

## 5 Babak Golkar Sellers (Goebbels), 2017

Óleo sobre lienzo y audio MP3.  
Por cortesía del artista y la galería Sabrina Amrani.

Sellers explora la convergencia entre propaganda, marketing e influencia psicológica a través de una instalación que presenta un retrato anamórfico de Joseph Goebbels y una pieza sonora complementaria. Esta obra pone de relieve los paralelismos ideológicos entre Goebbels, ministro de Propaganda del Tercer Reich, y Edward Bernays, pionero estadounidense de las relaciones públicas y sobrino de Sigmund Freud, subrayando su impacto en la persuasión de masas.

El componente sonoro presenta a Thea Rasche, piloto alemana y figura mediática de la década de 1920 cuya fama, cultivada por Bernays, promovía ideales de consumo como la “autoexpresión” a través de la vestimenta. Esta interacción entre propaganda y cultura de consumo se complejiza aún más con el retrato distorsionado de Goebbels, que cambia según la posición del espectador, enfatizando la subjetividad inherente a la influencia ideológica. De este modo, Sellers reflexiona sobre cómo la cultura de consumo contemporánea está profundamente arraigada en las tácticas psicológicas de la propaganda, fomentando una conciencia crítica sobre el poder persuasivo inscrito en los medios

## 6 Daniel Hölzl y Abie Franklin BYCATCH, 2022

Esculturas inflables.

La instalación BYCATCH investiga las fronteras permeables entre agentes humanos y no humanos. Fenómenos naturales entrelazados, como la contaminación, el desplazamiento de masas terrestres y el aumento del nivel del mar, se yuxtaponen con estrategias humanas de defensa y (auto)destrucción. A través de intervenciones escultóricas inflables, la obra propone un entorno inmersivo que reflexiona sobre cómo los modelos y supermodelos no solo imitan la realidad, sino que también la producen.

## 7 Ece Canli Fauxsimile, 2026

Performance en vivo y objeto sonoro resultante  
Participación con el apoyo del CEAA (Centro de Estudios Arnaldo Araújo)

Fauxsimile es una performance site-specific en vivo – vocal, corporal y electrónica – que explora la violencia de la replicación y la imposibilidad de una expresión auténtica dentro de restricciones algorítmicas y arquitectónicas. La voz íntima, encarnada e inestable de la intérprete es absorbida por un sistema de retroalimentación en directo, donde es capturada, procesada, distorsionada y continuamente reproducida. Cuanto más circulan los fragmentos de voz generados por la máquina, más se

despliega una cascada de ecos, fallos y copias fracturadas que se alejan de su origen. Lo que comienza como una presencia singular se vuelve, entonces, múltiple e inabisa, a medida que el “original” se disuelve en sus facsímiles.

Tras la performance, permanece un pequeño objeto sonoro como extensión del cuerpo-voz, repitiendo bucles de trazas vocales degradadas. Persiste como un residuo frágil y espectral, suspendido entre presencia, memoria y transmisión fallida.

## 8 Hugo Canoilas Tres días o treinta mil años, 2026

DV. Color, sonido; 25'20". Bucle.  
Proyecto coproducido por Batalha Cinema Centre y Porto. Con la colaboración de Diogo Tudela

A Day or Thirty Thousand Years es una película digital de Hugo Canoilas y Diogo Tudela, filmada en yacimientos arqueológicos del Valle del Còa.

La película explora la interacción entre los grabados paleolíticos al aire libre, los líquenes que habitan sus superficies y el entorno natural circundante. Al hacerlo, vincula perspectivas culturales y naturales a través de distintos métodos de observación y representación. Las imágenes macroscópicas que siguen los contornos de los animales grabados los sitúan como actos de dibujo y modos de observación, mientras que las vistas microscópicas de los líquenes nos conducen hacia la abstracción y resaltan el potencial liberador de transformar lo que vemos.

Complementando estos elementos visuales, la banda sonora desarrollada por Tudela utiliza la tecnología para explorar los motivos compartidos entre el arte paleolítico del Còa y los líquenes. La composición musical de Tudela se beneficia del uso de software diseñado para representar el crecimiento de los líquenes y los grabados como elementos de un gráfico. La película es también el resultado de una colaboración con la investigadora de líquenes Joana Marques, junto con varios técnicos e investigadores del Museo del Còa.

Three Days or Thirty Thousand Years es una película experimental que reúne grabados paleolíticos al aire libre, líquenes y su entorno natural. La película intenta indagar en distintos modos de atención y equilibrar el acto de hacer con el de mirar, en consonancia con propuestas emancipadoras para la experiencia del arte.

## 9 Lúcia Prancha Imatges D'Obreres, [Imágenes de Trabajadoras], 2026

Vídeo experimental. 6', HDV, color y B&N, 16:9. Proyecto coproducido por Batalha Centro de Cinema y Porto

“Imatges D'Obreres es una inmersión en diversos materiales y archivos de mujeres campesinas de América

Latina y Cataluña. Durante la investigación del libro “Coffee Planters, Workers, and Wives – Class Conflict and Gender Relations on São Paulo Coffee Plantations”, de la antropóloga Verena Stolcke, residente en Barcelona, solo encontré un ejemplar en la biblioteca del Pabellón de la República. Allí conocí a Lourdes Prades, su directora, quien compartió sus reflexiones sobre las mujeres campesinas durante la Guerra Civil española. Inspirada en el trabajo de Stolcke, imaginé un video experimental en el que mujeres campesinas fantasean durante sus horas de descanso, poniendo en valor su papel en la vida agrícola. Además, descubrí imágenes de mujeres campesinas catalanas y de la historia del cine. Este proyecto rinde homenaje a sus contribuciones invisibilizadas. Este recorrido interconectado iluminó las historias de mujeres a través de distintas culturas y periodos históricos.”

## 10 POoR Collective The Weight of Identity [El peso de la identidad], 2026

Instalación de banderas suspendidas del techo.  
Participación con el apoyo de British Council.

The Weight of Identity [El peso de la identidad] explora la bandera como modelo y supermodelo: un potente sistema visual que condensa identidad, lucha e ideología en una única forma. Una bandera puede unir y movilizar, pero también dividir y excluir. Es un tejido de pertenencia y desafío, un símbolo en el que colisionan resistencia, nacionalismo y liberación.

El proyecto aborda la bandera como un modelo vivo: un símbolo que no solo representa el mundo, sino que moldea activamente realidades políticas y emocionales. Al reflexionar sobre banderas como la de Black Power, la bandera palestina y la cruz de San Jorge, The Weight of Identity examina cómo el significado se transforma cuando los símbolos se desplazan entre contextos, de la solidaridad a la estatalidad, de la protesta al poder.

La bandera de Black Power encarna la resistencia y el empoderamiento, transformando la negritud en un símbolo de fuerza y dignidad. La bandera palestina funciona simultáneamente como emblema nacional y como acto de desafío frente a la desaparición. La cruz de San Jorge, históricamente símbolo de Inglaterra, oscila entre distintas expresiones de identidad, revelando cómo el significado puede ser reformulado, apropiado o disputado a lo largo del tiempo.

Al poner estas banderas en diálogo, la obra plantea quién tiene derecho a reclamar un símbolo, cómo el significado muta a través del conflicto y la apropiación, y cómo la identidad visual se convierte en un campo de disputa.

En esta instalación, las banderas son reimaginadas como un prototipo colectivo. Materializan la relación entre identidad, territorio y pertenencia, cargando historias tanto de orgullo como de violencia. Suspendidas en el espacio, construyen y a la vez desestabilizan fronteras, configurando lo visible y lo oculto.

Liberada de significados fijos, la bandera se vuelve fluida, inestable y abierta a la reinterpretación. En el contexto de la Bienal Mayrít, la obra sitúa la bandera como una herramienta para examinar la representación entre control y libertad, unidad y diferencia. Más que un emblema estático, se convierte en una estructura viva, una

obra que continúa desplazándose, cuestionando y reimaginando las condiciones de la vida colectiva.

## 11 john gerrard FARM (COUNCIL BLUFFS, IOWA), 2015

Simulación.  
Pantalla de exposición, n/a.  
Monitor EIZO FlexScan EV2730Q con marco del artista.  
19-3/4" x 19-3/4" x 7-1/8" (50.2 cm x 50.2 cm x 18.1 cm)

Un retrato simulado de un gran centro de datos en Estados Unidos constituye el motivo central de la obra, enlazando con un retrato anterior de un edificio de servidores en Oklahoma titulado Farm (Pryor Creek, Oklahoma). El edificio, que alberga miles de servidores de internet, fue creado por la empresa Google y procesa una parte significativa del flujo global de información.

Trabajando con un equipo de modeladores y técnicos, esta estructura visual y conceptualmente compleja es recreada manualmente como un mundo simulado hiperrealista. Animado mediante el uso de un motor de videojuegos, el edificio se desplaza desde una realidad física hacia un modelo. La cámara en este mundo resultante se mueve de forma extremadamente lenta, revelando y, al mismo tiempo, pareciendo escanear el lugar.

Extendiendo la serie del artista Grow Finish Units, que consistía en retratos dentro de espacios simulados de unidades de producción porcina visualmente similares en el paisaje del medio oeste, Farm (Council Bluffs, Iowa), 2015 continúa un proyecto de larga duración dedicado a documentar lo que el artista describe como realidades “energéticas”, orientado hacia un análisis del poder contemporáneo y de la vida actual.

### Matadero Madrid

Gerente:  
Alma Fernández Rius

Director Artístico:  
José Luis Romo

### Intermediae Matadero

Responsable de programa:  
Aimar Arriola

Gestión de proyectos:  
Azucena Klett, Tommaso Marzocchini, Esther Torres

### Oficina de coordinación

Subdirectora Adjunta  
Gerencia: Myriam González

Gestión operativa:  
Fermín Blanco

Coordinación gerencia:  
Adela Fernández

Comunicación: Marisa Pons, Mariajo López, Gloria Inglis, Iñaki Manjarrés, Raúl González

Producción: Saturio Gómez, Santiago Jiménez, Gabriel Lucas, Natalia Salazar, Vicente Fernández, David Romero, Rodolfo Cortés

Educación y públicos:  
Javier Laporta, Beatriz Bartolomé, Pablo Gallego

Infraestructuras: Raúl Cano

Gestión de proyectos:  
Aitor Ibáñez

Jurídico: Montserrat Rivero  
Administración: Ana María Cubillo, Ana María Escobar, Álvaro Estévez, Nieves Montealegre

# (Super) Models

Comisariado por Mo Salemy & Eduarda Neves

## 30 Abril-21 Junio

Participantes:  
Ece Canli  
Adrià Julià  
Lúcia Prancha  
Hugo Canoilas  
Adad Hannah  
Daniel Hölzl  
Abie Franklin  
Attila Richard Luckas  
Babak Golkar  
Abbas Zahedi  
POoR COLLECTIVE  
john gerrard

Exposición

INTERMEDIÆ MATADERO

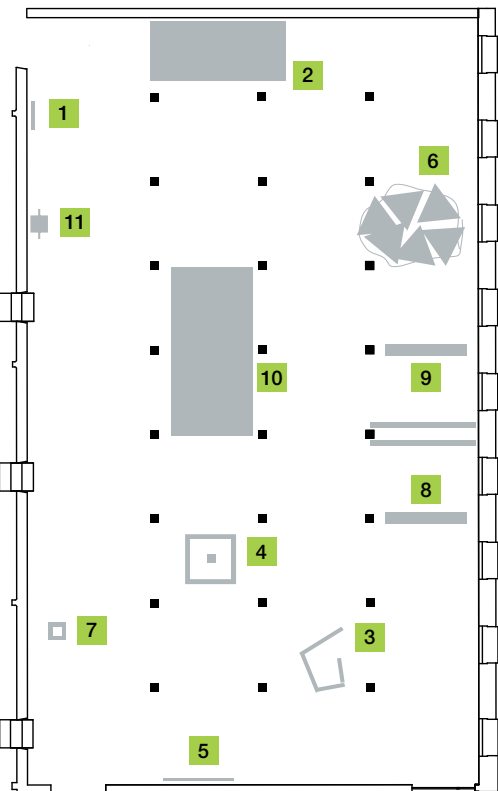
EXPOSICIÓN

30 ABRIL-21 JUNIO

MAYRIT BIENAL DE DISEÑO Y ARQUITECTURA

CENTRO DE CREACIÓN CONTEMPORÁNEA

## Participantes



### Un Proyecto de Mayrit

**Comisariado:**  
Mohammad Salemy y  
Eduarda Neves

**Director:**  
Miguel Leiro

**Equipo Curatorial:**  
Joel Blanco y Eva Ferrand

**Director de producción:**  
Victor Aguado

**Coordinación:**  
Irene Aguilera, Ana Webb

**Diseño museográfico:**  
Abie Franklin y Daniel Hölzl

**Diseño sonoro:**  
Abbas Zahedi, en  
colaboración con Dave  
Meckin

**Producción y montaje:**  
ACME Estudio

**Diseño gráfico:**  
Víctor Clemente,  
Víctor García

**Comunicación:**  
Patricia Falero

**Prensa:**  
Sergio Botella

**Desarrollo web:**  
Ilya Lobanov

**Con el inestimable apoyo y  
la colaboración de:**

British Council, Batalha  
Centro de Cinema, The  
New Centre for Research &  
Practice, CEAA Centro de  
Estudios Arnaldo Araújo,  
Escuela Superior Artística  
do Porto, Goethe-Institut,  
Resucitadero, Galería  
Sabrina Amrani y ACME  
Estudio

## 1 Abbas Zahedi Naan Binary [forma final], 2026

Vídeo HD monocanal en bucle (00:02:01),  
pantallas LCD.

Naan Binary (reformulación de la pieza de vídeo de 2018 para (Super)models) toma la superficie de un pan naan y la cartografía matemáticamente. Su curvatura, pliegues y singularidades se extraen como datos. El vídeo resultante, en pantalla dividida, se presenta en dos monitores apilados, manteniendo simultáneamente ambos registros: la superficie material y su abstracción.

La obra se basa en la concepción de lo inhumano de Negarestani: no como negación de lo humano, sino como una orientación hacia procesos y lógicas que exceden la autoimagen humana, permaneciendo a la vez immanentes a ella. Zahedi no representa las historias sociales o culturales del pan. Somete su superficie a un procedimiento topológico, tratándola como una variedad continua en la que la forma material y la descripción matemática se vuelven operativamente equivalentes. Lo aparentemente banal ya es un campo de complejidad formal que resiste su reducción a un único registro.

El formato de pantalla dividida es estructural en lugar de ilustrativo. Mantiene dos sistemas en relación sin colapsar uno en el otro — una lógica que resuena con la teoría de categorías, donde lo relevante no son las propiedades intrínsecas de los objetos, sino las aplicaciones que preservan su estructura. El sujeto de la obra es el morfismo, no ninguno de los dos términos.

Dentro del marco de (Super)Models en MAYRIT 2026, esto adquiere una especial relevancia. La bienal se pregunta cómo los modelos, a partir de cierto grado de complejidad, dejan de representar la realidad para comenzar a producirla. Naan Binary encarna directamente esta condición: la abstracción topológica no es secundaria al pan. Es co-constitutiva. Lo virtual no está en otro lugar — ya opera en la manera en que lo real es visto y estructurado.

Esto es precisamente lo que el pensamiento reciente en torno al exocapitalismo ha venido señalando: la migración de lo virtual desde futuros especulativos hacia la textura inmediata de la vida cotidiana. El naan es banal. Su topología es rigurosa. El argumento de la obra es que estos no son hechos separados.

## 2 Adad Hannah Mayrit Guernica, 2026

Mayrit Guernica es una obra site-specific producida para la bienal utilizando materiales aportados por el público y por Resucitadero, un proyecto colectivo que apuesta por la economía regenerativa mediante un “laboratorio de segundas oportunidades”. Se trata de la tercera iteración de una serie en curso que incluye Backyard Guernica (2016, realizada en Augusta, Georgia, EE. UU., con el apoyo del Canada Council for the Arts) y Saskatoon Guernica (2021, encargada por Remai Modern, Saskatoon, Canadá).

Tomando la forma aproximada de la pintura de 1937 de Pablo Picasso, Adad Hannah trabaja con voluntarios

de Madrid para reconstruir y reinterpretar colectivamente esta icónica imagen antibélica en tres dimensiones. Construida a partir de materiales cotidianos locales, la obra refleja las condiciones sociales y materiales específicas de la ciudad, situando el proyecto dentro de su contexto inmediato. Mientras los conflictos globales continúan proliferando y la posibilidad de paz parece cada vez más lejana, esta obra revisita Guernica como una declaración urgente y aún no resuelta.

La obra ha sido construida desde cero a lo largo de diez días por un grupo de personas que comenzaron siendo desconocidas. Esta colaboración temporal, el acto de reunirse en torno a una tarea común, refleja y, al mismo tiempo, contrarresta la violencia evocada por la imagen de Picasso. El propio proceso colectivo, provisional y contingente es tan central en la obra como la pintura a la que hace referencia.

## 3 Adrià Julià Sinfonía para una economía de la extinción, 2026

Con el apoyo de Hangar, centro de producción e  
investigación artística.

La instalación de Adrià Julià analiza cómo los modelos que subyacen a la desmaterialización ficticia de la economía y sus transacciones funcionan de manera antidemocrática, utilizando la marginación como medio para acumular riqueza y poder. Sinfonía para una economía de la extinción revela una genealogía y una historia de la irracionalidad arraigadas en la representación del dinero. La propuesta incluye los siguientes trabajos:

**Another Fortuitous Encounter [Otro encuentro fortuito].**  
Instalación.  
Impresora láser programada para imprimir de forma  
aleatoria copias láser color DinA4 a doble cara.

Durante toda la exposición una impresora láser colgada del techo imprime siguiendo una secuencia aleatoria. En el anverso y reverso de cada hoja DinA4 aparece impresa la imagen de una paloma blanca extraída de un cheque de viaje estadounidense de veinte dólares que entró en circulación a finales de los años setenta. Para realizar la imagen original, la paloma fue atada por las patas y fotografiada repetidamente mientras se agitaba contra la gravedad, como si estuviera en pleno vuelo y sin poder aterrizar. Posteriormente el dibujante encargado de convertir aquella fotografía en la matriz de acero para la impresión de los cheques no advirtió que las patas estaban atadas y las reprodujo tal y como aparecían en la imagen.

**The Spinning of the World [La rotación del mundo].**  
Instalación de cine monocanal.  
Película de 16mm, color, muda, bucle de 1'4”

Una película de 16mm presenta la rotación infinita y a cámara lenta de una moneda que nunca llega a pararse. La película de 16mm también se mueve sin cesar y en bucle perpetuo colgada en la sala de exposiciones para pasar una y otra vez por el proyector. Tanto el material de la película como el proyector y la imagen proyectada, aparato y representación, se mimetizan.

**Fables for an Animal Economy  
[Fábulas para una economía animal].**  
Instalación.  
Impresión fotográfica sobre papel fijada a una estructura  
de hierro con imanes.

La instalación toma como referencia la imagen de una arquitectura moderna ficticia que aparece en el billete de quinientos euros. Este billete entró en circulación en el año 2002 con la llegada del euro y desde 2019 dejó de imprimirse alegando su uso fraudulento. La arquitectura imaginada del billete se expande en el espacio y se propone como escenario y atrezzo de la performance Fábulas para una economía animal. RATA. GATO. PALOMA.

**Fables for an Animal Economy. RAT. CAT. DOVE [Fábulas para una economía animal. RATA. GATO. PALOMA].**  
Performance.

La instalación Fables for an Animal Economy se convierte en el escenario de RATA. GATO. PALOMA. Los tres personajes activan la arquitectura efímera en tres momentos determinados en forma de actos. La obra se apropia de la tradición de caracterizar animales en cuentos, fábulas y relatos populares para explorar la relación del dinero con la codicia, el engaño, la apariencia y los roles sociales y de género. Los tres personajes son interpretados por una misma persona que, en cada acto, se transforma para dar voz a un bestiario que reflexiona sobre el proceso contemporáneo de desmaterialización y abstracción del dinero.

## 4 Attila Richard Luckas I AM PONY BOi / Queer and blue sky's, 2026

“Recientemente, he empezado a realizar obras en tres dimensiones. Las nuevas piezas son ensamblajes contenidos en cajas de plexiglás de colores, cada una construida para mostrar objetos cotidianos, fragmentos suspendidos en el interior de modo que cada elemento permanece visible desde todos los lados.

Pienso en estas nuevas obras como esculturas apiladas y en red. Los objetos se eligen y disponen de forma que se conectan visualmente, según su contenido, y espacialmente, según sus contenedores. Se pueden seguir los vínculos entre estas cajas, rastreando cómo una cosa se relaciona con la siguiente y observando cómo toda la estructura se sostiene como una única disposición.

Creo que así es como se realiza toda obra de arte, incluidas las pinturas. Una pintura ya es una orquestación deliberada de innumerables componentes y asociaciones interconectados, pero la mayor parte de ese proceso permanece oculta bajo la superficie bidimensional del cuadro. En estas nuevas piezas, saco ese andamiaje a la superficie, de modo que el proceso se convierte en el objeto visible y experimentable.

Lo que estas obras abren es tanto cognitivo como físico. Permiten pensar en cómo se construye el significado, cómo cada parte contribuye a la idea global y, al mismo tiempo, ofrecen un objeto concreto que se puede rodear, observar por dentro y leer desde distintos ángulos.”

