

Cosas que
nunca
sucedieron

aunque
existen desde
siempre

Raquel G. Ibáñez

Manuel
Rodríguez

Daniel Moreno Roldán
y Aldo Urbano

Clara Moreno Cela
Lorraine Rodríguez
María Salgado
Maru Calva

Carla
Andrade

Leonor Serrano Rivas

Timothy
Hyunsoo Lee

Cristina
Mejías

Jorge Anguita Mirón

Carla Andrade

Biocentrismo del sueño, 2010

Serie fotográfica

Blueback: 133 x 200 cm

Impresiones: 30 x 40 cm (c/u)

Cortesía de la artista

En 1912 Frederik van Eeden escribió *A Study of Dreams*, un texto que investiga y categoriza hasta nueve tipos de experiencias oníricas y en el que el autor acuña por primera vez el término “sueño lúcido”: experiencias “donde el durmiente se encuentra en un estado de perfecta conciencia, es capaz de dirigir su atención y de intentar diferentes actos de libre voluntad durante el sueño”. Siendo la séptima categoría en su lista, Van Eeden señala que el simbolismo de este tipo de ensoñaciones adopta la forma —principalmente—, diferentes fenómenos luminosos, luz solar, nubes y la presencia de un cielo azul profundo. Estos sueños se establecen como una naturaleza refulgente y carente de peligrosidad telúrica, una narración del paisaje como un espacio interior, un lugar íntimo del Yo, más que como una formalización o traducción física de lo que entendemos por bosques, playas, montañas o desiertos. Esta aproximación al paisaje podría extrapolarse al trabajo de Carla Andrade, cuyas imágenes sugieren un entendimiento de la naturaleza como herramienta de autoconocimiento, más allá de la contemplación romántica; lugares sagrados con los que dialoga y se funde constantemente y donde las fronteras entre lo interior y lo exterior al ser son inexistentes.

En esta exposición encontramos tres fotografías de las catorce que componen el proceso de *Biocentrismo del sueño*, una serie fotográfica donde la artista presenta una suerte de sueños capturados, congelados o dirigidos en los que construye una proyección imaginaria del tiempo donde la naturaleza aparece suspendida. Para ello, toma distancia a través de la cámara fotografiando paisajes horizontales marcados por la uniformidad. La escala y la disposición de las tres imágenes expuestas se contraponen al contenido de las fotografías, en las que podemos encontrar tres playas. Aquí, la costa es un espacio que delimita entre lo consciente y lo inconsciente, temporalmente sumergida y delineada una vez más por los ritmos de las mareas de la vigilia y el sueño.

Clara Moreno Cela

Hazañas, 2020

Póster de libre distribución (tirada: 3000 ejemplares),

fanzine (A5; tirada: 3000 ejemplares) y *performance*

Cortesía de la artista

En 2019 Clara Moreno trabajó en torno a una serie de acciones irrealizables. Una de ellas trataba sobre la inviabilidad de conocer los sueños más profundos del otro. Ese ejercicio inacabado acompañaría su proceso artístico hasta la realización de *Hazañas*.

Los avances en el campo de la neurociencia nos han permitido visualizar qué región del cerebro está activa durante el sueño, pero no existen metodologías externas que permitan conocer el contenido de los mismos, lo cual nos obliga a redirigir la atención hacia el relato del durmiente. En *Hazañas*, la problemática se retuerce en el momento que los sujetos soñadores son los perros. Maurice Blanchot escribió en *La amistad* que contamos nuestros sueños “para hacerlos más reales, viviendo con alguien diferente la singularidad que les pertenece y que parecería no destinarlos más que a uno solo”. Este proyecto, compuesto por un fanzine, una tirada de pósters y una *performance*, ahonda radicalmente la singularidad que subraya Blanchot habitando las imposibilidades con las que nos encontramos a la hora de acceder a los sueños de los otros y arrojando, de manera paralela, una reflexión en torno a la comunicación interespecie.

La artista trabaja con herramientas mínimas a través de una manipulación directa del material con el que construye sus narrativas, ya sea desde el dibujo o desde la acción. Sus obras cuentan con un marcado carácter DIY, utilizando el espacio íntimo y doméstico como punto de partida donde los proyectos se conciben como procesos expandidos.

Todos los vertebrados de sangre caliente sueñan. George Steiner no dudó en señalar que los sueños de los animales habían sido históricamente desatendidos pese a tener implicaciones filosóficas transcendentales. Los perros de Clara Moreno Cela se alejan tanto de una representación mítica como de la idealización de un animal doméstico. La figura del perro es tan ancestral como el propio acto de soñar, cuyo simbolismo está marcado por la dicotomía entre las esferas de la vida y la muerte. Este tipo de cánido aparece, entre otras, en la mitología azteca, como Xoloitzcuintle, en la egipcia, como Anubis, o en la griega, como Cerbero. En los dos primeros casos se muestran como psicopompos, o guías y acompañantes de las almas entre los dos mundos, mientras que la función de Cerbero es la de guardián del Inframundo. Dicha división se arraiga en la iconografía asociada a este animal, donde la imagen del perro se muestra como un elemento asociado a la violencia, al terror o la herida y, a su vez, es un símbolo de lo doméstico, la seguridad o la sanación. En *Hazañas*, el juego con la dualidad cristaliza en la elección premeditada del carboncillo como material protagonista. Así, las sombras y las luces, las texturas y los trazos se yuxtaponen y acumulan como si quisieran mostrar distintas capas de realidad. La mitología no deja de ser un relato fuera del tiempo histórico; el sueño, a la hora de ser compartido y narrado, inevitablemente adquiere cierto regusto fantástico o de fabulación.

Cosas que nunca sucedieron aunque existen desde siempre

Cristina Mejías

Los practicantes del sueño, 2020

Instalación escultórica y acción

Medidas variables

Cortesía de la artista

Los practicantes del sueño es el epílogo de una serie de piezas iniciadas con *La máquina de Macedonio* (expuesta anteriormente en La Casa Encendida, un proyecto sobre la construcción del relato, su polisemia y su mecanismo de ficcionalización). El punto de partida del proceso de creación de esta obra es el estudio de la etnia wayúu, o guajiros, y su relación con la cultura oral a través de los sueños. Los sueños cuentan con un carácter prescriptivo de aplicación práctica y cotidiana en dicha comunidad: diariamente relatan su actividad onírica de la noche anterior con la intención de afectar, con su interpretación, su rutina y cosmovisión. Una estancia en Venezuela permitió a la artista entrar en contacto y colaborar con la comunidad wayúu de Yaguasiru. El resultado se tradujo en la producción de un tapiz (acompañado de un video-registro) realizado por los ancianos de esta etnia, ya que tanto la artesanía textil como la oniromancia son destrezas protagonizadas por las personas más longevas, consideradas como los chamanes, “los que sueñan bien” o los viejos “que saben”. En ciertas culturas indígenas, como esta, el arte textil es un modo de narración y transmisión de cosmovisiones ancestrales, un mecanismo que asegura la continuidad de los conocimientos que construyen los lazos comunitarios. Tejer, coser y anudar son prácticas arraigadas al ámbito de lo doméstico y potencialmente feminizadas. No obstante, y pese a su naturaleza hogareña, también son procesos porosos a la colectividad pues las reuniones para tejer, tricotar o coser se configuran de manera orgánica como espacios de intercambio y encuentro, más allá de la desenvoltura con el hilo.

Los practicantes del sueño es el estadio final de un proceso de investigación artística que, durante los meses de esta exposición y mediante el deshilado del tapiz, irá mutando y desvaneciéndose. De manera manual, la artista irá separando y extrayendo los hilos que componen la pieza textil, como si estos fueran al tejido lo que las letras al lenguaje, en un proceso de deconstrucción, desdibujando la memoria de las narraciones volcadas sobre la urdimbre y la trama, y posteriormente devolviendo a los habitantes de Yaguasiru un material que les permitirá rehacer o crear nuevos relatos. Así pues, el acto de hacer desaparecer los motivos que contiene el lienzo sugiere una suerte de ritual de destrucción-creación donde el final es, también, el origen.

El título de la obra es un guiño al libro homónimo del antropólogo y etnólogo Michel Perrin, que recoge su experiencia con la comunidad wayúu como un caso ejemplar de la práctica de la oniromancia y su impacto social.

Daniel Moreno Roldán y Aldo Urbano
You are too alert to sleep any longer, 2017

Instalación audiovisual

Medidas variables

Cortesía de los artistas

(Proyecto iniciado en The Roommates, Londres)

You are too alert to sleep any longer es una instalación audiovisual compuesta por un vídeo realizado por Daniel Moreno Roldán, una serie de pinturas de Aldo Urbano y diferentes elementos diseñados *ex profeso* por los artistas. El espacio en sí se configura como una zona liminal que, bajo la apariencia de una habitación *gamer*, nos transporta a una geografía inconcreta, a una realidad suspendida.

El proyecto se origina en una partida de MUD de Daniel Moreno Roldán. Se trata de un videojuego multijugador con una estructura similar al juego de rol donde el texto es la herramienta que dictamina el argumento; es decir, tanto las acciones de los participantes como los escenarios se construyen a través de la palabra. En un momento de la partida, el personaje de Daniel tras haber sido herido, decide huir y esconderse en una cabaña del bosque. En ella cae dormido y sueña con una voz que le susurra al oído una palabra inventada: *zybomdaer*. A partir de entonces, cada vez que duerme se le revelan nuevos términos inexistentes.

La glosolalia es un fenómeno donde una persona habla o pronuncia palabras pertenecientes a idiomas desconocidos para el emisor. Aunque clínicamente la glosolalia está clasificada como un desorden del lenguaje no neurogénico, este tipo de manifestaciones suelen estar vinculadas a experiencias místicas o espirituales, a ciertas religiones y prácticas esotéricas. No obstante, en algunos casos también se da durante la etapa que se produce entre el sueño y la vigilia; algo que se ajusta a las reflexiones de Maurice Blanchot, quien afirma que es frecuente soñar en una lengua extraña ya que “el sueño mismo es un artificio que nos hace hablar en un lenguaje desconocido, diverso, múltiple, oscuro en su transparencia”.

En la coyuntura del personaje de MUD, este acontecimiento no generaría tanto extrañamiento si no fuera porque lo ocurrido sucede en un espacio virtual construido a base de código. El vídeo nos muestra una extraña convivencia entre el devenir cotidiano de una partida de MUD y las vivencias del personaje de Daniel. Es así como el desarrollo de la historia y la infiltración de la misma en la partida invitan a explorar la posibilidad del error en los lenguajes de programación: fallos que den espacio a experiencias de naturaleza espiritual dentro de lógicas matemáticas y de computación. Más allá de la especulación en torno al error, el proyecto sugiere un estado de deriva virtual, una especie de ensoñación borrosa que opera en nuestro inconsciente y que nos mantiene flotando en zonas del deseo a merced del devenir del algoritmo, llevándonos a lugares a donde no teníamos planeado llegar.

Jorge Anguita Mirón

Obturación, 2020

Fotografía

133 x 200 cm

Cortesía del artista

Los fenómenos entópticos son sensaciones visuales que surgen de alguna parte dentro del sistema óptico, como la aparición de pequeños puntos brillantes moviéndose rápidamente o los fosfenos: aquellas figuras y manchas luminosas que se producen, por ejemplo, al frotarnos los ojos. Las formas que se vislumbran a través de estos procesos físicos han sido investigadas, entre otros, por el arqueólogo David Lewis-Williams y, posteriormente, por el escritor Paul Devereux, estudiando las similitudes de estas “formas entópticas” con las figuras que aparecen representadas masivamente en las pinturas rupestres. Ambos, desde sus correspondientes áreas de trabajo, relacionan dichas pinturas con experiencias alucinógenas y/o hipnagógicas. Los dos escenarios planteados, tanto el fenómeno óptico como la interpretación histórica de las pinturas murales, implican un esfuerzo o un encontronazo con la autoconsciencia de sus protagonistas. Más allá de la psicodelia, es interesante subrayar esta conexión entre lo interior y lo exterior —de lo puramente individual a lo colectivo— que arrojan estas investigaciones, donde un proceso tan recóndito como puede ser contemplar las tinieblas de tu visión hasta dilucidar manchas coloridas llega a exteriorizarse y traducirse a un lenguaje gráfico.

En el trabajo de Jorge Anguita Mirón encontramos relaciones con estas exploraciones ópticas que van más allá de las conexiones neurocognitivas, como si un estado de consciencia elevada se tornara en papel fotosensible doblado sobre sí mismo. En este proyecto, el choque entre la luz y la oscuridad opera como una invocación hacia las profundidades de la psique, reflejando extraños paisajes ricos en colores, texturas y matices.

La imagen expuesta esconde un minucioso procedimiento manual y un obsesivo ritual de estudio donde la luz se cuele en las obras creando manchas, borrones y masas de color no figurativas. Jugando con los procesos de revelado, experimentando con la refracción de la luz a través de diferentes dispositivos creados para este fin, como moldes de cemento sumergidos en el agua o superposiciones de recortes en soportes rígidos, el artista realiza unas fotografías cuyo resultado podrían ser aproximaciones a imágenes científicas similares a resonancias o capturas de microscopio y que, a su vez, resuenan como visiones nocturnas, enigmáticas y lisérgicas.

En la exposición se muestra una de las numerosas fotografías que conforman *Gestalt*, un proyecto a largo plazo iniciado en 2017 que se encuentra en constante evolución y desarrollo. Este título inevitablemente nos remite a los principios de representación gestáltica, o psicología de la forma, cuya diferencia entre fondo y figura podría aplicarse perfectamente a los dibujos creados por los sistemas de obturación del artista, así como a la importancia de la experiencia onírica como sistema de autoconocimiento en la Terapia Gestalt desarrollada por el matrimonio Perls.

Leonor Serrano Rivas

The Dream Follows the Mouth (núm. 10 y 12), 2018

Vidrio soplado, metal y luces

Medidas variables

Cortesía de la artista y Galería Marta Cervera

The Dream Follows the Mouth (núm. 10 y 12) es una instalación donde el vidrio y el metal se abrazan y parecen emerger de la tierra con un movimiento que nos deja intuir las nociones coreográficas que construyen el proyecto. La artista subraya esta cadencia de gestos mediante el proceso de producción de los vidrios (masas huecas creadas por aire), el juego de frecuencias de los focos y su interacción con el espectador, generando espacios de penumbra y opacidades a través del movimiento de los cuerpos: ritmos de inhalación y exhalación, de luces encendiéndose y desvaneciéndose, refracciones lumínicas, sombras arrojadas sobre el suelo, cambiantes ante los pasos que se acercan y se alejan.

El título de esta pieza hace referencia al estado del sueño descrito por Roger Caillois en *The Dream Adventure*, siendo una frase que también podemos encontrar en preceptos talmúdicos, donde la literalidad de la locución *All dreams follow the mouth* [Todos los sueños siguen a la boca] vendría a significar que todo sueño necesitaría de una interpretación, para evitar que se constituya como una sucesión de meras imágenes a la deriva, sin resolución u objetivo. La idea de interpretación en esta obra no está fijada a una temporalidad lineal; no mira hacia el pasado ni al futuro, sino que se circunscribe a una acepción del término más escénica, como una invitación a algo lúdico donde el espectador forma parte de una suerte de teatro de sombras. Caillois afirmaba que el poder del sueño era torcer la realidad tras sí misma. Esta capacidad de doblar y retorcer la existencia y la ductilidad del sueño es el material sobre el que se sustenta este proyecto.

Lorraine Rodríguez

Soñé que el Diablo le pedía a mi mamá un elefante de oro, 2010-2020

Libro de artista

12,7 x 12,7 cm

Cortesía de la artista

Hay incontables ejemplos de diarios de sueños a lo largo de la historia, hasta el punto de configurar una especie de género literario propio. Nuestro conocimiento sobre los sueños y su historiografía son prácticamente inseparables del medio lingüístico: se cuentan, se registran y se interpretan dentro del lenguaje. La naturaleza del sueño va profundamente ligada a lo oracular, en tanto que se trata de un fenómeno con una carga simbólica que cristaliza en nuestra psique en forma de mensajes; más allá de la gravedad del sueño, la capacidad interpretativa que tenga el durmiente o la atención que se le preste al mismo, la concepción profética del sueño apunta al futuro. No obstante, la aparición del psicoanálisis permitió utilizar el sueño como una mirada hacia el pasado, como una llave que abría espacios desatendidos de la memoria. La escritura de un diario de sueños es exigente ya que juega con esos espacios temporales (pasado, presente y futuro) de una manera solapada; no solo se registra un sueño como si se tratase de un vestigio, sino que el proceso de acopio (y todas las decisiones —conscientes o no— en torno al lenguaje utilizado) pueden estar dando orden a una lectura predictiva.

Soñé que el Diablo le pedía a mi mamá un elefante de oro es un proyecto que Lorraine Rodríguez lleva realizando, de manera intermitente, desde 2010. Por aquel entonces Lorraine comenzó a trabajar sobre las emociones y símbolos que aparecían recurrentemente en sus sueños, hasta que en 2017 —tras el paso del huracán María por Puerto Rico— perdió todo el material de esta investigación alojado en su ordenador. A pesar de todo, quedaron rastros donde poder retomarla: una publicación editada por Beta-Local en 2016, una serie de ilustraciones y una cuenta de Twitter que, desde hace diez años, alberga todos los sueños tenidos por la artista.

En esta exposición la obra de Lorraine se formaliza en un libro a modo de archivo o repositorio, mostrando un doble ejercicio de memoria donde lo soñado y el vestigio desaparecido vuelven a recuperarse y rehacerse. Este proceso de revisión queda reforzado por la estructura del libro, donde los sueños se muestran divididos en categorías, contando con un índice y una leyenda explicativa; un código más propio de un manual técnico o de un contenido mensurable que del material onírico *per se* y que, sin embargo, nos permite colarnos en el personal imaginario simbólico de la autora.

Manuel Rodríguez

Beta_vision, 2020

Vídeo

Cortesía del artista

La fase REM también se denomina “sueño paradójico” dado que en este estadio del sueño la actividad cerebral es elevada —similar a la de la vigilia— pese a que el cuerpo se encuentre en reposo, siendo en esta fase cuando se produce la experiencia onírica. Este estadio del sueño es el objeto de investigación que Manuel Rodríguez, *performer* y coreógrafo, comenzó con *R.E.M.*, una pieza escénica estrenada en el Festival Sálmon de 2016. En la presente exposición podemos contemplar *Beta_vision*, un desarrollo posterior que continúa la línea de trabajo iniciado hace más de cuatro años en el que, sin mayores artificios, la atención se centra en el cuerpo del artista. El título de la pieza opera como un guiño a las ondas cerebrales y, a su vez, subraya el carácter procesual de la pieza, cuya concepción es una suerte de video-registro diario donde somos cómplices de la evolución del proyecto.

REM significa *Rapid Eye Movement* [Movimiento Rápido del Ojo] y describe la acción de los globos oculares bajo los párpados que tiene lugar durante esta fase. Esta nomenclatura clínica, así como lo descriptivo de la misma, evoca la imagen de una visión negada hacia fuera; como si el sueño nos obligase a mirar hacia dentro, a nuestra interioridad más profunda, a priori relegada a la oscuridad de la noche y de unos párpados cerrados. En su investigación, Manuel Rodríguez juega con esta concepción de la visión a través del movimiento mediante gestos escondidos, casi imperceptibles para el espectador, con una clara intencionalidad de traducir esos procesos internos —que suceden en el inconsciente— hacia una exterioridad tangible y material, como es el cuerpo.

María Zambrano afirmaba que “cuando se altera la monotonía del hombre que duerme y se produce un movimiento no reiterativo, no rítmico, surge el soñar”. El juego con los tiempos y las tensiones musculares son recursos que se repiten en el trabajo del artista. En el caso de *R.E.M.* el uso del *slow motion* es crucial para entender la temporalidad suspendida de la ensoñación. En *Beta_vision*, en cambio, el cuerpo se deja caer, se estira, creando la ruptura de un ritmo frecuente.

María Salgado

***Salitre*, 2019**

Poemario

Segovia, Ediciones La ña rota

Cortesía de la artista y La ña rota

Los sueños se recuerdan y comparten dentro del lenguaje y la fenomenología del sueño está inmersa en la evolución y las estructuras del mismo. Puede decirse que la metáfora es algo que representa el lugar de otra cosa con la que ese algo está relacionado, aunque no de un modo evidente, lo que exige una participación (un ejercicio imaginativo, más allá de lo interpretativo) a la hora de activar la creación de la imagen que ocupa. La metáfora es uno de los principales elementos que utiliza Owen Barfield para reforzar su teoría, según la cual el lenguaje es la prueba de una evolución de la consciencia: la capacidad de discernir entre el sentido figurado de las cosas y su materialidad.

En *Salitre* la metáfora es retórica y literal de manera simultánea; el lenguaje y el sueño se diluyen y articulan indistintamente. En este poemario la experiencia onírica no es propia sino una jerga del sueño compartida que se abre a la acumulación a medida que sucede la lectura. Y es que “el sueño participa de la historia”; no necesariamente con mayúsculas, pero historia igualmente. Aquí la experiencia onírica no encaja en una interioridad hermética. El propio lenguaje —esa jerga— hace del sueño un lugar participado y cómplice donde el salitre, el Estado, la policía, el dinero, un río, una piscina, la infancia, una guerra o el miedo aparecen sobre las páginas como nociones comunes que nos interpelan.

Maru Calva

***Antes de dormir*, 2011**

Libro de artista

10 x 12 cm (tirada: 150 ejemplares)

Ciudad de México, Ediciones Hungría

Cortesía de la artista

María Zambrano afirmaba que el vacío es lo que constituye la sede del Yo; un vacío que permitía mantener el tiempo a flote sobre “esa masa de vivencias sordas, ese rumor que llamamos psique”. La mayoría de hojas que conforman *Antes de dormir* están monopolizadas por el blanco, como si la ausencia, el material olvidado que ha escapado al ejercicio del recuerdo y se ha perdido para siempre, fuera el verdadero protagonista del libro. Ese hueco sobre el papel es la traducción visual, física y tangible del vacío al que hace referencia Zambrano y donde nos encontramos con una parte de la interioridad de la artista Maru Calva.

Antes de dormir es un libro que muestra en cada página una idea escrita o un trazo realizado justo en el instante anterior al sueño: contornos, manchas, líneas, figuras distinguibles, palabras sueltas u oraciones capturadas de manera instantánea con las que se trata de preservar la memoria del último pensamiento del día. Este pequeño y delicado ejemplar presenta un material que habita el cruce entre la vigilia y el sueño y donde podemos vislumbrar cierta metodología por parte de la artista a la hora de capturar un contenido fugaz y resbaladizo. Vivencias a medio nacer; dibujos que se borran antes de fijarse al papel conviven con palabras sueltas y trazos que se desvanecen en el misterio de una página en blanco.

Timothy Hyunsoo Lee

Pillow Talk (Mask for Masc) I, II, III, 2019

Seda coreana, relleno de algodón sintético y barniz de poliuretano

71 x 63 x 11 cm (c/u)

Cortesía del artista y Galería Sabrina Amrani

Pillow Talk (Mask for Masc) es una serie escultórica originada por los viajes del artista a Seúl y la exploración de la sexualidad en una sociedad conservadora y patriarcal como es la de Corea. En la cultura popular coreana la masculinidad es relativamente ambigua; el uso de maquillaje mayoritariamente unisex, la estética de las estrellas del pop local o las relaciones de intimidad que desarrollan los hombres en el servicio militar compartido son ejemplos de ello. No obstante, a pesar de toda esta aparente fluidez, la sociedad se cierra y endurece ante identidades sexuales alejadas de la heteronorma, invisibilizando a las personas en el espectro de lo *queer*.

Las obras que vemos en la exposición son el resultado de conversaciones nocturnas entre distintos hombres coreanos y el artista. Estas esculturas, cuyo diseño se inspira en las mascarillas cosméticas, tienen elementos diferenciadores que subrayan la singularidad de cada una de las personas que han formado parte del proyecto. Cada máscara representa un encuentro con estos hombres, sus percepciones sociales en torno a la sexualidad y sus vivencias al respecto.

La máscara es un objeto utilizado históricamente en rituales que, posteriormente, formó parte del origen y el desarrollo de los códigos escénicos. Desde el árabe *masharah* (“objeto de risa”) hasta *personae* en latín (máscaras utilizadas en teatro), la etimología de esta palabra nos remite a esa noción de impostura o ficción y, a su vez, evidencia los matices simbólicos que acarrea este objeto en torno a la identidad, lo visible y lo oculto, así como la división entre persona/personaje. Carl Jung desarrollaría en su obra la dualidad y conexión arquetipal entre persona y máscara: una máscara protege de las poderosas emociones de los estados arquetípicos y permite una relación indirecta con las emociones y las pautas psicológicas que, de otro modo, resultarían abrumadoras. Enmascarar, ocultar o proteger la cara alude a sentimientos de sufrimiento o vulnerabilidad y a una urgencia de guardar las apariencias, cuestiones que subyacen en la obra de Timothy Hyunsoo Lee. Sus esculturas sugieren esa dicotomía entre lo oculto y lo visible, de lo privado frente a lo público, utilizando la máscara como un territorio que soporta los conflictos identitarios o las propias contradicciones que aparecen en las conversaciones nocturnas que sostienen el proyecto. Este choque aflora también en la formalización de las piezas, donde la delicadeza de la seda, la calidez y lo mullido de una superficie acolchada conviven con la repetición de unas estructuras faciales seriadas, con los duros y rígidos huecos de las almohadas y el eco atávico de las máscaras inmóviles, de aspecto mortuario.