabras clave, nociones e imágenes interrelacionadas. Más aun, el proyecto gráfico e intelectual de *Urban China* se ha aventurado en la búsqueda de nuevos modos de hacer visible lo invisible y así encontrar la forma de que todos veamos el mundo que nos rodea con mayor claridad.

—Benjamin Godsill, curador asociado, New Museum.