

TALES / NARRACIONES

Creative Room projects

ASC'17 3^{er} Congreso Internacional
Arte, Ciencia, Ciudad 2017

General Chair
Blanca Montalvo

Creative Room Chair
Carlos Miranda

Diseño y maquetación
Miguel Azuaga

Fotografía
Fran Carneros

Montaje de exposición
Juan Antonio Lechuga

Becarios
Marcos Barrientos Soriano, Juan Manuel Cabrera Cruz,
Encarnación Cortés Guzmán, Daniel Garcerán Rodríguez,
Edgar Gutiérrez Rodríguez, Marta Martínez Tejido,
Ana Morales Ruiz, Javier Paniagua Villalba y Ana Pavón Porras.

Imagen portada/contraportada
Mieke Bal

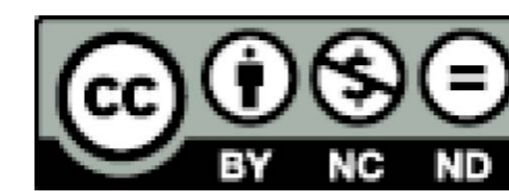
© UMA Editorial. Universidad de Málaga
© Los autores

Bulevar Louis Pasteur, 30 (Campus de Teatinos) - 29071 Málaga
www.umaeditorial.uma.es

Editado por Maringa Estudio / Facultad de Bellas Artes. Universidad de Málaga.
Sevilla, 2018

ISBN: 978-84-1335-308-1

Los contenidos de esta publicación han sido evaluados por el Comité de Programa en una doble corrección ciega para el Project Room del 3er. Congreso Internacional Arte, Ciencia, Ciudad 2017. *¿Cómo se cuentan las cosas? 23-24 noviembre 2017.*



Esta obra está sujeta a una licencia Creative Commons:
Reconocimiento -No comercial - SinObraDerivada (cc-by-nc-nd):

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>

Cualquier parte de esta obra se puede reproducir sin autorización pero con el reconocimiento y atribución de los autores.

No se puede hacer uso comercial de la obra y no se puede alterar, transformar o hacer obras derivadas.

Dado el carácter y la finalidad de la presente edición, el editor se acoge al artículo 32 de la vigente Ley de la Propiedad Intelectual para la reproducción y cita de las obras de artistas plásticos. Este catálogo es de libre acceso online y se edita sin ánimo de lucro en el contexto educativo de la Universidad de Málaga.

Organiza:



Colabora:







a veces internet excluye a algunos artistas
normalmente investigar sobre ellos es un problema

<i>Presentation</i>	Carlos Miranda	5
<i>The City from the Bottom Up</i>	Mieke Bal	8
Mayra Huerta	14	
Florencia Rojas	16	
Clara Boj / Diego Díaz	18	
Ana Teresa Arciniegas	20	
Ana Sedeño / Nacho Rejano	22	
Javier Artero	24	
Miguel Azuaga	26	
Aixa Portero / Agustín Linares	28	
Eugenio Rivas / María Rivas	30	
Rosell Messeguer	32	
Paloma de la Cruz	34	
Juan Carlos Robles	36	
Massimo Cova	38	
Laurita Siles	40	
Ohiane Sánchez	42	
Victoria Maldonado	44	
Mechu López-Bravo / Blanca Machuca	46	
Narce Dalia Ruiz	48	
José Luis Valverde	50	
Delia Boyano	52	
Simon Zabell	54	
Francisco Javier Valverde	56	

Con motivo de la celebración del *3er Congreso Internacional Arte, Ciencia, Ciudad 2017*, y bajo el título *¿Cómo se cuentan las cosas?*, la Facultad de Bellas Artes de Málaga presenta, tanto en su Sala de Exposiciones como en diversos espacios del centro, la exhibición que conforma la sección CREATIVE ROOM de dicho encuentro académico, con el título: Tales / Narraciones.

Dado el plano necesariamente productivo que implica la investigación en artes visuales, este CREATIVE ROOM presenta algunos de los proyectos de los que se ocupan las comunicaciones que se debatieron en los tres paneles teóricos del evento. Así, se han visto obras de artistas investigadores de todo el mundo, por lo que, además de la instalación audiovisual GLUB, de la eminente teórica, comisaria y artista Mieke Bal, la muestra exhibe obras de Simon Zabell, Rosell Messeguer, Juan Carlos Robles, Massimo Cova, Aixa Portero / Agustín Linares, Mayra Huerta, No(DOS)3, Ohiane Sánchez, Narce Dalia Ruiz Guzmán, Laurita Siles, Florencia Rojas, Clara Boj & Diego Díaz, Victoria Maldonado, Ana Teresa Arciniegas, Javier Artero, Delia Boyano, Eugenio Rivas & María Rivas, José Luis Valverde, Miguel Azuaga, Paloma de la Cruz, Francisco Javier Valverde, Ana Sedeño & Nacho Rejano y de Mechu López Bravo & Blanca Machuca. Esta exposición se inauguró el jueves 23 de noviembre de 2017.

Esta muestra se ha visto acompañada de dos proyectos de investigación. Ese mismo día el Grupo de Investigación de la Universidad Politécnica de Valencia “Laboratorio de Luz” efectuó a las 21:30 en el patio central de dicha Facultad la *demo* multimedia *Live Session PDP11: Atractor Caliente*. El 24 de noviembre, de 9.00 a 13.00 hs, el Grupo de Investigación DIANA (Diseño de Interfaces AvaNzAdos) de la Universidad de Málaga, *SOUND3D DEMO*, en el hall del edificio II del centro.

El *3er Congreso Internacional Arte, Ciencia, Ciudad 2017* tiene el objetivo de promover y profundizar en la investigación artística interdisciplinar de los modos de generación del conocimiento y los relatos, desde la experimentación de los estudios visuales, la historia del arte, la estética, la producción artística, la arquitectura y el urbanismo. Para ello se plantea el marco genérico de la pregunta por los discursos contemporáneos, bajo el título de esta 3ª edición: “¿Cómo se cuentan las cosas?” Su pretensión es la apertura a nuevos modos de conocimiento que toman lo artístico como punto de partida metodológico para abordar problemáticas tan reales como la conciencia de presente, la inflación de imágenes o la pregunta por aquellas que faltan (Panel 1); la configuración mediática de las ciudades-marca contemporáneas (Panel 2); o las prácticas que se alojan más allá de los límites de las estructuras académicas, y recurren a campos y culturas alternativas, en un intento por descentralizar y eludir occidente como eje del pensamiento (Panel 3).

Este *3er Congreso Internacional Arte, Ciencia, Ciudad 2017 ¿Cómo se cuentan las cosas?* es una iniciativa interuniversitaria que, promovida desde el Departamento de Arte y Arquitectura y la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Málaga, en colaboración con la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València y la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea, contará con PANELES en los que se desarrollan las citadas 3 líneas de análisis que pretenden atender al planteamiento que le da sentido. A las que se suma el CREATIVE ROOM con propuestas visuales al respecto desde diversas disciplinas y lenguajes artísticos, y DEMOS de Grupos de Investigación que muestran sus avances presencialmente mediante experiencias interactivas multimedia. Puede obtenerse más información en: <http://www.artsciencecity.com/>

Carlos Miranda
Creative Room Chair





The City from the Bottom Up

MIEKE BAL

GLUB, Arabic for “hearts”. The word names edible “seeds”. Seeds with hearts: the stuff of the future, growth and change, movement and sustenance. Hearts connote the beating heart of a live culture, survival, affection, and excitement. In this installation, it is the excitement that we make visible, overruling complaints and problems, anxieties and xenophobia.

The mixed societies that have emerged from migration have benefited from migrants’ arrival, we suggest. Cities have become heterogeneous (“colourful”), music and cinema have been spectacularly enriched. On the streets of Berlin, e.g. in Kreuzberg, the shells of seeds testify to the presence of migrant culture in contemporary European urban centres. Those traces of passing gestures are the “low” icons of migratory aesthetics. “Low” in many senses: inexpensive, modest, and thrown away as rubbish; as unspectacular, democratic because available to all, and literally bottom-up, as the shells of the seeds lay around on the once immaculate pavements. Aesthetic, nevertheless, because they mark the look of the city that, through these shells and the sociability of the people who left them after eating outside and together, has donned a visible aspect of diversity that attracts and binds people.

GLUB is presented here as a modest, barely visible “icon” of the aesthetic changes in everyday urban culture. Arab youngsters are often seen hanging around eating seeds. These snacks have rather little taste, provide little nourishment, and have no hallucinogenic qualities. In the societies of departure, GLUB eating has a strong social aspect to it. One immigrant said they eat them to pass the time that stretches out so endlessly for the unemployed. It became a habit, then an appreciated tradition, incorporating (literally) a sense of family and community. It is also a significant aspect of visual culture. Seed is also food. Eaten between meals, almost permanently, it is a form of non-food. This function of seed as unofficial food connects seed to invisibility and formlessness, but its constant consumption, which produces cracking sounds, smells of roasting, and waste that changes the feel of the street and the sound of walking, makes it at the same time hyper-visible. In its absorption of the other senses, it foregrounds the way visibility is synaesthetic.

It now characterises the sight of European cities. Especially migrant young men “do” GLUB eating. Its contribution becomes more meaningful when European youngsters began to imitate the cool-looking habit. Identity dissolves, while contact is being established, not necessarily between persons but surely within the “look” of culture. *Glub*-eating young men of Arabic *and* German backgrounds testify to the permeability of cultural boundaries, hence, identities. Thus, GLUB participates in the implementation of “migratory aesthetics” in the Berlin urban landscape and attendant art scene. Inhabiting the world of seeds, enveloped by the smell of seeds being roasted, the inhabitant of the contemporary city is imperceptibly encouraged to be more communicative, to shed haste, and to mitigate the hitherto strict separation of home and the outside world. Immigrant neighbourhoods have more seed shells on the streets than the more self-enclosed, bourgeois neighbourhoods. As a result, they attract more birds, particularly pigeons. Feeding the pigeons is a widespread tourist activity. Along these lines, seeds connect long-term displacement through migration with short-term outings of tourism. *Birds* transport seeds, and now *people* do, transporting a cultural habit from elsewhere to Western Europe.

The film is set in Kreuzberg, a newly fashionable neighbourhood in Berlin. Art galleries and seed shops have established themselves there. Both in the bodily postures that come with the eating of seeds, and in the connotations attached to seeds, there is a slight gender aspect to this habit as well. The concept of seed has perhaps different connotations for men than for women, although that difference comes from a mis-conception of seed in human reproduction. But that seeds remind people of their own potential to grow and multiply is obvious.

In view of the installations that accompany the film like a chorus, we assembled stories people told us in their different languages. These we put on one sound track. The other track registers the sound of cracking and eating the seeds and spitting out the shells. On monitors near the screen on which the film is projected, we show the busts of a great number of individuals eating seeds, looking into the camera, against an even white background. While one face yields to another, for a fraction the eyes of the predecessor remain. This is a visual homage to the merging of identities that we find productive, creative, exciting. The single-screen portraits of people eating GLUB were filmed in Amsterdam, where we invited passers-by to come into our make-shift studio.



GLUB
Mieke Bal & Shahram Entekhabi

Six channel colour video installation, sound, 15'
Film, colour, sound, 30'

2003-2004





just crack it and eat the inside

MAYRA HUERTA

Vacíos pertenece a una serie de audiovisuales titulada “video espacios/ posibles”, programa audiovisual que muestra y analiza los audiovisuales que se generan en la frontera norte de México. La investigación consistió en entrevistar a diez artistas audiovisuales los cuales conforman una generación que inicia el video de creación desde diversas perspectivas ligadas al espacio en la frontera que colinda con Estados Unidos al norte de México.

El propósito de la indagación se concentra en ubicar al concepto nómada que se aplica a los artistas, al video y al contexto para realizar el análisis de la producción videográfica. El estudio del vídeo como medio de creación en el espacio fronterizo, tiene acercamientos interdisciplinarios y un aspecto móvil que nos interesa retomar para la clasificación del vídeo experimental en Tijuana. Esto arroja una de las categorías titulada el paisaje y sus múltiples interpretaciones; a partir de analizar a la artista Mayra Huerta realiza audiovisuales que reconstruyen el paisaje a partir de la intervención del cuerpo en el espacio y de Karina Alvarez que reconfigura el espacio para instalar una experiencia de transitar por una carreta que se representa con diversos medios.

Vacíos, pieza audiovisual, cuestiona el límite geográfico con Estados Unidos en un paisaje metafórico, donde el vacío se ficciona a partir de los círculos negros que se instalan en la arena para volcarse con esa línea (el muro) que se crea de la nada entre ambos límites. Al mismo tiempo se crea un paisaje instalado en la ciudad, puesto que la pieza se crea justo entre la expansión y el límite geográfico donde el mar se abre, para dar pie a desaparecer las líneas que lo dividen.

Como resultado de este análisis, el video se usa como medio de incidir en un espacio tan citado por diversas áreas de conocimiento que señalan esta división tan marcada entre un país y otro desde la creación, la metáfora y la intervención del cuerpo que modifica el paisaje que se percibe.



A woman with dark hair, wearing sunglasses and a black dress, is leaning over a large, textured, light-colored object on a sandy beach. She is looking at the object with interest. The object has a rough, porous appearance and is surrounded by sand. The background shows a vast, flat, light-colored landscape under a clear sky.

VACÍOS
Mayra Huerta

Vídeo Full HD 5'43"

2016



DEHESA DE LA VILLA, UN INCENDIO EN EL SUBSUELO
Florencia Rojas

Fotografía digital (tintas pigmentadas sobre papel de alfacelulosa)
4 imágenes de 30 x 40 cm. c/u + 1 anexo de 20 x 30 cm

2017

A black and white photograph of a park landscape. In the foreground, there is a dense field of dry grass or straw. In the middle ground, several trees with dark trunks and sparse foliage are scattered across a grassy slope. In the background, a multi-story building with a balcony is visible through the trees. The sky is bright and clear.

FLORENCIA ROJAS

The paper that I present is a theoretical approach to the artistic project that I am carrying out entitled *Dehesa de la Villa, un incendio en el subsuelo*. This project arises from general ideas and proposals about the visual regime that we inhabit, and is materialized in the fieldwork and photographic registration of a specific space: a park in Madrid called Dehesa de la Villa.

Nowadays, there are degrees of visibility and invisibility which are directly proportional to the degree of power of those who show or hide something. Flexible neoliberalism has evolved to make us believe that we have a situation of transparency in which there is nothing outside all the screens through which we are shown and show the world. However, there is a blinding effect on these screens. We are dazzled, the idea of screen also corresponds to its other meanings related to concealment or occultation. The supremacy of the visual has not brought us a regime of absolute sharpness, despite the increasingly sophisticated devices with which we take images.

Based on these ideas, I have proceeded to the study of the specific territory mentioned above. Through photography I am capturing a series of almost invisible Civil War's traces. This invisibility corresponds to clear political interests. The research methodology I am carrying out is fieldwork: on the ground, I am looking for archaeological remains with the help of the cartography provided by the Expedient for the declaration as a historical site of the remains of the Civil War in Ciudad Universitaria.

Photography in this case serves to leave evidence of what is hidden, to reveal what is not seen, as happens during the process of analog photography. The photographic language that I am handling has a direct intention, as in all the tradition of the new objectivity, a crude, frontal proposal is established, without intervening what has been found, simply to verify the existence of something, to give it a place in memory. In this register, which formally tends towards the topographical, there is a clear poetic intention to create a set of aseptic images in which there is a vertical narrative, which goes from what happens under the ground in the park to what happens in the sky. If during the war the ground is occupied by the underprivileged and the sky by the powerful, it is interesting to observe and document that in the sky of the Dehesa there is currently a series of telecommunications antennas that give us back to the aforementioned screens, which feed the infinite rhizome of images that surrounds us and which are the surveillance and control tool that currently serves the interests of power.

CLARA BOJ / DIEGO DÍAZ

Experimento sonoro de narrativa geolocalizada que se construye a tiempo real con la información encontrada en Internet en relación con las calles por las que vamos caminando.

La aplicación propone un mapa aleatorio en relación al lugar en el que nos encontramos y nos sugiere una ruta. Al caminar por ese área escuchamos la lectura de la información textual publicada en Internet en relación a estos lugares y sus nombres. Esta lectura se crea sin ningún tipo de filtro por lo que escuchamos historias de las noticias, información de páginas web, blogs, etc..junto con información sin sentido, símbolos, código, etc... La ciudad real y su experiencia digital colapsan en una deriva sonora que a veces se relaciona con el contexto y otras veces se presenta totalmente abstracta.

<http://www.lalalab.org/las-calles-habladas/>





LAS CALLES HABLADAS
Clara Boj / Diego Díaz

App de audio generativo para teléfonos móviles Versión Android
producida por el Instituto Cervantes
2013

Versión iPhone y iPad producida por el Arts Santa Mónica, 2015
2013-2016

SABERES Y QUEHACERES
Ana Teresa Arciniegas

Documental interactivo

2016





ANA TERESA ARCINIEGAS

Saberes y quehaceres es un documental interactivo sobre dos oficios tradicionales que hacen parte del patrimonio cultural inmaterial colombiano: el oficio de la talla en piedra y el oficio del tejido en fique (agave). El dispositivo se puede visualizar completamente en el enlace: <http://museo.unab.edu.co/app/saberes>

La historia se teje a partir de los relatos de los personajes que pertenecen a dos escuelas de oficios, en las que los jóvenes aprenden los quehaceres tradicionales de los ancianos que han trabajado toda su vida en ello y que transmiten lo aprendido a la nueva generación de maestros y artesanos. En consecuencia, la fragmentación del discurso audiovisual pone en evidencia la vigencia de estos oficios ancestrales que dan identidad la comunidad. La permanencia de estos saberes promueve una relación permanente entre el pasado, el presente y la perduración del patrimonio inmaterial.

La propuesta interactiva ofrece una interpretación de la realidad a través de un relato contado de forma no lineal, que emplea infografías y multimedia (videos, audios, textos, entre otros) elementos dispuestos en la interfaz en función de la sencillez, de la usabilidad y de la facilidad de navegación para promover la participación de quien los consulta. El espectador elige la ruta a seguir porque no hay un inicio, un desenlace y un fin.

Entre los recursos del arte digital que se han desarrollo dentro del audiovisual no lineal se encuentran: imágenes 360°, geo-localización, banco multimedia e hipervínculos. La interactividad en este proyecto emplea la fragmentación, la simultaneidad y la multiplicidad de las imágenes para establecer el mapa de navegación de los contenidos. La interactividad es más reactiva que pasiva, cercana al hipermedia y a la hipernavegación. El documental es el resultado de una investigación docente realizada en la Universidad Autónoma de Bucaramanga que difunde digitalmente los oficios tradicionales de una comunidad del oriente de Colombia.

ANA SEDEÑO / NACHO REJANO

La danza es la huella movable del cráneo y del cuerpo en acción. En este sentido es el fósil, la estela, el vestigio de una relación espacial entre el cuerpo, la música y la interacción con objetos y sujetos. A modo de escultura, el cuerpo que baila establece una forma de pensamiento, objetual, físico y material, y también una forma de Basado en Ser cráneo de Georges Didi-Huberman (2009) y la escultura de Giuseppe Penone y Albert Durer, imágenes de procedencia médica y dispositivos robóticos, la obra trata de dar vida escénica a las nociones de lugar, contacto físico, pensamiento y escultura con un espectáculo de performance-danza con visuales sobre música.

Con referencias a Pina Bausch, y empleando diversos estilos coreográficos y géneros de danza, se articula una propuesta escénica pluridisciplinar de conexión entre danza, cuerpo, vídeo y dispositivos interactivos que trata de presentar argumentos para un discurso artístico donde la diferenciación clásica occidental entre lo racional y lo emocional, lo físico y lo intangible dejen de tener sentido...



BRAINDANCING

Ana Sedeño / Nacho Rejano

Performance audiovisual y dispositivos electrónicos
15' aprox

2017



NEVER ODD OR EVEN
Javier Artero

Vídeo Full HD 35'

2016

JAVIER ARTERO

Never Odd or Even, perteneciente al proyecto “Never Odd or Even. Una maniobra de posicionamiento”, es una pieza audiovisual que emplea la metáfora como estrategia discursiva a través de elementos extraídos del paisaje marítimo. Así, se recurre a banderas por sus evidentes connotaciones sociopolíticas para abordar conceptos en torno a lo antagónico y la resistencia.

En el plano, dos banderas de colores complementarios (roja y verde), utilizadas en las playas para indicar el estado del mar a los bañistas, ondean sobre un cielo azul, siendo azotadas por el viento de manera intermitente con la peculiaridad de que, en determinados momentos, ambas ondean en direcciones convergentes. Tal eventualidad es el resultado de un proceso de manipulación digital del registro videográfico original.

En este sentido, la obra se sitúa en el plano de lo verosímil imposible aristotélico, pues a través de un trabajo pseudo-pictórico (píxel a píxel) se dota de apariencia de veracidad una situación que escapa a las leyes de la física. Así mismo, la pieza se plantea como un ejercicio de resistencia frente a la narración propia del medio, pues se trata de un plano fijo secuencia sin principio ni final perceptibles que entiende el concepto de acontecimiento como paradoja de su verosimilitud. De este modo, lo que subyace es un interés por el cuestionamiento de la propia naturaleza de la imagen, así como de las posibles asociaciones conceptuales que tal manipulación formal puede generar en el espectador.

Never Odd or Even (nunca par o impar) es una frase palíndroma, es decir, una frase que puede ser leída tanto de izquierda a derecha como de derecha a izquierda.

MIGUEL AZUAGA

'No one is an island' is a fictional short film produced in Northern Norway that lingers around recent migration flows to the west. The film is shaped by the narration of a female voice and a journey through small pieces of land. The audio-visual work explores the relations between current mobility and the fears emerged in our contemporary society. The title –reference to John Donne's poem "No Man is an Island"–, stands metaphorically for the idea of "quest", reminding us of hope in times of unpredictability, humanitarian crisis and political struggle.

Migration and mobility play a truly unprecedented role as we are living in strange times. From 2015, the west –which has disproportionately benefited from globalisation– has experienced a major wave of immigrants and refugees that has consequently increased racism and exclusion in its lands, taking us all back into the past. Ever since, my concerns have been strongly related to current migration flows and our understanding of mobility. How does western society deal with the increase of mobility? How can we improve the general population's acceptance of moving bodies? How can cultural diversity be used to the advantage of those places of origin, the host places and those who are in constant movement? In an attempt to give meaning from cultural, social and political differences –and understand why these differences occur once again–, I will present the following paper "on mobility and fears", with different studies that have issued the subjects of mobility and fears in the last decade. In the paper "on mobility and fears" –a theoretical interpretation of the film–, I pursue to analyse mobility and the feeling of fear from cultural and socio anthropological areas, reflecting on a post-colonial discourse and understanding mobility as an ability without geographic boundaries.

NO ONE IS AN ISLAND
Miguel Azuaga

Vídeo 4K 3'10"

2017



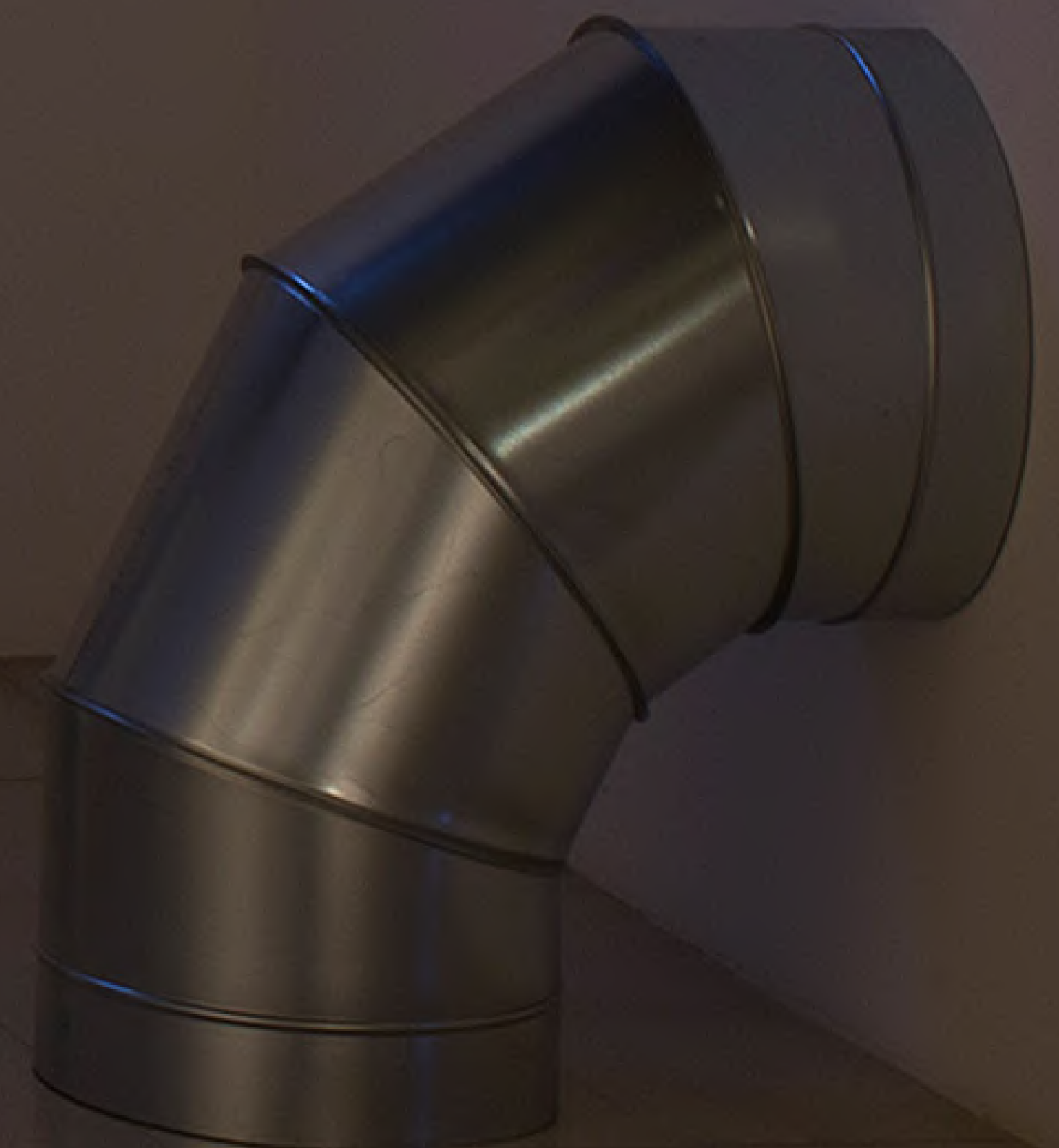
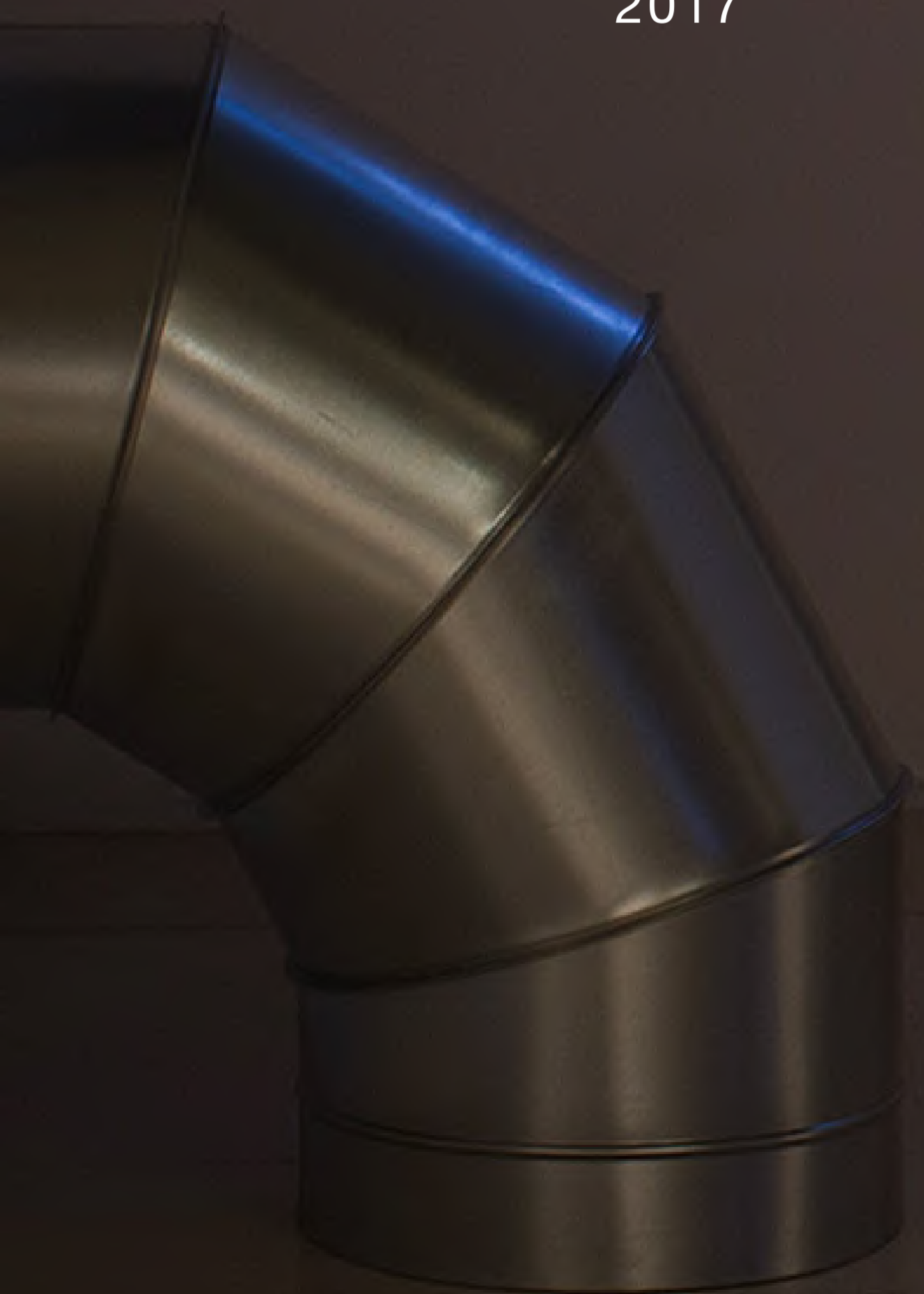


DE(S)TIEMPOS

Bitaminic (Agustín Linares / Aixa Portero)

Instalación electrónica interactiva

2017



AGUSTÍN LINARES / AIXA PORTERO

Si volviéramos brevemente a la visión aristotélica del concepto tiempo, veríamos cómo ponía su acento en la noción de movimiento. Éste no podía existir sin una sucesión de acontecimientos y acciones. El ahora, por lo tanto, no podría tener duración, porque el tiempo lo consideraba continuo. Varias teorías posteriores se desarrollarían con la idea del tiempo como una constante universal, hasta que Albert Einstein con su teoría de la relatividad especial demostraría que no hay forma de especificar acontecimientos en los que todos podamos estar de acuerdo que suceden simultáneamente, luego no existiría un único presente especial, puesto que todos los momentos serían igualmente reales.

La distinción entre pasado, presente y futuro, según Einstein, sería una ilusión obstinadamente persistente. Aquella imagen que captó ese ahora (ilusorio) nunca volvería a ser igual, pero ahí está. La fotografía se convertiría entonces en una suerte de mediador entre la muerte y su resurrección, pues parecería conllevar una suspensión entre un tiempo y un no-tiempo.

Vivimos en un tiempo sin certezas, caracterizado por una cada vez mayor individualización social, donde las relaciones sociales se han vuelto líquidas, como afirma Zygmunt Bauman. En esta sociedad de relaciones personales volátiles, la modernidad líquida conlleva cambio y transitoriedad.

De(s)tiempos es una pieza que se adapta al lugar donde se expone, utilizando archivos de la ciudad en la que se muestra. Para el Creative Room, que se muestra en Málaga, el material a utilizar es del archivo municipal de esta ciudad. Fue por primera vez instalada en el Palacio de Valdecarzana, donde fuimos artistas invitados en el año 2013, en Avilés, en un palacio Gótico construido entre los siglos XIV y XV. Se trata del edificio civil más antiguo de Asturias y la única muestra de arquitectura burguesa presente en la villa. Hoy en día es el Archivo Histórico de Avilés.

La pieza interviene los arcos ojivales de la zona baja y muestra en los cristales imágenes proyectadas del archivo de Avilés de sus personas y costumbres. A través de los tubos, que son un reclamo para que los espectadores miren a través de ellos, las imágenes de personas de archivo se funden con las de los viandantes que se asoman a mirar, a través de una webcam que capta su retrato, para fundir en la proyección de ambas imágenes tomadas en tiempos históricos distintos y generar uno nuevo, de ningún momento en concreto. La pieza se adapta a cualquier espacio de la ciudad que consideremos de relevancia para el proyecto o en cualquier lugar expositivo, con su correspondiente documentación gráfica.

EUGENIO RIVAS / MARÍA RIVAS

La obra **Muro acústico** propone un espacio de silencio donde el espectador pueda encontrarse a sí mismo. La instalación, realizada con una estructura de madera, materiales aislantes y acondicionadores de sonido, consiste en una doble pared culminada con un hemicíclo. Este espacio cóncavo acabado en curva se inspira en los ábsides y otros espacios espirituales para crear esa especie de cubículo silencioso.

En la filosofía oriental el silencio funciona como puerta al entendimiento profundo. Solo acallando el pensamiento, a través de la escucha, se puede acceder a la verdadera sabiduría de la naturaleza. El silencio y la no acción son herramientas poderosas que en Occidente parecemos haber olvidado. Por ello, proponemos este espacio silenciado, un hueco, para crear discontinuidad en nuestro discurso, en nuestro pensamiento y, consecuentemente, en nuestras acciones. Vivimos en la eterna urgencia, en una búsqueda epistemológica y espiritual sin fin que hace saltar por los aires el presente. Necesitamos parar y tomar conciencia de nuestro

plano físico. Solo así lograremos encontrar lo que tanto anhelamos. El paréntesis que la obra plantea pone a prueba la hipótesis de que las condiciones acústicas pueden determinar nuestro comportamiento dentro de un espacio. Mediante la modificación del contexto sonoro empujamos a la toma de conciencia, creando una suerte de espacio de retiro dentro de la sala de exposiciones.

La obra se dispondrá de manera que el espectador se encuentre con ella desde la parte trasera. De este modo, se evidencia la construcción de la estructura que conforma el espacio y se refuerza la seducción de lo oculto, provocando un acercamiento y un tránsito. Gracias a ese deslizamiento conseguirá descubrir el lugar de silencio creado para la introspección, un agujero negro dentro del espacio blanco, un vacío que funciona casi como un escondite espiritual. La instalación escultórica queda al exterior, mientras el verdadero proceso artístico, el cambio, solo ocurre cuando el espectador asume su posición y se encuentra a sí mismo en el silencio.

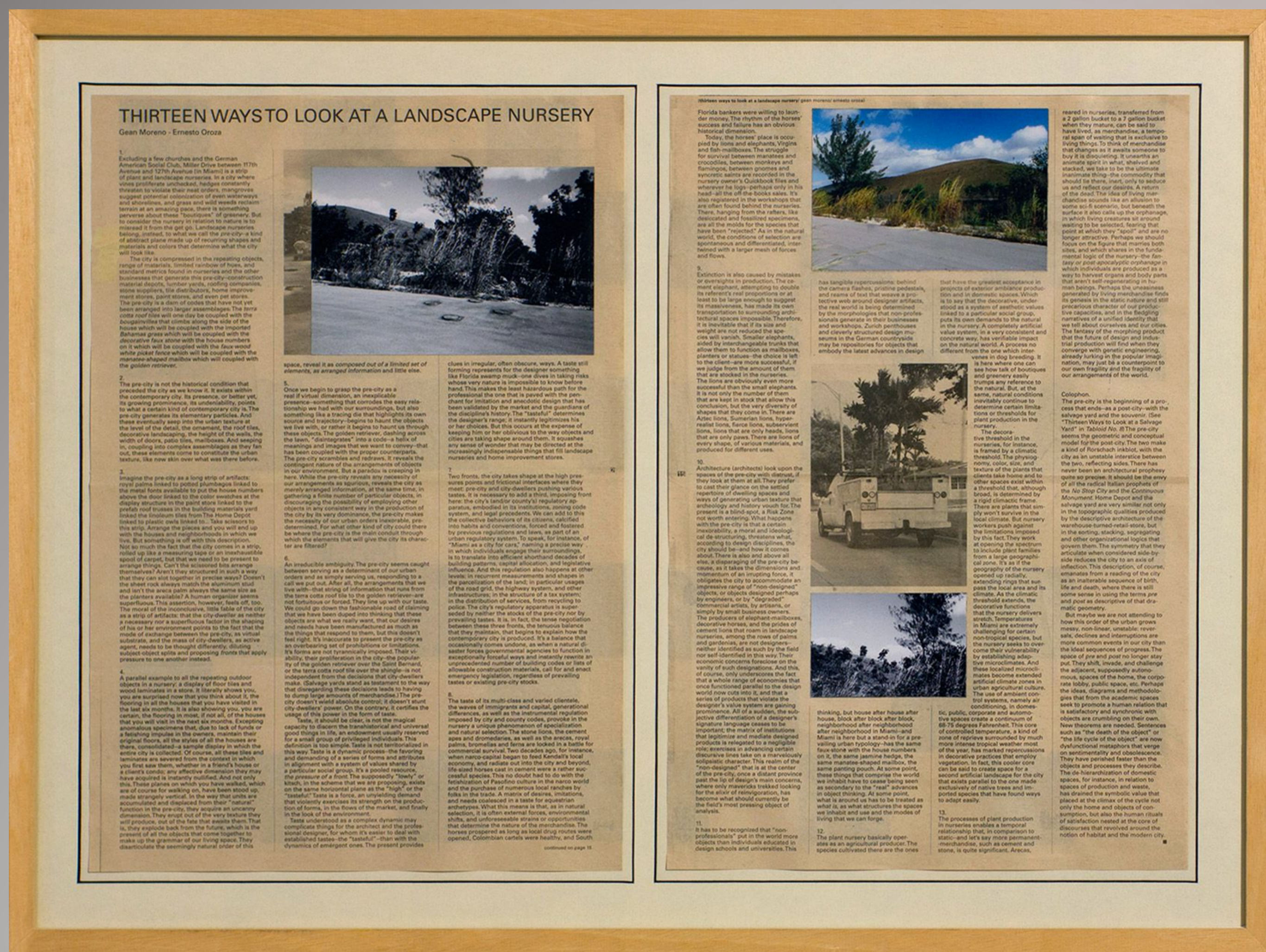
MURO ACÚSTICO. ESPACIO DE SILENCIO
(ACUSTIC WALL. SILENCE SPACE)

Eugenio Rivas / María Rivas

Madera, copoprén y espuma acústica
240 x 250 x 250 cm

2017





13 WAYS TO LOOK AT A LANDSCAPE
Rosell Messeguer

Intervención sobre texto de Gean Moreno y Ernesto Oroza
Papel de periódico, fotografía color y adhesivo 60 x 45 cm

2014



POLÍPTICO MERCEDES B. I
Rosell Messeguer

Impresión fotográfica sobre papel de algodón Políptico de 9 piezas de 20 x 30 cm. c/u

2010-2014



“A pesar de los incansables filtros que median en la imagen de una ciudad, a pesar de esas iconografías invariables de las películas y los anuncios publicitarios, las ciudades continúan siendo estructuras complejas y generativas: Miami no es diferente. Las alteraciones íntimas, los casi inapreciables feedback loops, las lógicas inesperadas, los hábitos jerarquizados socialmente, los códigos de conducta impuestos y sus violaciones continuas, las olas de inmigrantes y el pensamiento que éstos importan. Todas estas cosas hacen realmente inestable a nuestra ciudad, a pesar de lo que parecieran sugerir esas hileras perfectas de edificios frente al mar que se repiten una y otra vez en las secuencias iniciales de películas y programas de televisión”.

Mc City, comenzó en 2010, a partir de una residencia artística en Cannonball Miami, y un desarrollo posterior del proyecto atendiendo a las relaciones que se establecen entre urbanismo y sociedad (2014-2017); cómo las decisiones urbanísticas marcan cambios sociales, flujos migratorios y nuevas comunidades. En una primera etapa contó con la colaboración del artista Adler Guerrier y el comisario Gean Moreno, para después convertirse en un proyecto personal que desarrolló los siguientes aspectos: La construcción del mundo que nos rodea, como un panorama de materiales, colores y formas que determinarán cómo será el mismo, es un relato de posibles — ficciones.

Para Koselleck la historia de la Modernidad nace junto a una forma particular de experimentar la temporalidad del mundo; nace con la experiencia vivida del campo histórico, es decir, los acontecimientos suelen frustrar las expectativas. Estos fenómenos imprevistos e impredecibles generarán otras expectativas antes frustradas, otras ficciones en potencia, otras realidades en acto.

Mc City es la inesperada y especulativa construcción de la ciudad, en este caso, Miami –América– en contraposición pero también en asociación a la construcción de la ciudad europea, dando visibilidad al exceso frente a lo invisible, y también a los modos de especulación, deseo y oferta del mercado capitalista. El proyecto parte de la creación de archivos locales a partir del periódico miamense: The Miami Herald en diálogo con periódicos españoles. Son las noticias –los titulares– que se publican en la prensa, las que nos sitúan en los diversos barrios que construyen la ciudad –marcando a la sociedad que la habita y dotándola de capas de información visual, numérica y conceptual–. Para el Programa Creative Room, se plantea un montaje instalativo de materiales relativos al proyecto y especialmente al proceso creativo del mismo que contará con fotografías, dibujos, pintura sobre papel, libros de artistas y video; si es posible y la universidad cuenta con ello sería de gran utilidad tener una vitrina y/o una mesa.

PALOMA DE LA CRUZ

Erótica inversa es un proyecto escultórico que tiene como objetivo la realización de una amplia serie de obras que cuestionen al sujeto y su representación estética y ornamental. Para ello empleo una metodología de trabajo a partir de la cual entiendo el órgano sexual femenino como molde. Es éste planteamiento el leitmotiv que me lleva a generar piezas marcadas por su apariencia fálica, intentando en todo momento transmitir un carácter ambiguo e irónico que conlleva, no una igualdad, sino una equivalencia entre los géneros.

Una revisión de los Tres objetos eróticos de Marcel Duchamp, en la cual se representa el registro negativo del órgano genital femenino vulva, me lleva a plantearme una reinterpretación de la misma desde una perspectiva subjetiva, lo que implica un punto de vista interno y, por tanto, inverso. Así, pienso la vagina como un vacío pero también como una inversión del falo. Es por ello que **Erótica inversa** es un proyecto en el cual tomo mi matriz como recipiente en el cual realizo un vaciado. Genero con ello una serie de piezas cerámicas de apariencia fálica representantes, a modo de presencia, de la ausencia que conlleva la oquedad uterina, siendo a su vez, esculturas performáticas, ya que la acción que se lleva a cabo a la hora de producir las mismas es determinante tanto formal como conceptualmente en la obtención de cada pieza. Manteniendo una relación con los signos propios del lenguaje que empleo, esmalto las piezas resultantes con motivos textiles, fragmentos de encajes pertenecientes a lencería, contextualizando las mismas en un ambiente morboso. Así pues, un nuevo planteamiento respecto a mi proyecto, me lleva a realizar una subjetivación y erotización de la arquitectura, de manera que se produce una diferencia entre lo que está ahí y lo que elaboro a partir de mi experiencia. Ésto implica a su vez una vinculación con lo privado e íntimo del baño. Reproduzco azulejos en serie, los cuales manipulo de igual manera que los vaciados vaginales, ya que éstos están esmaltados con motivos semejantes a las piezas anteriormente mencionadas. Éstos aluden un alicatado que recuerda al de los aseos, razón por la cual decido trabajar también con el elemento bidé creando una tensión y vinculación directas con el ambiente.



DESEO DESPRENDIDO
Paloma de la Cruz

Cerámica esmaltada, 50 x 50 x 35 cm

2017

NOURUZ. VISIONES URBANAS. MILÁN 21/03/2017

Juan Carlos Robles

Videoinstalación multicanal, proyección de vídeo y plasma, 13' en bucle
2017



JUAN CARLOS ROBLES

Desde la conciencia de que la investigación artística es generadora de conocimiento, el trabajo videográfico con título “Nouruz. Visiones urbanas. Milán 21/03/2017”, se ofrece al espectador como dispositivo analítico que enuncia una preocupación absoluta por el presente político, social y cultural que afrontamos a ambas orillas del Mediterráneo.

Como tropo estético yuxtapongo dos situaciones, en principio inconexas, que registro durante una única jornada con mi cámara de vídeo en el centro histórico de Milán:

- el entorno militarizado de la Catedral de Milán que luce en su fachada una gigantesca videopantalla publicitaria de la compañía de telecomunicaciones SAMSUNG

- la celebración del Nouruz, primer día del calendario persa, que coincide con el equinoccio de primavera, por parte de un grupo de estudiantes de Ingeniería Iraníes en la Residenza Universitaria Galileo Galilei-politécnico di Milano
Asistimos a un doble encuentro:

- el primero se produce entre la arquitectura colosal del Duomo y la presencia ostensible del patrocinador de su restauración, SAMSUNG, bajo la forma de pantalla electrónica. A modo de muñeca rusa lo sacro es envuelto por lo mediático y todo ello protegido por el estamento militar para ofrecerse como unidad de identificación para consumo turístico y gentrificación urbana.

- el segundo encuentro simbólico, en el que radica la provocación de mi propuesta, se da al sumar a la situación anteriormente descrita la escena en la que un grupo de estudiantes iraníes celebran el Nouruz a escasos metros en el seno universitario. Todo el ritual es asistido y registrado por móviles, tablets y ordenadores que los estudiantes utilizan sin cesar, como si tal registro fuera fundamental para adquirir presencia.

La llegada del año nuevo persa representa el final del oscuro invierno y el renacimiento de la luz y la fertilidad. Para simbolizar el inicio del nuevo ciclo vital, las familias iraníes en el Nouruz se reúnen en torno a una mesa con siete objetos o frutos cuyo nombre empieza en persa por s (como las semillas de trigo o de lentejas germinadas, sabzeh), que representan el renacimiento, la salud, la alegría, la prosperidad, la felicidad, la paciencia y la belleza. También colocan su Sagrada Escritura (la Sagrada Escritura de cualquier religión) sobre la mesa, un espejo y una pecera con peces de colores, garantía de buena suerte.

NOURUZ. Visiones urbanas. Milán 21/03/2017, describe un paisaje psicológico, que contiene la violencia simbólica a la que nuestra cotidianidad se ve expuesta en las sociedades hipermodernas desde los media. El exceso de información se produce desconocimiento a la hora de conformar identidades -tanto individuales como colectivas- y construir la imagen que tenemos del otro (en este caso, la de aquellos que por diferentes motivaciones vienen a convivir con nosotros, y que metonímicamente hallamos en la comunidad de estudiantes de Irán). Por ello, confrontar la imagen del miedo que destila la situación en la plaza del Duomo con la que desprenden los estudiantes iraníes, amistosa, afable, cercana y con una visible e inesperada dimensión secular que nos sirve para deconstruir ciertos arquetipos.

Con esta fórmula estética, que hunde sus raíces en la práctica situacionista, pretendo configurar una estrategia de aproximación al otro, en un momento actual de globalización capitalista en el que el conocimiento parece ser sustituido por el “logo” bajo la presión de la “guerra” mediática y las identidades son expuestas a procesos de falsación y suplantación camuflados en un entorno de inflación de imágenes que fomenta antagonismos.

Esta reflexión no es ajena a la Experimentación de los Estudios Visuales, por ello tomo como referencia una práctica propia del Situacionismo, una deriva urbana en la que sin intención previa aflora en dialéctica productiva el estudio de los usos urbanos (subrayando la presión de la industria del turismo) así como, el análisis de los mass media y la influencia que ejercen sobre nuestra construcción identitaria y sobre nuestra imagen del Otro.

Abro una reflexión de carácter sociológico, psicológico, filosófico y político sobre la tensión antagónica que percibo entre el deseo de pertenencia y la fugacidad que impone el habitar en multitud contemporáneo en un momento de la cultura marcada por el movimiento de imágenes, personas y capital. como expresa una de las líneas del congreso, con la sensación de “estar dentro de la Historia, pero sin controlarla [...] en un presente continuo en cambio constante, lo que acarrea la pérdida de la conciencia histórica”, situación que complica tanto nuestros procesos de identificación en Europa, como una imagen fidedigna de nuestros vecinos de Oriente Medio.

MASSIMO COVA

In the current era of so-called globalization, cities have become privileged destinations for mass tourism, fuelled by low-cost strategies that have democratized cultural travel practices, earlier exclusive prerogative of educated and affluent minorities. The artistic heritage of cities like Venice, Florence or Rome, among others, is today the objective of an incessant and compulsive tourism.

The Tribe project proposes a personal, non-conclusive and unpretentious look at the complex relations between the consecrated heritage, a vestige of the highest values of humanity, and the experiences of its enjoyment and social consumption. These works intend to present another possible narrative about the processes of knowledge and understanding of our cities.

The research focuses on the subjective languages of photography and inquires about the correspondences between various technical procedures, from traditional chemicals to more advanced digital ones. Digital technology codes reshape the errors and limitations of primitive photographic techniques, such as low sensitivity that requires long exposure times, orthochromism that alters skin tones, or lack of color. Black and white films are used with old cameras and the negatives are re-photographed with a modern digital camera, and then

inverted: the negative in b/w is positivised and the colour defocused backgrounds behind the frames are reversed and merged with the gray ranges.

Based on the ambiguity inherent in photography, which frustrates the dichotomy between artistic expression and the document, the proposed works can be considered both architectural photographs and social reportage, but, always, instruments of identity construction of the collective and of the urban and territorial environments. The dark skins and the movement of the people represented evoke anthropological models of the past that relate to the spaces of the city and, at the same time, pretend to allude to a posterity of probable mutations and future trans-humanization of the species. The tourist yearning for the historical and cultural importance of monuments and heritage seems to want to counteract the disorientation and the anguish that we live in the contemporary cities and in anonymous places of homogenized and impersonal urban models. In short, an antidote to the generalized cultural banalization we are subjected in this already manifested era of globality.

The works are printed in inkjet on Hahnemühle paper and protected with methacrylate, in high quality and in variable formats.





TRIBU
Massimo Cova

12 analogue prints on dibond. Variable dimensions

2017



LAS CASTAÑUELAS QUE PREDICEN EL FUTURO EN SEVILLA

Vídeo performance, 6'46"

2013

TXALA-ANUNCIO

Vídeo performance, 41'

2009

TXALAMOBIL MADRILEN

Vídeo performance, 4'36"

2010

MAITANA NAZAZU SAM URKI, YO TA M BIÉN LO H ARÉ...

Vídeo performance, 3'26"

2008

BERTO -STANDEO

Vídeo, 5'

2008

LAURITA SILES

En el proceso de gestación de esta investigación asumí establecer relaciones entre las estructuras artísticas y las estructuras del pensamiento; con el objetivo de descifrar qué tipo de pensamiento se obtiene a través de la experimentación artística. Por tanto, en este estudio he jugado alternativamente un doble papel, animada por la convicción de mi posición como investigadora/artista que es, a su vez, una distorsión compleja en relación con el campo de estudio. Bajo el propósito de analizar obras de arte contemporáneo que toman sonidos o melodías tradicionales. Estudiando como el desarrollo y adecuación de cada uno de estos elementos sonoros seleccionados –irrintzi, quejío, castañuela, txalaparta, cante flamenco, bertsolarismo, gaita rociera y txistu– ha atravesado itinerarios complejos, en los que la intertextualidad ha tomado una posición decisiva sobre los diferentes significados, simbologías y usos que se les ha otorgado a cada uno de ellos. Observando así un nuevo uso del patrimonio intangible que incondicionalmente siempre es vinculado a un ámbito geográfico concreto; en este caso Andalucía y Euskal Herria.

En la elección de estos dos lugares además de estar presente una fuerte vinculación personal. Existen otras razones de importante interés científico. Lugares donde parte de la construcción del imaginario identitario ha sido edificado a base de conceptos opuestos. Lo andaluz enarbola el sincretismo, el mestizaje y lo vasco, en cambio lo singular, su originalidad primigenia; como el interrogante que hayamos en la génesis de su lengua. Analizando el potencial del imaginario que de produjo de la imagen de Andalucía, «el valor universal español de lo andaluz.» Estudiando, así, cómo esto afectó a su propio folklore y la comparación con otro caso, el caso vasco, como ejemplo de una controversia de reconocimiento de una cultura, historia e identidad diferenciadas, respecto al Estado español.

¿Por qué surge un arte aparentemente emergente que evoca lo autóctono, lo característico de un territorio, si este ya no es real, en época en que las fronteras se disuelven en un vaivén híbrido y mestizo? Sin embargo, no son los de la globalización los únicos límites que transgreden estos trabajos; también ponen en cuestión las fronteras del arte, rompiendo la dicotomía entre lo culto y lo popular. De tal manera que, a partir de las obras seleccionadas, estudiaremos cómo el «folklore sonoro» se adentra en los círculos de ese llamado «arte elitista» de museos y galerías, donde los términos de alta y baja cultura se fusionan.

OIHANE SÁNCHEZ DURO

Erótica inversa es un proyecto escultórico que tiene como objetivo la realización de una amplia serie de obras que cuestionen al sujeto y su representación estética y ornamental. Para ello empleo una metodología de trabajo a partir de la cual entiendo el órgano sexual femenino como molde. Es éste planteamiento el leitmotiv que me lleva a generar piezas marcadas por su apariencia fálica, intentando en todo momento transmitir un carácter ambiguo e irónico que conlleva, no una igualdad, sino una equivalencia entre los géneros.

Una revisión de los Tres objetos eróticos de Marcel Duchamp, en la cual se representa el registro negativo del órgano genital femenino vulva, me lleva a plantearme una reinterpretación de la misma desde una perspectiva subjetiva, lo que implica un punto de vista interno y, por tanto, inverso. Así, pienso la vagina como un vacío pero también como una inversión del falo. Es por ello que **Erótica inversa** es un proyecto en el cual tomo mi matriz como recipiente en el cual realizo un vaciado. Genero con ello una serie de piezas cerámicas de apariencia fálica representantes, a modo de presencia, de la ausencia que conlleva la oquedad uterina, siendo a su vez, esculturas performáticas, ya que la acción que se lleva a cabo a la hora de producir las mismas es determinante tanto formal como conceptualmente en la obtención de cada pieza. Manteniendo una relación con los signos propios del lenguaje que empleo, esmalto las piezas resultantes con motivos textiles, fragmentos de encajes pertenecientes a lencería, contextualizando las mismas en un ambiente morboso. Así pues, un nuevo planteamiento respecto a mi proyecto, me lleva a realizar una subjetivación y erotización de la arquitectura, de manera que se produce una diferencia entre lo que está ahí y lo que elaboro a partir de mi experiencia. Ésto implica a su vez una vinculación con lo privado e íntimo del baño. Reproduzco azulejos en serie, los cuales manipulo de igual manera que los vaciados vaginales, ya que éstos están esmaltados con motivos semejantes a las piezas anteriormente mencionadas. Éstos aluden un alicatado que recuerda al de los aseos, razón por la cual decido trabajar también con el elemento bidé creando una tensión y vinculación directas con el ambiente.



1. SACERIA ARTEAK. Odogo de la Fuente 1/1	37. EREKHA. Plaza Corretor de Marín, 5
1.1. GAKARIA	38. MUSEO DE REPRODUCCIONES - ERREKZENEN MUSERGA. San Francisco, 40
1.2. ZANF-LOTT	39. ANTI-LENDUENDIA. 2 de Mayo, 2
1.3. ZANF-LAS	40. ESPACIO MARZANA. María Mariana, 6
1.4. ETGOS	41. ALDAMA-PARRÉ GALLERY. Plaza de los Tres Pinos, 1
1.5. SACERIA ARTEOA. Odogo de la Fuente 1/1	42. LA TALLER. Zuzarmendi 7, esquina con Marconi tolar
2. FÁBRICA DE GALLERIAS ARTIACH. Flores de Deusto 70	43. BULBOGA E/X. Zabalburua, 9
2.1. ESPACIO OPEN	44. PUERTA. Zabalburua, 17
2.2. MATRUSKA	45. WIKITOKI. Plaza de la Libertad, 5
2.3. REPPANTS 50	46.1 JOZURENE
2.4. ZIRIAX EBANISTERIA	46.2 PEI ESTUDIO
2.5. GUER TXOKO	46.3 TIFI ESTUDIO
2.6. CICLO TALLER	46.4 ZAKAMARI
2.7. BILBAO MAKERS	46.5 IDEATOMOS
2.8. ERKOLAUERE	46.6 MEGAMERU
3. LONAA 77. Flores de Deusto, 77	46.7 SORTEO POLITICO
4. PABELLÓN N.º4. Flores de Deusto, 42	46.8 S. GANESA
5. KARGOLA ERKO ESPASIOA. Pasaje Aguiar Zuzarmendi, 6	46.9 COLABORABORA
6. CONEXIONES IMPROBABLES	46.10 KASUTRAMA
7. COLECTIVO ANT ESPACIO	46.11 ANTAXIAK
8. COLECTIVO ARKAM	46.12 MACARENA RECUERDO SHEPHERD
9. KONTAINER ARTEOA. San Amador de Korta, 11	46.13 KOOPERATIBA - CLIXKA
10. ANTERE. San Amador de Korta, 14	46.14 MONTERAS4
11. MUSEO MARITIMO N.º4 DE BILBAO - BILBOKO ITSASADARRA ITSAS MUSEOA. Muelle Pasadiz de la Bota, 1	46.15 ERREKHA
12. LA FUNDACIÓN. Praxedor Maiz, 1	46.16 ERREKHA
13. INTERVENCIONES ARTÍSTICAS EN EL PUENTE DE DEUSTO. Puente del Puente de Deusto	46.17 ERREKHA
14. MUSEO DE BELLAS ARTES. Plaza del Marín, 2	46.18 ERREKHA
15. MUSEO GUGGENHEIM DE BILBAO - BILBOKO GUGGENHEIM MUSERGA. Avenida de Abascalubarru, 2	46.19 ERREKHA
16. SALA DE EXPOSICIONES JUNTAS GENERALES DE BILBAIA. Muelle de Abascalubarru, 6	46.20 ERREKHA
17. SALA DE EXPOSICIONES FIVE. Calle Bedeo, 8	46.21 ERREKHA
18. THEATRO ARRIAGA. Plaza Arriaga, 1	46.22 ERREKHA
19. KARIA THEATRO. Luis Inzaurreaga 7	46.23 ERREKHA
20. EDIFICIO INDUSTRIAL. Correo, 29-31	46.24 ERREKHA
20.1 PERCUSIÓN SÓNOLB	46.25 ERREKHA
20.2 MS ANTEKO	46.26 ERREKHA
20.3 FALOPALÓ	46.27 ERREKHA
20.4 BEMERAO	46.28 ERREKHA
20.5 MISTERIA KOLEKTIBOA	46.29 ERREKHA
20.6 PUNTO DE FUGA	46.30 ERREKHA
20.7 TUNIPANEA	46.31 ERREKHA
20.8 MEM	46.32 ERREKHA
21. EXPOGELA. San Francisco, 30	46.33 ERREKHA
22. OKELA SORREN LANTEREA. San Francisco, 11	46.34 ERREKHA
23. CONSONKI. Cinda Miramón, 13	46.35 ERREKHA
24. SC GALLERY. Correo, 4	46.36 ERREKHA
25. TRUCA REC. 2 de Mayo, 12	46.37 ERREKHA
26. SAKKI MARKI. 2 de Mayo, 14	46.38 ERREKHA
26.1 EART	46.39 ERREKHA
26.2 MAMEN MORU	46.40 ERREKHA
26.3 ARIAN FOTOGRAFIA	46.41 ERREKHA
26.4 JOISEINU	46.42 ERREKHA
	46.43 ERREKHA
	46.44 ERREKHA
	46.45 ERREKHA
	46.46 ERREKHA
	46.47 ERREKHA
	46.48 ERREKHA
	46.49 ERREKHA
	46.50 ERREKHA
	46.51 ERREKHA
	46.52 ERREKHA
	46.53 ERREKHA
	46.54 ERREKHA
	46.55 ERREKHA
	46.56 ERREKHA
	46.57 ERREKHA
	46.58 ERREKHA
	46.59 ERREKHA
	46.60 ERREKHA

BILBAO DÉ-TOUR-NEMENT. CATÁLOGO DE ESPACIOS Y PRÁCTICAS ARTÍSTICO-CULTURALES
Oihane Sánchez Duro

Ampliación del plano del catálogo + dos transparencias superpuestas + info adicional
110 x 148 y 110 x 65 cm

2016-2017



BILBAO DÉ-TOUR-NEMENT. CATÁLOGO DE ESPACIOS Y PRÁCTICAS ARTÍSTICO-CULTURALES
ESPASIO ETA PRAKTIKAARTISTIKO-KULTURALEENKATALOGOA
Oihane Sánchez Duro

Dos libros A6 + plano A5, en estuche de cartón estampado A5
148 x 210 mm

2015-2016



HENDIDURAS II Y III
Victoria Maldonado

Barro negro cocido y esmaltado
20 x 36 x 28 cm
20 x 35 x 16 cm

2016



A black, textured sculpture, possibly made of clay or a similar material, is shown in profile on a light-colored, speckled floor. The sculpture has a complex, layered, and somewhat organic form, resembling a piece of fabric or a woven structure. The lighting is soft, casting a subtle shadow on the floor to the right of the sculpture.

VICTORIA MALDONADO

Me apoyaré en mi producción práctica para desarrollar mi investigación teórica, demostrar la retroalimentación que existen entre ambas para usar los aspectos que me interesa investigar. Generar un pensamiento circular.

Mi investigación anterior titulada ciento cinco días de recorrido es el acto de hipostasiar mi espacio y mi tiempo—mis recorridos— en un plano de barro negro, uno por día, durante ciento cinco días.

La imposición de un trabajo mecánico y rutinario en mi taller. Las ciento cinco piezas constituyen mi continente geográfico, un atlas personal mutable en el tiempo y el espacio. El tiempo se torna físico.

En el proceso de gestación de dicha pieza—de trasladar mi rutina al barro—y de una forma simultánea, voy acumulando los deshechos—esto es, el negativo de mis trayectos—y me voy dando cuenta que estos restos se asemejan a un pequeño paisaje rocoso “fortuito”. Es un paisaje que florece de la acumulación de deshecho o basura de mi estudio y representa aquellas zonas que no forman parte de mi rutina, transformándose en “paisajes utópicos” de tiempos fuera de mi propio tiempo. Un paisaje que está en constante mutación. Esto se convierte en el punto de partida—o conclusión inacabada— de Origen y deshecho. El paisaje se convierte en una aventura interior.

Soy consciente de que sólo conecto con un “paisaje utópico” derivado del proceso natural de trabajar con barro, partiendo de una cotidianidad y un contexto puramente urbano. Dichos planteamientos me hacen potenciar aspectos que me interesan como profundizar en la doble temporalidad de la escultura. Por un lado el azar y la serendipia que surgen en el proceso y, por otro, el tiempo dilatado del estudio, de las huellas que se dejan en el acto. Abordando la dialéctica entre el arte como algo efímero y el dejar una impronta. La contraposición de la experiencia del caminar.

MECHU LÓPEZ / BLANCA MACHUCA

En el 2015 participamos del taller Espacios Zombie, que realizó Idensitat en el Hangar. Nuestro proyecto “Zombie Machine” fue coordinado por Francesc Domenech y Ramon Parramon, para la exposición “Translocaciones” que se realizó en el Arts Santa Mónica. En el taller se propuso interpretar la transformación urbanística de la zona del Besòs, Barcelona, donde hay espacios actualmente en desuso y cuyo futuro es incierto. A partir de la idea de que la maqueta fuera manipulable y de que quien la utilizara se convirtiese en un agente transformador del territorio, queríamos reflexionar sobre la especulación, los planes urbanísticos y su impacto en el territorio. Esta maqueta interactiva, permitía la participación como un juego, desplegando diferentes contenidos en relación con el espacio y su historia. Definimos la “Zombie Machine” como la máquina para los ludópatas de la especulación, y el juego como la representación de esta realidad especulativa y su perspectiva social.

Hemos continuado en el desarrollo ampliando el campo de acción a los factores detonantes de esta crisis. Han pasado 9 años desde la caída del banco de inversión Lehman Brothers, caída que fue inicio de la mayor crisis financiera de la historia desde el crack del 29, siendo el sector financiero uno de los principales causantes de la crisis y el mayor beneficiario de las medidas adoptadas por el Banco Central Europeo. Esta investigación nos ha hecho desarrollar la forma de presentar los contenidos relacionados con el espacio, tiempo y economía a través de la máquina tragaperras y de la casa de juegos. Como decía Walter Benjamin, al hablar de la especulación y las expropiaciones en la época de Haussmann para construir el nuevo París, el juego de la bolsa hace retroceder al juego de azar y el juego se transforma en un símil a pequeña escala de los procedimientos y operaciones del mercado bursátil.

La propuesta que presentamos, **La Máquina Tragaperras**, es la pieza principal del proyecto instalativo en el que estamos trabajando. La Máquina Tragaperras nos permite hacer un símil entre el juego de la especulación inmobiliaria corporativa y los juegos de azar, donde el jugar se acaba convirtiendo en una patología, que implica un grave perjuicio en la persona que la padece y sobre todo en las familias que los rodea, como es la ludopatía. La pieza tiene distintos niveles de percepción y de información. La máquina relaciona azarosamente contenidos: cifras, nombres e imágenes. Cifras de capitales económicos, nombres de empresas inmobiliarias y fondos de inversión e imágenes de viviendas que pertenecen a la SAREB, la Sociedad de Gestión de Activos procedentes de la Reestructuración Bancaria. La gramática visual que estamos proponiendo en **La Máquina Tragaperras** mezcla con ironía, una forma de producir distintas realidades solo apretando un botón, jugamos con diferentes campos como la economía, la cartografía, la historia, la cultura y los medios de comunicación.

ESTADO REAL



LA MÁQUINA TRAGAPERRAS
Mechu López / Blanca Machuca

Estructura DM, pantalla plana de 14" y Raspberry pi 3 180 x 64 x 67 cm

2015



2000€



200€



100€



50€



30€



15€



Turno

1

2

3

Happy Time!!

EL PEREGRINAR DEL BASTARDO I Y II
Narce Dalia Ruiz Guzmán

2 vídeos Full HD 2'30" y 3'

2017





NARCE DALIA RUIZ GUZMÁN

Este material pertenece a una exploración personal de los recuerdos de mi infancia y la profesional de la comunicación audiovisual que soy hoy.

De pequeña al escuchar que mi padre era un hijo bastardo, me parecía una cosa terrible, no entendía bien que era, pero la sola palabra me causaba terror. Después comprendí su historia personal y como afectó nuestra historia familiar.

Con 20 años ya de experiencia en el campo audiovisual, es la primera vez que me atrevo a coger la cámara, para seguir los pasos de mi padre, en un viaje que en realidad es un peregrinar por sus paisajes predilectos, lugares cerca de su corazón y que lo satisfacen.

Cinco días, diferentes parajes, más de 200 gigas de material en bruto, me pregunto: ¿Pero cómo voy a contar esta historia?

Mi profesionalización en cinematografía es en el área de la producción, una tarea casi más bien administrativa, donde poca cabida tiene la exploración de las narrativas.

Ahora que me enfrento al material en bruto, hay una reflexión del poder de esta imagen captada. Mi raíz, su pasado, el presente de una ciudad y de un grupo de personas. ¿Les preocupará cómo los represento? ¿Podría representarlos de una manera diferente de la que realmente son?

Es mi intención proporcionar este material a diferentes editores audiovisuales, y hacer una comparativa de diversos resultados. Hacer una narrativa lejana al reportaje televisivo y más cercano al videoclip de MTV. Contar poco de la historia de mi padre y las motivaciones de la realización del documental y que cada editor decida qué parte del material usar y qué narrativa elige. Después documentar los resultados de ¿cómo se está contando? y ¿por qué así? Confrontación de las narrativas desde el material en bruto, hasta el imaginario visual personal de cada editor que se enfrentó al material proporcionado.

JOSÉ LUIS VALVERDE

“Apagar una imagen, evidenciar la pintura” es una indagación hacia una concreta metodología pictórica y conceptual que viene caracterizando a algunos artistas y cuyas obras me han servido como anclaje y referencia para entender ciertas poéticas contemporáneas a través de mi trabajo de taller, de mi metodología y de mi proceso artístico e investigador. Repercutiendo mi interés en las influencias de la fotografía y el cine en la pintura contemporánea, habiendo asumido esta por lo tanto nuevas retóricas plásticas y conceptuales desde un plano absolutamente transformador para el entendimiento de la pintura actual. Viniendo todo ello acompañado por el interés de recuperar nuevamente “antiguos” géneros pictóricos como el bodegón y y ciertas características propias de movimientos aparentemente rescatados, entre los que destacan ciertos artistas de vanguardias como Emil Nolde, Gauguin, Spilliaert o Valloton entre otros.

Mi interés pasa por cuestionar el cuadro como objeto o artefacto de representación, mediante la exploración y también el retorcimiento de las cualidades descriptivas o representativas que se le han atribuido históricamente. Anulando el cuadro como operativo de visibilidad que le da preeminencia a la imagen sobre la presencia del objeto.



HUILE DE POISON. FLORERO IX
José Luis Valverde

Díptico de 2 óleos sobre lienzo 120 x 120 y 20 x 20 cm

2017



HIGH CUCUMBER SANDWICH ALTAR
Delia Boyano

Técnica mixta
120 x 165 x 140 cm

2017

DELIA BOYANO

The proposal that I am presenting in the lecture draw from the fabled narration to develop a personal audiovisual language which combines image, text and sculpture. I analyze two recent practical examples, the projects La Corona de la reina. Fábula primera (“The crown of the queen. First fable”) and The Cucumber Sandwich Club. Fábula segunda (“The Cucumber Sandwich Club. Second fable”). In these projects the linear time disappear to give space to a baroque temporality which, as the theorist Mieke Bal suggests, involves a relationship between past and present and establishes a new way of temporality which breaks with chronology.

This heterochronie is built in an interdisciplinary environment which transits among video, sculpture, voice and space. Swinging of the spectator in a metaphoric environment in which time has been suspended as a consequence of the flow between distance and closeness, between the world of the images and the objects, between earthly and divine.

In this representations food, ornament, the symbolic and the mythical are coated by sanctity and mysticism. The characteristic elements of a wealthy and pedantic society together with its banal ambitions are criticized through this symbolic “costume”. Both installations talk about identity and essence; they navigate in a cosmos filled with characters and fantastic episodes which, although are not biographical, they appeared indeed covered with elements of self-presentation (Interdependent relationship between herself and the context she is living in). The protagonists of her videos are her parents, friends, cat or herself. Her own house is usually the stage for this allegoric universe, revealing under its translucent veil that private and public, outside and inside, self and other are fluid concepts, with the potential of becoming one and the same. Her objects give form to the collective desires, neuroses and vulnerabilities that haunt the subconscious of popular culture. Interconnect in a web of phantasmagoric images, ideas and associations.

SIMON ZABELL

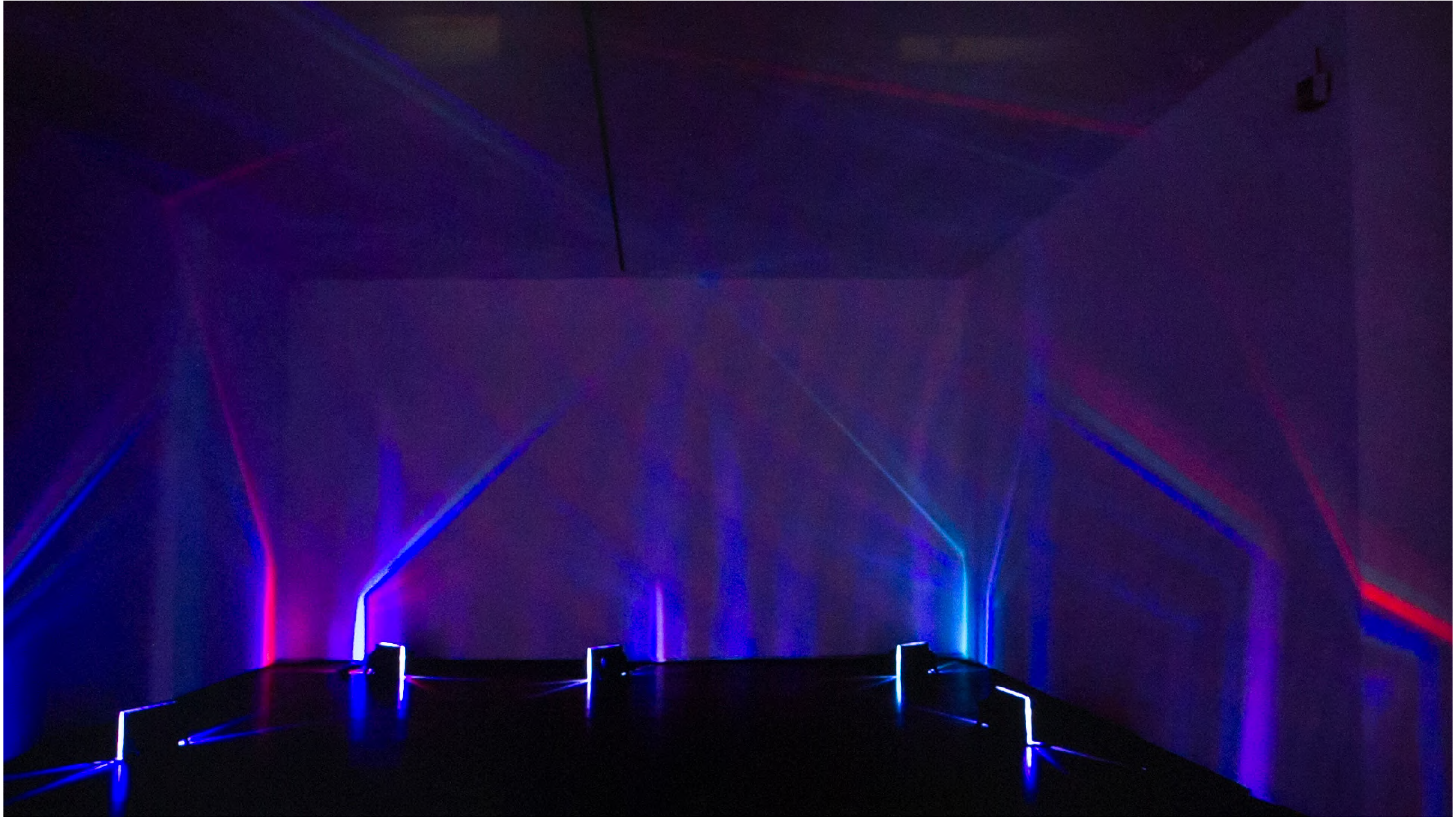
Two short videos using respectively stop-motion and ordinary filming as an experiment in methods for transmitting the creative process behind an art project and exhibition.

The author has been instructing young artists at Granada University in the creative process that precedes any form of expression in the plastic arts for nearly two decades, and has been researching methods for teaching techniques that can be useful for creativity in the arts, and anywhere where new ideas and solutions are needed.

Being an active artist himself, the author set out in this experiment to use video, in collaboration with videographer Gonzalo Posada León, to register the creative process that lead up to his project *Dibujo y Traducción* (Drawing and Translation), that was exhibited at the Museo ABC in Madrid in 2015. The stop-motion technique is used to condense the weeks spent materialising the drawing, paintings, sculptures and installation that form the exhibition, while conventional filmed video is used to register the installed exhibition where the author's finalised works are shown together with a painting by Guillermo Perez Villalta (*El ámbito del pensamiento*), which is the motive and inspiration for the whole project.

The resulting video captures the reality of the organic growth of an idea that takes its first form as drawings, which are gestural and spontaneous recreations of the outstanding composition of the painting by Perez Villalta. These drawings are then 'translated' in a more rigid and controlled manner into large paintings, constructed wooden sculptures and a light based installation piece. The drawing, painting, construction and experiment with lights are all registered in their making in the typical and almost comical speeded up stop-motion video.

These video documents give a down to earth idea of the part of an art exhibition that is traditionally meant to remain unseen by its viewers (the grit and dirt of the art studio, the unapologetic use of specialised helpers, the frustration of unsuccessful outcomes...) but that offers very valuable information for the study of creativity and the way it relates to manual activity; an information that the author is determined to 'export' from the realm of the plastic arts to any other activity where creativity is needed.



“DIBUJO Y TRADUCCIÓN”, PROCESO DE CREACIÓN

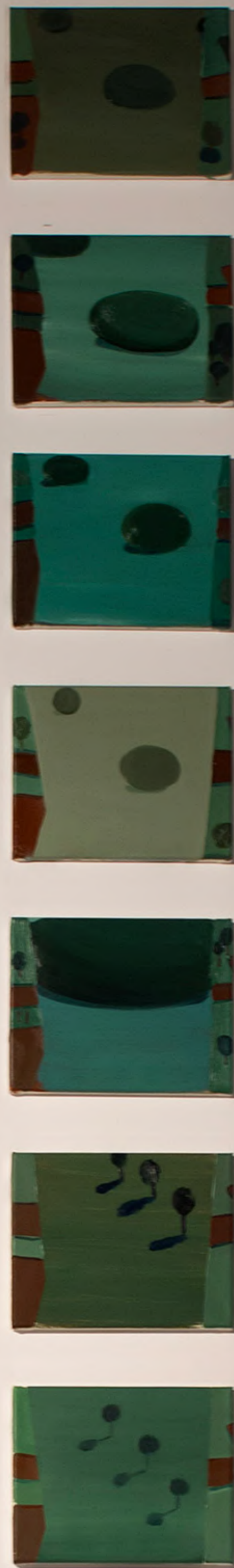
Vídeo 1'12”

2015

“DIBUJO Y TRADUCCIÓN”, EXPOSICIÓN EN MUSEO ABC, 2015

Vídeo 4'08”

2015



OLEORAMAS DEL PARQUE DEL OESTE (SERIE 3)
Francisco Javier Valverde

Óleo sobre lienzo
Medidas variables en instalación (19 piezas de 22 x 27 cm. c/u)

2017

La narrativa es una de las preocupaciones más evidentes dentro del género pictórico, el cual ha ido generando distintas mecánicas narrativas a lo largo de toda su historia. Actualmente la pintura está generando nuevas narrativas a medida que se mezcla con otros medios. La que propongo para analizar es la obra pictórica que se apoya en la narración espacial, más bien nos centraremos en el concepto “películas de galería” propuesto por la cineasta Maya Deren (Kiev, 1917 – Nueva York, 1961), y que como bien explica: “no son meramente películas realizadas para la exposición en espacios reducidos para un público específico del circuito artístico, sino que son las obras que usan técnicas cinemáticas y estéticas para profundizar en la característica principal del cine, que es la temporalidad.”

Por lo tanto, la propuesta de conferencia que planteo, se centra en el cruce interdisciplinar pintura-cine, en concreto con las obras pictóricas que introducen el tiempo cinematográfico dentro de su propio lenguaje. Aunque partiremos del análisis de obras de otros artistas, nos centraremos en mi proyecto pictórico **Oleoramas del Parque del Oeste**, el cual, toma un paseo por el parque como objeto de representación. Esta investigación deja a un lado la película proyectada para remitirse al celuloide pasando por el proyector, es decir, a la película física. El montaje se presenta como tiras de cuadros verticales, subrayando el movimiento y la dirección de los fotogramas al pasar por el proyector. La heterocronía o doble temporalidad se ve a lo largo de la obra. Podríamos decir que existe una doble mirada en este proyecto: una mirada para el conjunto donde el carácter narrativo de la obra se subraya; y una mirada para cada uno de los cuadros, que es donde la pintura se hace presente.

FICHA TÉCNICA DEL CONGRESO

3er. Congreso Internacional ACC: Arte, Ciencia y Ciudad:
¿Cómo se cuentan las cosas?

Universidad de Málaga. 23 y 24 de noviembre 2017
<http://www.artsciencecity.com>

COMITÉ ORGANIZADOR

General Chair: Blanca Montalvo
Co-Chair: M^a José Martínez de Pisón Ramón y Josu Rekalde
Creative Room Chair: Carlos Miranda Más
Publicity and Social Media Chair: M^a Jesús Martínez Silvente
Technical Program Chair: Javier Garcerá
Registration Chair: Blanca Machuca
Panel Chair: Jesús Marín Clavijo
Plenary Sessions Chair: José M^a Alonso Calero
Conference documentation Chair: Manuel Rosado
Publication Chair: María Caro y Rosa M^a Rodríguez Mérida.

COMITÉ CIENTÍFICO

Mieke Bal
David Loy
Rogelio López Cuenca
Luigi Manfreda
Mario Perniola
Nanna Verhoeff

COMITÉ DE PROGRAMA

Aixa García Portero. Universidad de Granada
Ana Santamaría. Universidad Rey Juan Carlos
Apolline Torregrosa. Université Paris Descartes, Francia.
Blanca Machuca. Universidad de Málaga
Blanca Montalvo. Universidad de Málaga
Carlos Miranda Mas. Universidad de Málaga
Diego Díaz. Universitat Jaume I
Eva Fernández. Universidad Complutense de Madrid
Giulia Ingarao. Accademia di Belle Arti di Palermo
Javier Boned Purkiss. Universidad de Málaga
Javier Garcerá. Universidad de Málaga
José Maldonado. Universidad Miguel Hernández
Josu Rekalde. Euskal Herriko Unibertsitatea
Juan Gavilanes Vélaz de Medrano. Universidad de Málaga
Laura Ruiz Moscatel. Universidad de Cuenca, Ecuador.
M^a Jesús Martínez Silvente. Universidad de Málaga
Manuel Rosado. Universidad de Málaga
María Caro. Universidad de Málaga
María José Martínez de Pisón Ramón. Universitat Politècnica de València
Miguel Rosado. Universidad de Sevilla
Natxo Rodríguez. Euskal Herriko Unibertsitatea
Pedro Ortuño. Universidad de Murcia
Juan Carlos Pérez (Pepo Pérez). Universidad de Málaga
Rogerio Paulo Raposo Alves Taveira. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa
Rosa M^a Rodríguez Mérida. Universidad de Málaga
Rosell Messeguer. Universidad Complutense de Madrid
Silvia Martí. Universidad de Zaragoza

