



LOOKING THROUGH THE EYES OF MACHINES

EXPOSICIÓN DEL SEMINARIO IMPARTIDO POR PAUL LAIDLER
FACULTAD DE BELLAS ARTES DE LA UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID

2019

ÍNDICE

LOOKING THROUGH THE EYES OF MACHINES.....	3
ALEJANDRO JAQS.....	4
ÁNGEL ÁLVAREZ	9
CRISTINA DE PROPIOS MARTÍNEZ.....	14
EDWARD JOBST ANDREWS GERDA.....	20
ELIÁN STOLARSKY.....	26
ESTELA BARCELÓ MOLINA	31
INÉS JUAN YUSTE	35
JAVIER GOROSTIZA.....	41
JESÚS CRESPO	46
JULIA GARCÍA GILARRANZ	50
LAURA VALOR.....	56
PAULA VALDEÓN LEMUS	61
RAQUEL HERNÁNDEZ IZQUIERDO.....	66
ROBERTO FREIRE	71
SARA GONZÁLEZ.....	75
TANIA TSONG DE O´PAZO.....	80

LOOKING THROUGH THE EYES OF MACHINES

Esta exposición forma parte del seminario de obra gráfica LOOKING THROUGH THE EYES OF MACHINES, impartido por el artista e investigador plástico Paul Laidler y celebrado entre el 25 y el 28 de abril de 2017 en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. El seminario se vincula a la producción digital realizada en el Centre for Fine Print Research de Bristol, del cual es profesor investigador Paul Laidler, y aborda la aparición de prácticas post-digitales en la gráfica. A partir de este planteamiento, analiza cómo se establece la relación entre los lenguajes gráficos propios del grabado y los artefactos físicos propios de la era digital. De esta manera, el énfasis en lo post-digital no niega el uso de la tecnología digital, sino que revela la influencia sobre el propio hecho de la creación y la producción manual contemporánea. Al abarcar tanto la representación física como el pensamiento digital, el seminario examinará cómo la tecnología ha ampliado las posibilidades conceptuales y procesales en la estampa.

Las obras que se presentan en la siguiente exposición, son el resultado de los conocimientos adquiridos por los asistentes al seminario vinculados a cada una de sus líneas de investigación.



ALEJANDRO JAQS

Madrid, 1992. Graduado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Es ahí donde descubre la madera y sus múltiples posibilidades como soporte y vehículo de su pintura. También estudia y desarrolla las diferentes disciplinas del grabado, combinando alguna de estas técnicas para obtener nuevos resultados plásticos.

Ha realizado varias exposiciones colectivas y a título individual en Madrid y Segovia y su obra ha sido publicada en diferentes medios de difusión. Además de la obra gráfica y la pintura, cultiva otros lenguajes como la percusión y la literatura. Su trabajo mantiene un fuerte vínculo con la aleatoriedad de la naturaleza, el misterio y la materia.

SIN TÍTULO

Mi línea de trabajo nace del debate y el intercambio entre la acción del azar y la manipulación física desde el raciocinio humano y su percepción estética, intuitiva y comunicativa. La pintura y la estampa me permiten inmortalizar esos estímulos fugaces así como las composiciones inesperadas e imprevisibles que nos ofrece la materia, la naturaleza y sus formas aleatorias, rechazando cualquier construcción premeditada. En cierto modo, todo este procedimiento consiste en hallar algo que, antes de esa búsqueda, no existía o desconocía, consiguiendo la habitabilidad de un lugar nuevo con el que, de manera inconsciente, me encuentro fuertemente identificado.

Esta edición de siete estampas ha atravesado diferentes formatos en su proceso de evolución. Su primera etapa consiste en la realización de diferentes pinturas sobre tabla y la observación de sus relieves y azares. En su segundo tramo, las secciones que me interesan de estas pinturas son seleccionadas y trabajadas digitalmente, obteniendo posteriormente los fotolitos. En la tercera parte, mediante un proceso fotosensible, se obtiene la matriz. En este caso, me inclino por trabajar el grabado en hueco. La última fase consiste en el entintado y estampado de las piezas, la realización de diferentes pruebas y la ejecución de la tirada definitiva.



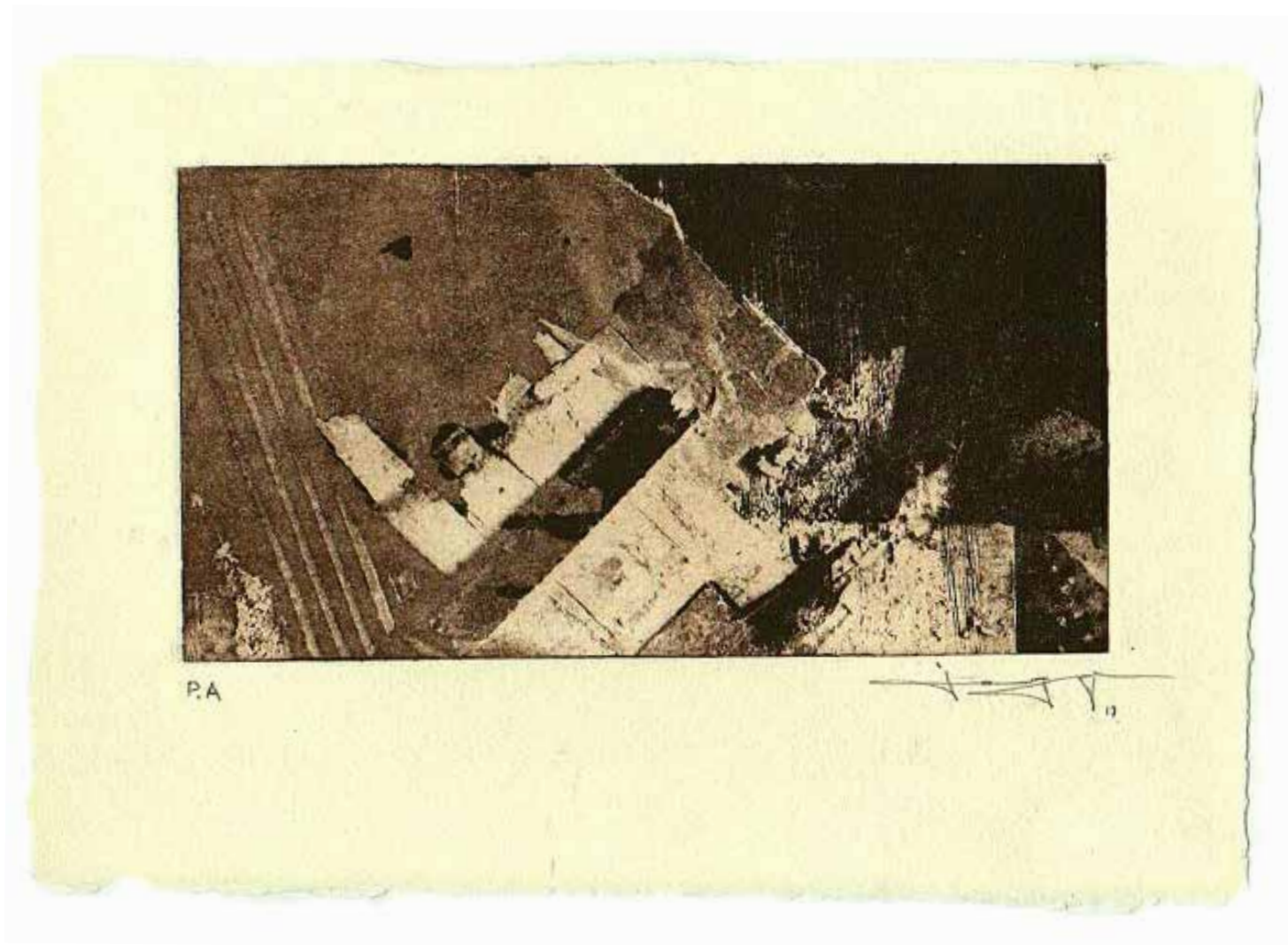
Pintura sobre tabla.



Pintura sobre tabla.



Fotos del proceso: planchas de fotopolímero, fotolitos y pintura sobre tabla, 2017.



SIN TÍTULO

2017

Técnica: Fotopolímero sobre papel.

Dimensiones: 29,7 x 42 cm.

Edición: 7 ejemplares.

ÁNGEL ÁLVAREZ

Licenciado en Ciencias Químicas por la Universidad Complutense de Madrid Angel Alvarez de Benito siempre ha compatibilizado sus estudios científicos con la Educación artística desde su mas temprana edad. De su formación académica artística se pueden destacar: Estudios preparatorios para Bellas Artes en Dibujo y pintura en Academia Peña de Madrid, Miembro de la asociación Española de Acuarelistas, Miembro del círculo de Bellas Artes de Madrid, Alumno del Taller del Prado, Madrid, Curso Profesional de pintura y dibujo, Curso “Planteamientos técnicos, gramaticales y cromáticos ante el espacio pictórico”. Paloma Peláez Bravo, Beca Cátedra extraordinaria ciudad de Albacete con Antonio López, Curso de Realismo y figuración con Antonio López y Andrés García Ibáñez, Olula del Río 2014 y Formación artística con diversos maestros nacionales e internacionales como Miguel Coronado, Alex Kanevsky Stuart Shils, Sangram Majumdar, Vincent Desiderio y Nicolás Uribe.

En la actualidad esta completando el Master de Investigación en Arte y Creación en la Universidad Complutense de Madrid. Ha participado en exposiciones colectivas de grabado, pintura y fotografía y recibido premios como el de la Convocatoria “Four Season en el apartado de fotografía en la edición de 2017.

Es editor de la Web The Art Digger de difusión internacional donde escribe sobre Arte y organiza Cursos de arte con artistas nacionales e internacionales en colaboración con la universidad Complutense y otras entidades privadas.

TRANSFORMACIÓN TRANSGÉNICA

El fondo argumental de este trabajo descansa en un ejercicio de experimentación artística sobre la interacción entre la imagen percibida por la máquina y por el ojo humano.

Se trata de una exploración de las sucesivas relaciones que se producen entre la visión humana y la de la máquina.

La investigación artística de esta obra tiene dos vertientes: la puramente estética y otra conceptual en la que surgen como motivación varios elementos. El primer concepto es el de transformación. No hay transformación mas esencial que la del tiempo, la constatación del cambio físico y del envejecimiento. Toda transformación es división, unión e integración.

El otro concepto alude a la transformación que produce la intervención del hombre que a través de la

tecnología se traduce en una interferencia en el ecosistema. Uno de los límites y exponentes de esta interferencia es la manipulación genética y los experimentos transgénicos. El conjunto de la transformación de la imagen es una referencia a la transformación forzada y el cambio de la esencia de lo percibido me hace reflexionar sobre la fragmentación y la transformación superficial y profunda. Los alimentos transgénicos buscan conservar algunos aspectos y transformar completamente otros pero toda transformación implica un cambio de la esencia de la materia.

Para enmarcar el trabajo estético he jugado a usar un elemento tan clásico como el de bodegón. En la tradición del bodegón, los artistas buscaban representar el mismo concepto de lo perecedero. En esta obra la materia se transforma, se divide y se integra con otra materia que simbólicamente alude a la representación clásica.

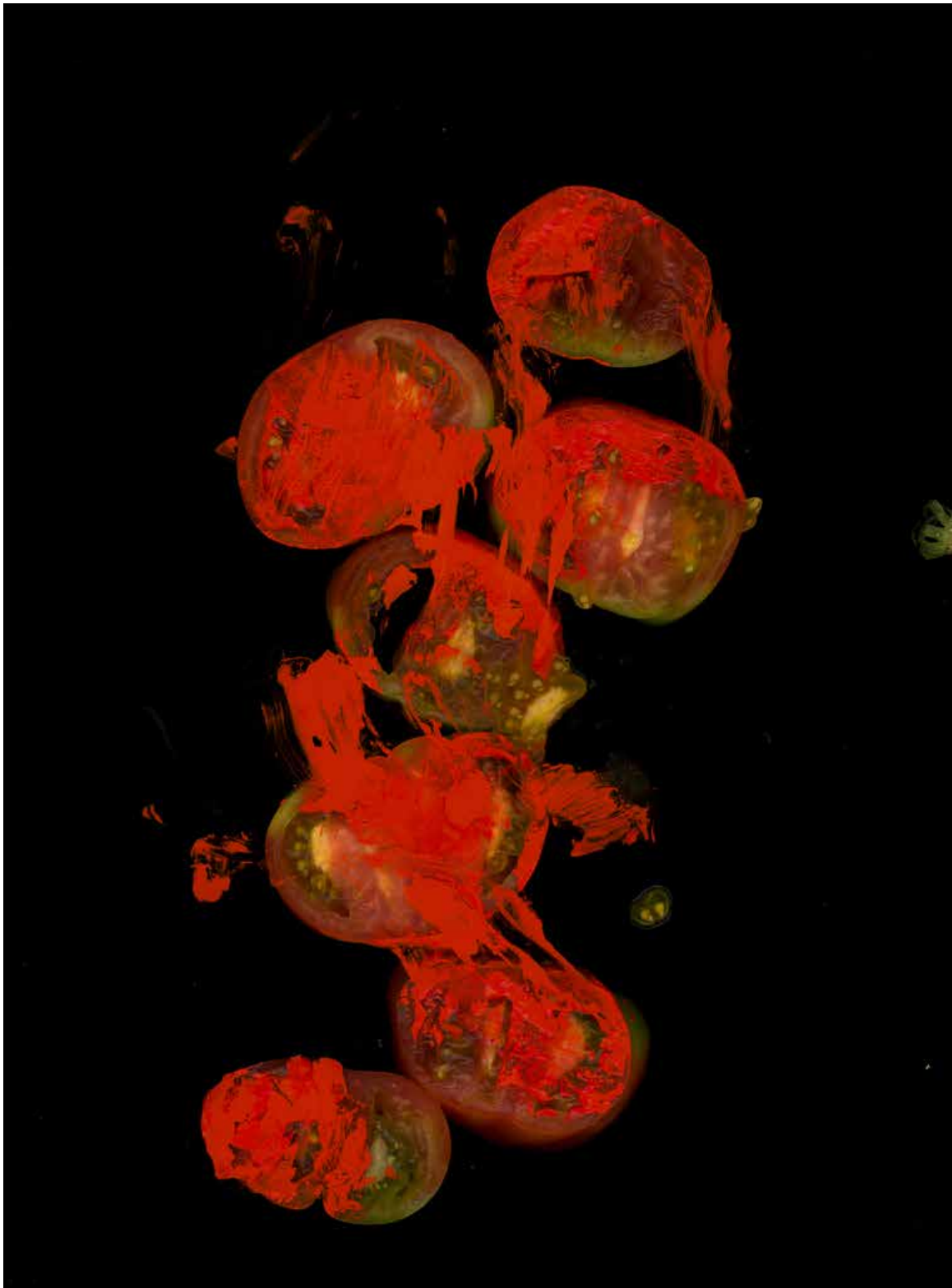
No cabe duda de que cualquiera de los elementos representados tienen elementos comunes; el más básico es el de la percepción que producen partiendo de un elemento básico, un hilo conductor de la esencia en la forma, el color y la integridad objetual.

El tercio inferior de la obra. alude a la transmisión de información, al viaje perceptivo desde la materia real a la imagen digitalizada, pasando por la representación humana directa y volviendo de nuevo al registro y transformación digital.

La máquina registra una percepción mecánica, de una división física y esta visión de la máquina es pasada a través del filtro de la percepción sensorial y el registro gestual y representativo. que a su vez es registrado de nuevo por la máquina. El objetivo es mostrar el `proceso y presentarlo como una alegoría de la intervención y de la mixtificación, la interacción matérica, la percepción y el registro representativo es la descripción de un ciclo que metafóricamente puede ser asimilado al ciclo vital.







TRANSFORMACIÓN TRANSGÉNICA

Técnica: Escanografía, dibujo con lápiz de grafito y aguadas, transformación digital e impresión digital con tintas de pigmento.

Dimensiones del papel: 49x 32,5 cm.

Edición: 7 ejemplares.

CRISTINA DE PROPIOS MARTÍNEZ

Sus primeros estudios enfocados al arte empezaron con siete años en el taller de la artista y premio nacional de pintura Teresa Beltrán. Posteriormente realizó sus estudios de Bachillerato de Arte, Imagen y Diseño en la Escuela de Arte y Superior de Conservación y Restauración de Bienes Culturales de Ávila. En 2011 comenzó sus estudios universitarios de Grado en Bellas Artes en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid. De contiguo realizó el Máster en Investigación en Arte y Creación en la misma facultad. Desde que terminó el Máster hasta la actualidad realiza estudios de Doctorado, basando su tesis dentro del Arte y la tecnología; las relaciones entre hombre-máquina, la robótica y el arte.

Ha trabajado como profesora extraescolar de Bellas Artes en diferentes Centros Culturales de la Comunidad de Madrid, de fotógrafa particular y diseñando el packaging de empresas.

En cuanto a colaboraciones y exposiciones:

En 2014 expuso en la muestra Aprender, Crear, Investigar dentro Patrimonio de la Universidad Complutense. En 2015 Exposición Fresh Art Project en Casa de Cultura de Torrelodones, Madrid. Ese mismo año participó como mención especial dentro del Festival de Cortometrajes Daniel Mataix 2015. Hizo dos exposiciones con sus proyectos artísticos en dos pueblos de Ávila: Salón de actos del Ayuntamiento de El Hoyo de Pinares y en el Centro cultural “El Cabildo” Cebreros. En 2016 participó en la exposición colectiva Cuantos cuentos; Proyectos colaborativos en la Semana de las letras, UCM. Facultad de Bellas Artes. Universidad Complutense de Madrid. Ese mismo verano participó en el Programa de colaboración PHotoEspaña 2016: Europas realizado por la empresa La Fabrica. A la par, en el Taller libros para la memoria. Producción de libros-arte comunitarios con gente sin hogar. Albergue San Martín de Porres, Madrid En 2017 recibió el I Accésit en el primer Premio Deméter de Escultura reciclada.

Actualmente investiga manteniendo el contacto con el laboratorio de Robótica de la Universidad Carlos III de Madrid.

ESPIRAL MECÁNICA

A partir de la naturaleza, tomándola como modelo, el Ser Humano empezó a inspirarse para realizar máquinas desembocando en la tecnología que tenemos hoy en día. Herramientas que antes se utilizaban para realizar las máquinas, como es el ejemplo de los engranajes, han hecho que evolucionen los inventos. Se coge el engranaje como ejemplo de las cosas y objetos que se están quedando obsoletos debido al avance de la tecnología. Los primeros robots, empezando como autómatas, se construían

con engranajes para que estos tuvieran movimiento. Se plantea el engranaje como un símbolo del gran avance de la industria tecnológica y el futuro fin de lo artesanal. Estos engranajes se construyen con ayuda de las máquinas, siendo éstas un complemento y una ayuda, no delegando la totalidad del trabajo a ellas. El engranaje en este caso se despega de la parte industrial, de los fines industriales para plantearlo de manera artística, dándole una libertad metafórica.

Uso del Torno

Para no tener que redondear trozos de madera a mano se toma como ejemplo las patas de las mesas o sillas. Éstas se cortan a modo de rebanadas para conseguir circunferencias de diferente tamaño y grosor.

No conformes con esta idea, se estudia cómo se construyen para poder realizarlas a nuestro gusto. Esto nos lleva al torneado manual.

El uso del torno nos proporciona una libertad a la hora de hacer diseños propios: ejes y grosores de engranajes.

Después de ser torneado, guiándonos por las incisiones en las testas que efectúa el torno, le atravesamos con una broca para conseguir el eje exacto.

Por medio de la circular o ingletadora de mesa se procede al corte consiguiendo rebanadas diferentes gruesos.

Teniendo en cuenta que las piezas son a testa , esto supone una facilidad porque al hacer múltiples talados e incisiones trabajando al hilo la madera no astilla, y así mismo una gran dificultad puesto que resulta quebradizo y fácil de partir.

No conformes con el resultado conseguido de engranajes, buscamos una solución más avanzada para conseguir otro tipo de diseños con huecos y radios.

Se procede a la búsqueda de una máquina básica. Elegimos una buriladora, que consiste en un motor eléctrico muy rápido de 15 a 20.000 revoluciones y en su mandril o porta brocas nos permite acoplar diferentes herramientas para los diferentes tipos de engranajes.

- Adaptando una corredera a la buriladora y en su conjunto sujetándola en un plano vertical (pared). Se añaden topes de entrada para conseguir que la herramienta entre en la madera lo que nosotros deseemos.

- Es imprescindible añadir un muelle para el retroceso sobre la corredera hasta la posición inicial de la herramienta y así conseguir modificar la postura de la madera para seguir taladrando.

- Es fundamental que la pieza a trabajar esté acoplada en una corredera horizontal. Realizando una canal en la base horizontal por la que se pueda mover por dicha canal, podemos separar o arrimar la pieza a la herramienta y así conseguir diferentes radios y diámetros. En esta corredera horizontal se aloja un eje o tornillo roscado.

- Se fabrica una plantilla sujeta en la corredera explicada antes. Esta plantilla aloja a los diferentes engranajes.

Se toma como ejemplo un engranaje real. Se dibuja en una tabla que redondeamos y posteriormente se realizan los dientes del engranaje, una reproducción de un engranaje en madera. Esta plantilla está sujeta al tornillo roscado previamente acoplado en la corredera, así mismo sirve para sujetar en el engranaje a fabricar, por lo que el engranaje que fabriquemos irá encima de la plantilla y ambos girarán en torno al eje o tornillo roscado.

- Para la exactitud de cada diente es necesario anclar la pieza y plantilla en el hueco que realicemos en el engranaje y así conseguir una sujeción para incidir en la madera. Esto nos permite un número total de incisiones como dientes tiene la plantilla o saltarnos uno o dos dientes, para aumentar la distancia entre los dientes de engranajes.

Para anclar utilizamos un bulón que encaja entre dos dientes de la plantilla. A este bulón se le añade un muelle para poder retirarlo cuando se mueva la pieza y así continuar haciendo más incisiones.

Montaje final

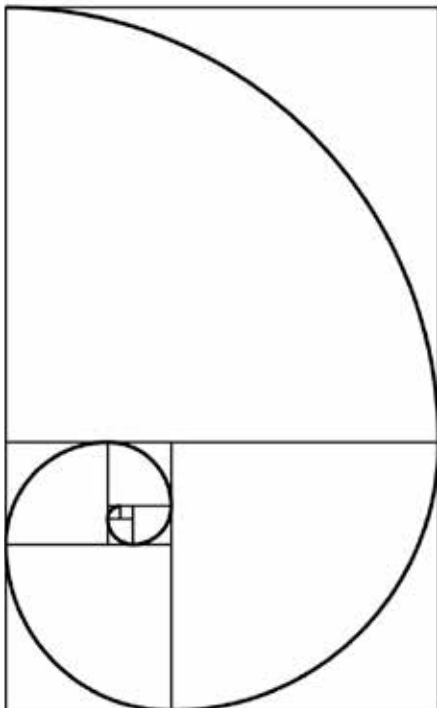
Teniendo hechas todas las piezas de distintos diseños y maderas, se procede a una elección de los diseños de los engranajes que deseemos utilizar para la serie.

A la hora de componer la pieza en tamaño A3 tomamos como referencia la espiral de Fibonacci. Esta espiral aparece de forma natural en muchos elementos de la naturaleza.

La espiral es una representación gráfica de la secuencia numérica de Fibonacci, que tiene una gran variedad de aplicaciones en las matemáticas. En el arte ha sido utilizada por Durero, Da Vinci y Dalí, entre otros, captó su atención debido a la forma en la que elementos de la naturaleza se ajustan a éste patrón secuencial perfecto, lo que sirvió de inspiración para muchas de sus obras.



Proceso de Espiral Mecánica



Disposición de los engranajes.



ESPIRAL MECÁNICA

2017

Relieve en Madera mediante torneado y talla.

Dimensiones: 29,7 x 42 cm.

Edición: 7 ejemplares.

EDWARD JOBST ANDREWS GERDA

Completa el Grado en Bellas Artes y un Máster de Investigación en Arte y Creación por la UCM. Actualmente cursa el doctorado en el mismo centro. Colabora en conferencias y talleres sobre precariedad, paisaje sonoro y performance. Su investigación artística en los últimos años va dirigida hacia la instalación y el Action Art. Examina la noción de las probabilidades entre el arte, la resistencia y la política y sobre la incidencia del arte en horizontes imposibles e imaginarios específicos. Interviene en varias exposiciones colectivas, y sus exposiciones individuales incluyen: Galería L21, A Real Difference, Madrid, (2015) y Yo creo en..., (2015) y Sólo por azar, (2016), en el Museo Sinagoga El Tránsito en el marco del festival Viox Vives, Toledo, entre otros. Asiste a Christian Andersson, Mark Dion, Diango Hernández, Daniel Guzman y Hisae Ikenaga en varios proyectos comisariados por Virginia Torrente. Participa en la exposición Casa Abierta, Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid (2017) que surge del grupo de investigación Programa Sin Créditos (2016). Realiza labores de voluntariado y apoyo artístico en la Asociación Debajo del Sombrero. Coordina las actividades del Club de Arte de la Universidad Nebrija, Madrid.

CREASE MEMORY

Hace varias semanas recibí el recordatorio habitual de Facebook informándome que se acercaba el cumpleaños de un amiga. Decía: “¡Es el cumpleaños de Teresa! Ayúdala a celebrarlo. Pensamos que no querías perder la oportunidad de desear a Teresa un feliz cumpleaños. Escribe un deseo de cumpleaños en su biografía. Si te vas a reunir con tus amigos, crea un evento para invitarlos.” Después me acerqué a la página de Teresa en Facebook y me desplazé a su presentación que destacaba que Teresa estudió en tal y tal universidad y que vive y trabaja en Madrid; ella murió de cáncer de mama hace tres años. Sin embargo, una remota nube informática que almacena sus amistades, relaciones, pensamientos y recuerdos la mantenía viva a través de su identidad digital. Facebook, por un momento, me hizo experimentar a Teresa como una persona viva.

De alguna manera, ella continúa existiendo, pero sin su cuerpo. Esto me hizo reflexionar sobre cómo la tecnología ha transformado la forma en la que, como sociedad, articulamos la pérdida, la memoria y la vida después de la muerte en la comunidad virtual. Gracias a la tecnología digital y especialmente a las redes sociales, la posibilidad de sobrevivir a nuestros cuerpos físicos parece haberse convertido en realidad. A pesar de esto, el número de usuarios de medios sociales fallecidos aumenta día a día. Su presencia en el futuro cercano podría superar en número a los usuarios vivos. Esto ha llevado a Facebook a crear una plataforma de memorialización para administrar nuestras cuentas cuando mo-

rimos. Sin embargo, no todos los usuarios de Facebook que han muerto son memorializados. Mi amiga Teresa no está memorializada, lo que significa que su muerte no ha sido reconocida por Facebook. En otras palabras, su identidad digital continúa existiendo. La tecnología digital, en particular las redes sociales, está cambiando la forma en cómo abordamos la realidad y la forma en la que recordamos.

A lo largo de la historia, la práctica del origami a menudo se ha asociado con la memoria y la superación de la pérdida. La memoria es una cualidad inherente tanto del plegado de papel como de la psique humana, tanto que estos no se olvidan fácilmente; su “crease memory” (memoria de pliegue) persiste. Cada pliegue de un papel crea una memoria que no desaparece, incluso cuando hay un intento de eliminar el pliegue. Descartes, utilizando el término “vestigio”, relacionó la idea conceptual de la memoria con la noción de la huella. Comparó las huellas o trazos con pliegues en un trozo de papel, ya que las huellas en el cerebro provocan una predisposición a una forma particular de ser o comportarse, del mismo modo que una hoja de papel doblada, cuando se despliega, tiende a volver a su estado plegado. Estas huellas son de naturaleza puramente física (Draaisma, 2000). Un pliegue, como una huella cerebral, existe solo como una manipulación del medio. Cada pliegue cambia la memoria del papel de la misma manera que una huella altera la estructura del cerebro. Como en el papel, el doblez cambia el carácter de la mente y la posición en la que más desea estar. Nuestros pliegues, en otras palabras: experiencias, acciones, rituales y patrones de pensamiento, se imprimen en nuestra memoria. Por lo tanto, una característica de la metáfora del origami es que permite una conciencia espacial de la identidad personal con el potencial de extenderse más allá de la psique individual. Un solo pliegue puede cambiar el comportamiento de una hoja de papel por completo, lo que sugiere que las experiencias y sus significados se forman a través de procesos de construcción social, de tal manera que cada pliegue se convierte en una nueva memoria.

Al igual que en el plegado de papel, los datos digitales también cuentan con una memoria notable, de tal modo que nunca olvidan. Las plataformas como Google y Facebook recuerdan todo lo que se ha subido, descargado y buscado, por quién y cuándo. Por ello, la tecnología digital y las redes globales intervienen cada vez más en nuestra capacidad natural para olvidar. El pasado se ha convertido aparentemente en nuestro presente. Con la excepción del streaming, las redes sociales constantemente regurgitan situaciones o publicaciones con un clic del ratón que ya se han producido. Debido a la digitalización, almacenamiento barato, recuperación fácil y acceso global, Viktor Mayer-Schonberger, profesor de Gobernanza y Regulación de Internet en la Universidad de Oxford, cree que los seres humanos están perdiendo su capacidad de olvidar y el derecho de ser olvidados, que considera fundamental para la condición humana. Según Mayer-Schonberger, el olvido nos permite actuar, vivir y experimentar el presente (2009). Sin embargo, la tecnología digital nos compele a recordar y nos im-

pulsa a reanimar a nuestros amigos fallecidos de las redes sociales. En el pasado, recordar al difunto tenía un elemento físico: fotografías, monumentos conmemorativos o simplemente tomarse el tiempo para pensar en los momentos vividos con esa persona. Ahora simplemente aparecen en las pantallas de nuestros ordenadores como si aún estuvieran vivos. En consecuencia, nos encontramos inmersos en una especie de extraña paradoja de enredo de Schrödinger, donde las realidades analógicas y digitales son paralelas y parecen competir entre sí. El Premio Nobel Richard Feynman describe esta paradoja como “un conflicto entre la realidad y nuestro sentimiento de lo que debería ser la realidad” (1964, p.18). Encontrarse con un amigo muerto en Facebook no es diferente de ese sentimiento. Aunque mi amiga falleció, todavía vive a través de las redes sociales. Teresa existe en Facebook casi de la misma forma que yo, y de alguna manera, no puedo seguir adelante ni con ni sin ella.

20 de febrero, 2018



Lacrimatorios de la época victoriana como parte del duelo tras la muerte de un ser querido.



Kit para coleccionar lágrimas y tubo de reacción que contiene mis lágrimas.



Imagen positiva de mi lágrima.

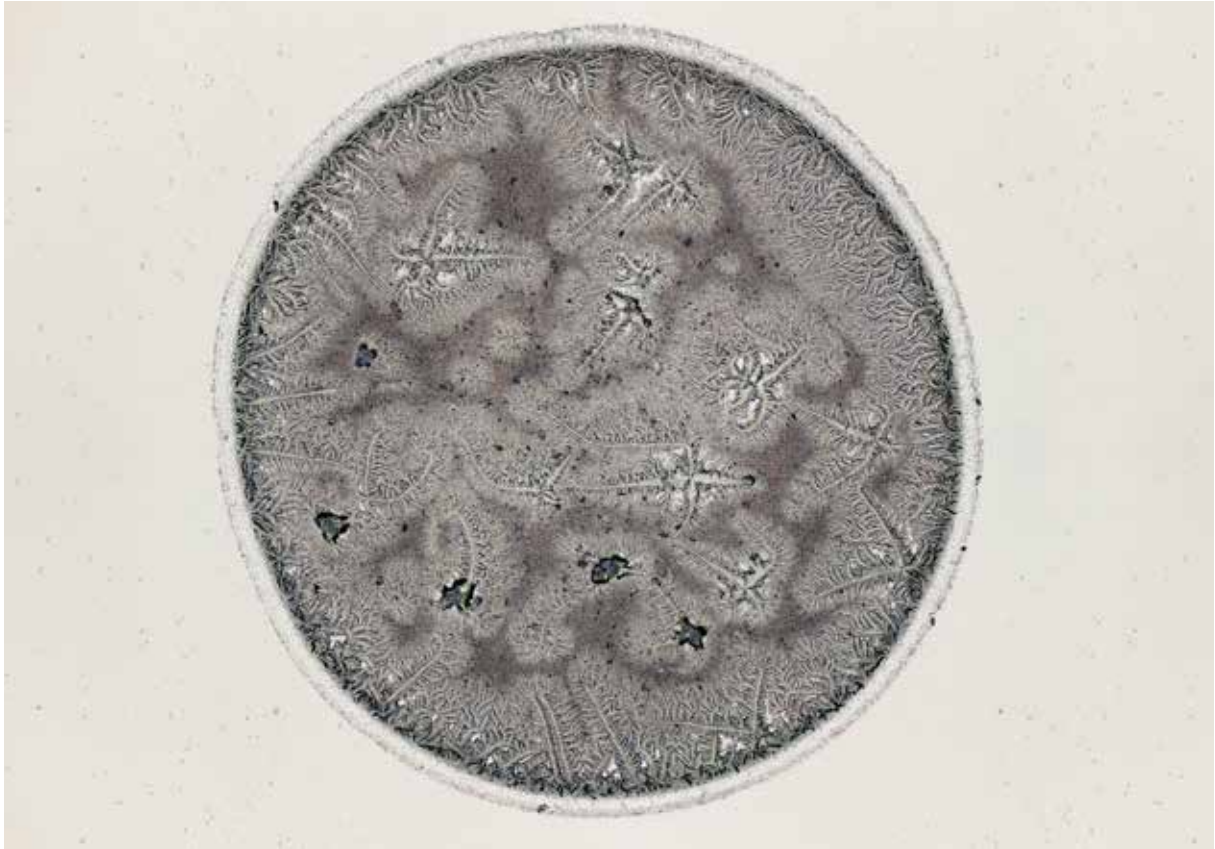


Imagen negativa de mi lágrima.



Plegando de dobleces anteriormente marcados



CREASE MEMORY

2018

Técnica: Impresión digital.

Soporte: Proto-paper sobre cartón pluma.

Dimensiones: 29,7 x 40cm.

Edición: 7 ejemplares.

ELIÁN STOLARSKY

Elián Stolarsky, Montevideo 1990. Artista, escenógrafa y animadora digital. Elián Stolarsky desarrolla su propio proceso creativo: a partir de archivos familiares, realiza murales e instalaciones utilizando la punta seca sobre metacrilato como herramienta fundamental. Con su serie “inventarios”, Elián recompone los rastros migratorios de su familia como forma de recolectar piezas de un gran puzle. Siguiendo ella misma el camino que sus antepasados trazaron.

Egresada de IENBA 2015 y de Animation Campus como animadora 2010. Finalizó su Maestría en Instalación y grabado en KASK Conservatorium, Ghent Bélgica en el 2016 con honores. Se formó también con docentes reconocidos del medio uruguayo como ser Claudia Anselmi, Mayerling Wolf, Ombú, Tunda Prada, Edgardo Flores, Rimer Cardillo, entre otros. Expuso individual y colectivamente en Uruguay, Brasil, EEUU, México, Francia, Bélgica, España, China, Alemania, Paraguay. Ganadora del Primer Premio Open Portfolio de grabado en Bilbao, España 2017, beca SEGIB para Casa de Velázquez, Madrid España 2017, Fellowship artist en KALA Art Institute, Berkeley, EEUU 2017, beca FEFCA 2012, Primer premio Paul Cezanne 2013 por decisión unánime del jurado, residencia Frans Masereel-Bélgica 2014, residencia Cité des Arts-Paris 2014, beca Goethe-Berlín 2014, beca Instituto Francés-Paris 2014, entre otros. Continúa su formación en técnicas gráficas viajando entre Europa y EEUU.

Sobre mi obra

“...Qué podemos buscar en el altillo
sino lo que amontona el desorden?

Al olvido, a las cosas del olvido, acabo de erigir este monumento,
sin duda menos perdurable que el bronce y que se confunde con ellas.

J. L. Borges (1979), Inventario

Soy el resultado de una familia de inmigrantes. Crecí escuchando historias sobre parientes que nunca llegué a conocer en persona. He construido mi identidad a partir de historias que nunca viví en carne propia. Mi práctica artística se volvió entonces la herramienta de acercamiento a mis raíces, y me brindó la posibilidad de investigar acerca de quién soy y a hacia dónde quiero llegar.

Considero que la historia no es lineal; sino mas bien la superposición simultánea de diferentes períodos. Memoria y ficción son dos caras de una misma moneda. Combinando formas tradicionales como lo es el grabado con técnicas contemporáneas como ser la instalación y la fotografía digital, apunto a materializar este proceso de aprendizaje y comprensión acerca de mi historia personal como también

de un pertenecer colectivo.

Cada serie de Inventarios que realizo, trata con los conceptos de memoria e identidad, jugando como consecuencia con la delgada línea existente entre realidad y ficción; y se vuelve un catálogo metódico de objetos, imágenes de archivo familiar y grabados que generan un escenario posible. Un dispositivo que invita al espectador a reflexionar sobre la construcción y la transmisión de las memorias.

El proceso de grabar es una forma de recordar. El verbo Grabar define tanto el acto de retener un momento en imágenes por medio de un dispositivo electrónico (to record), así como nombrar una práctica artística concreta (etching, carving). Por lo tanto, es la práctica del grabado en si misma la que se convierte en una metáfora física del proceso de recordar, de retener. Considero que la memoria es la forma que tenemos de pertenecer. Recordamos para contar, para poder seguir siendo parte.

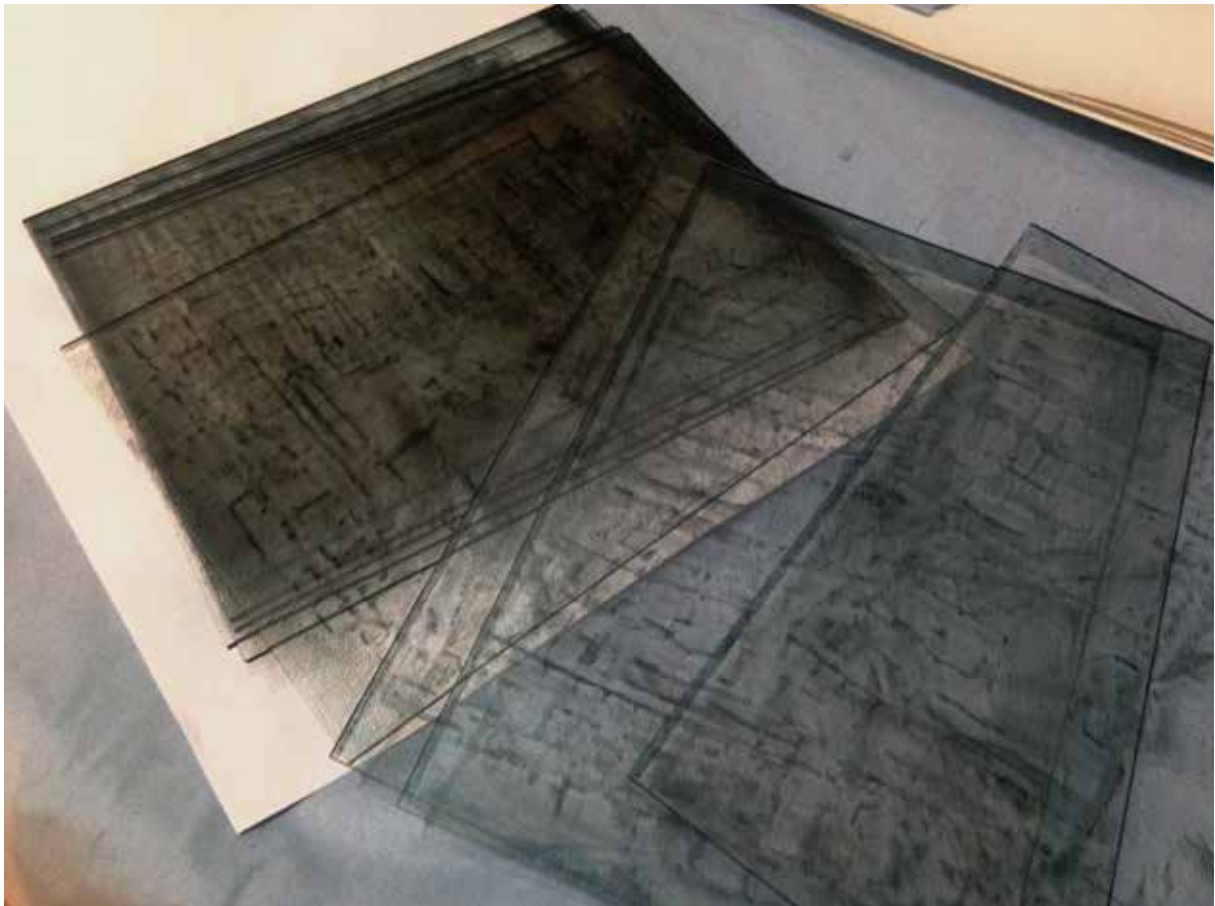
SIN TÍTULO

El acto de grabar es en si mismo una acción de memoria. Y La tecnología ha estado al servicio de nuevos métodos para archivar la cada vez mayor cantidad de información que generamos como sociedad. Pero estas nuevas formas digitales de memoria si bien resuelven la cuestión del espacio, no han logrado vencer el tiempo. Resultando muy frágiles, desvaneciéndose rápidamente por ser inmateriales.

Este grabado clásico que realizo es, en su materialidad, un intento de volver ese instante de video trascendente. Una herida sobre el material que es mas perdurable. Una memoria que parte de un video para volverse objeto en lugar de ser al revés. Juego en esta obra con ese proceso, entre digital y analógico, de cómo archivar de forma mas duradera. Recurriendo a uno u otro en función de investigar la duración y formación de los recuerdos.

Que las imágenes hayan sido tomadas del video, plantea una cierta proximidad a la verdad. Pero el hecho de redibujar los fotogramas, deja mas aun al descubierto el carácter ficcional de nuestras historias y de lo que decidimos recordar. Porque el recuerdo es una selección y los medios digitales de archivo son tan efímeros como el instante que presento en esta especie de gif animado.

*Obra inspirada en los libros When we are no More. How digital memory is shaping our future de Abby Smith Rumsey y Three Minutes in Poland de Glenn Kurtz.



Fotografía del proceso: matrices de metacrilato.







SIN TÍTULO

2017

Técnica: Video y punta seca sobre acetato.

Dimensiones: 29,7 x 42 cm.

Edición: 7 ejemplares.

ESTELA BARCELÓ MOLINA

Estela Barceló, La Canyada (Alicante), 1995. Sus líneas de investigación giran en torno a lo local, la memoria y lo digital.

Durante el 2013/2014, forma parte de un grupo de jóvenes SUB21 en el CA2M de Móstoles, donde realizan visitas guiadas a las exposiciones, actividades, performances y entrevistas a artistas. En 2015 coordina como Colectivo Nexos una serie de charlas con artistas en La Trasera de la Facultad de Bellas Artes de la UCM. Como parte fundamental de su proyecto Erasmus+ 2015/2016 en Florencia, expone en Carta d'Imbarco, una muestra colectiva junto con otros estudiantes en el Aeropuerto Vespucci de la capital Toscana. En el 2017 expone su trabajo más procedimental en diferentes sedes universitarias de la UCM.

PROMEMORIA

Este trabajo trata sobre el grado de deterioro que ejecuta nuestra memoria sobre las imágenes. La obra ha sido realizada combinando las técnicas de fotograbado e impresión digital. A una imagen impresa de 187x131mm sobre papel A3 se ha superpuesto una plancha de fotopolímero en hueco de idénticas dimensiones. Ambas imágenes representan el mismo edificio con la diferencia de que la imagen de la plancha sufre un grado de deterioro mayor. El proceso manual de estampación, hace que los originales múltiples posean calidades y cualidades únicas que en otras circunstancias podrían considerarse como un error: variaciones en la posición, desencaje, entintado desigual, etc. El corte del papel está realizado con una guillotina, a mano, siendo perceptibles en algunos casos las marcas de recorte.

Cada una de las estampas actúa como lo haría nuestra memoria. La imagen borrosa y con pérdidas de información (primer plano) suplanta a la imagen original del recuerdo (fondo). El resultando es una tercera imagen que es la mezcla de ambas.

•Explicación del montaje para la P/A de la UCM: Añadir en la cartela un enlace al siguiente vídeo, que explica el proceso de la copia. Enlace: <https://vimeo.com/247123022>



Fotolito y matriz de fotopolímero.



Estampación del fotopolímero.



PROMEMORIA

2017

Técnica: Fotopolímero sobre papel.

Dimensiones: 42 x 29,7 cm.

Edición: 7 ejemplares.

INÉS JUAN YUSTE

Inés Juan Yuste alias Inés Ji, nacida el 15 de abril de 1995 en Madrid, estudió ESO en el IES Pedro de Tolosa de San Martín de Valdeiglesias y después, Bachillerato, logrando matrícula de honor en el último curso. Se matricula en Bellas Artes en el año 2013 y concluye la carrera en 2017. Participa en proyectos como el seminario de grabado y arte digital de Paul Laidler y expone su proyecto final en la Exposición de Fin de Grado en la Trasera de la Universidad Complutense de Madrid. Durante el tercer año, pasa cinco meses en Saarbrücken (Alemania) de Erasmus. Ha participado en dos exposiciones colectivas en Cenicientos (Madrid) y una colectiva en Chueca (Madrid).

Su trabajo se centra en lograr el perfeccionismo a través de líneas muy finas e irregulares en los últimos trabajos. La temática suele ser surrealista siendo los sueños su tema principal. Ha realizado un total de tres cortometrajes autofinanciados y protagonizados, dos de ellos, por el estudiante de Física, Víctor José López Pastor. Debe su pasión por el arte a la labor que realizaron sus padres llevándola a ella y a su hermano menor a museos cuando ambos eran pequeños.

LOS HÉROES VAPOROSOS

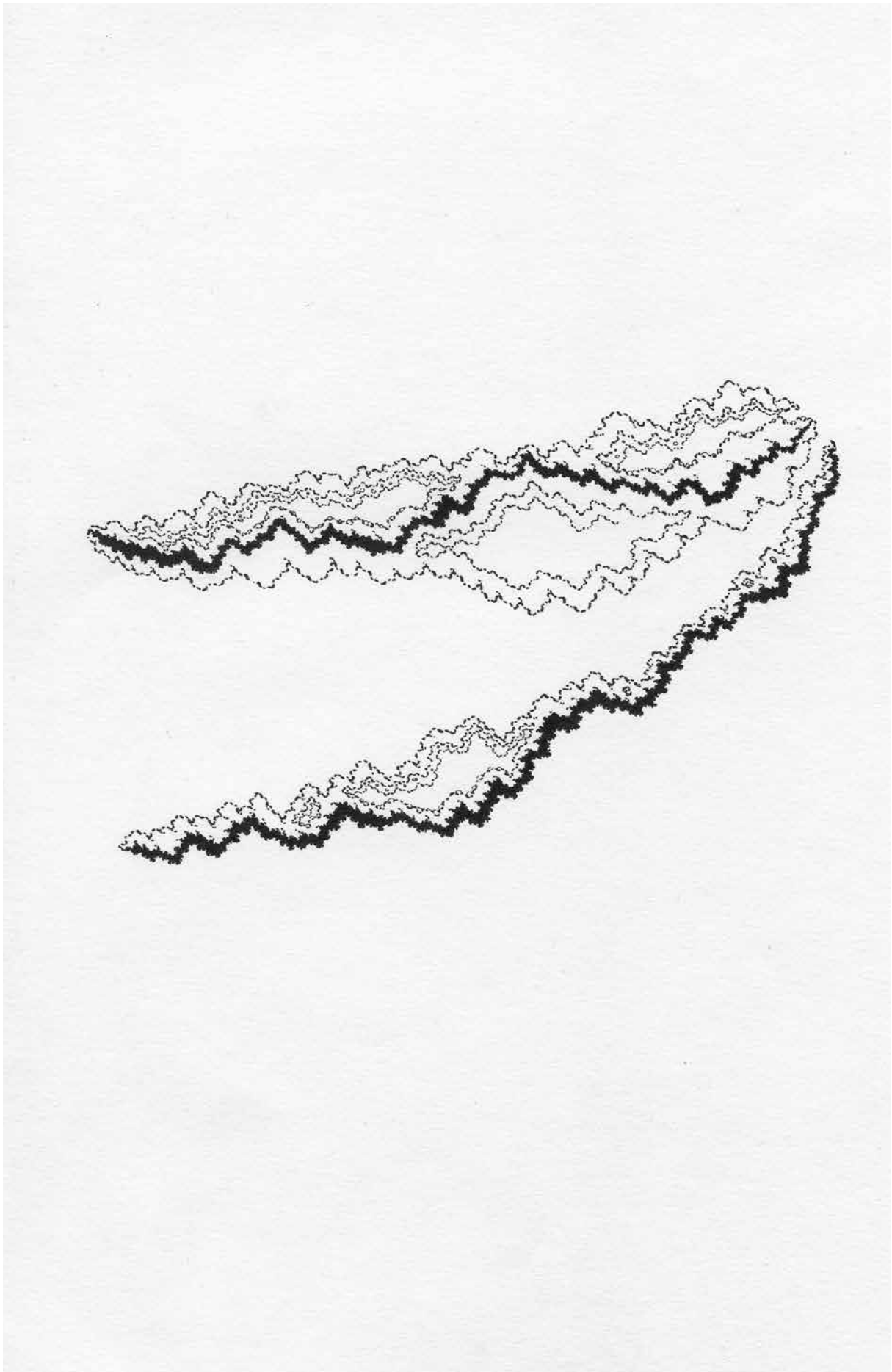
Cuando iniciamos este taller en abril, la idea de proyecto que tenía en mente era muy distinta a la que finalmente he realizado. Podría mentir y decir que en realidad ese cambio se debe simplemente a que se ha producido una maduración en mi manera de ver las cosas y que gracias a esto, he podido continuar indagando en mi propio estilo y llevándolo hasta límites que nunca pensé que alcanzaría; sin embargo, no estaría siendo sincera conmigo misma. Desde el 4 de febrero hasta el 10 de septiembre de 2017, mi vida ha sido una verdadera locura. Todo lo que he experimentado me ha llevado a arriesgar y gracias a esto nacieron mis héroes un día agotador de junio en compañía de gente maravillosa. Al principio, dichos dibujos surgieron sin una finalidad, solo porque me entretenía haciéndolos. Poco a poco, empecé a reconocer sentimientos que experimenté por primera vez en el año 2011, con dieciséis años, al realizar un dibujo a bolígrafo en una hoja de papel durante una clase aburrida de francés. Esa pasión me ha llevado a luchar contra mis propios demonios y a vencerlos en algunos casos; me ha llevado a hacer oídos sordos a críticas negativas sobre mi trabajo que de haberlas tenido mínimamente en cuenta, me habrían llevado a abandonar una actividad que considero lo más maravilloso que me ha sucedido en la vida. Los héroes vaporosos no tuvieron un inicio tan intenso. Su nivel de intensidad fue incrementando a medida que empecé a imponerme una serie de reglas a la hora de dibujar. He pasado varios días del verano dedicada a experimentar con distintos materiales que me permitieran alcanzar esa deseada perfección que tanto busco pero que no termino de encontrar en mis dibujos.

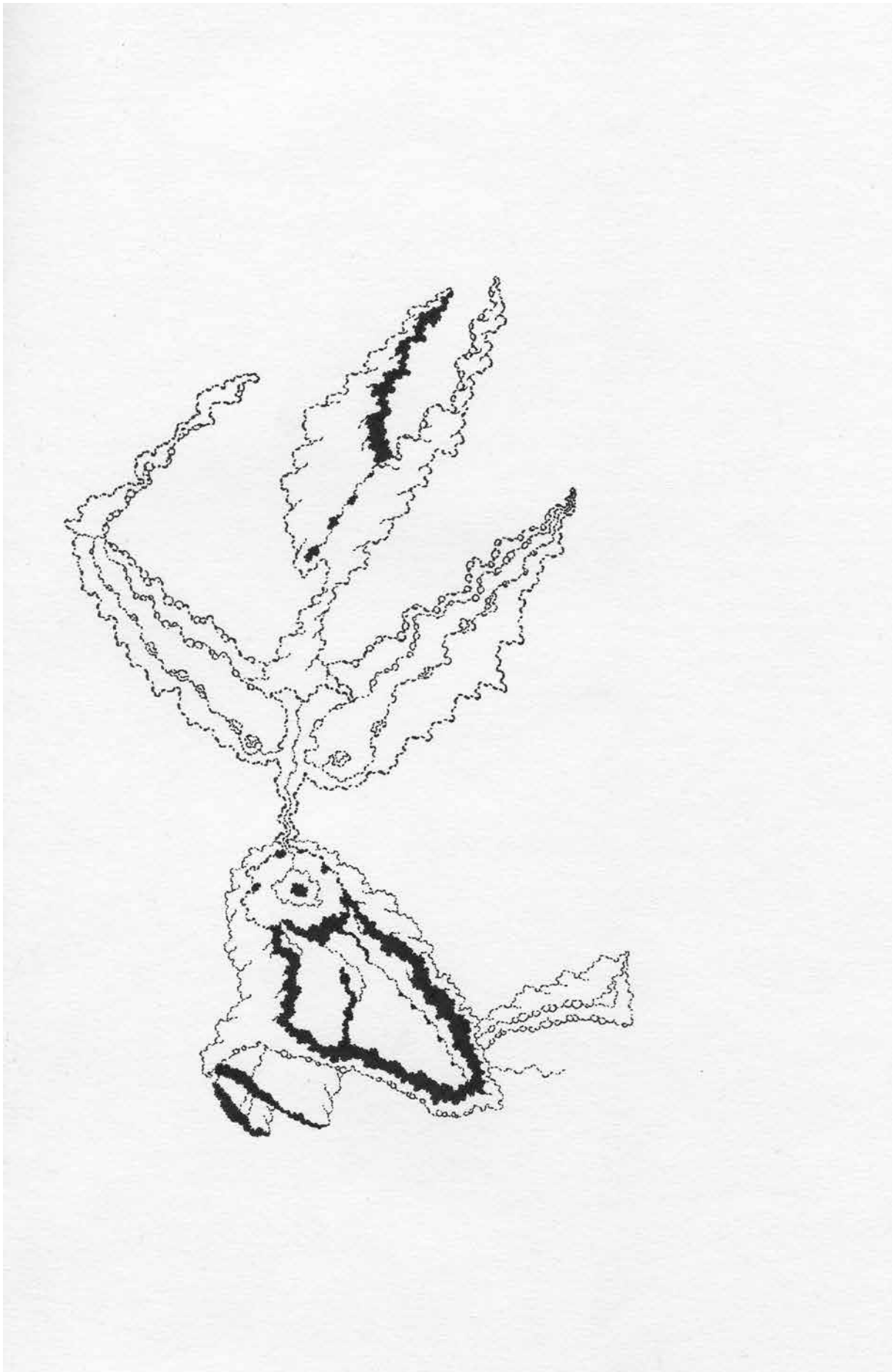
“No es un dibujo, es una exploración subjetiva de la superficie del papel”

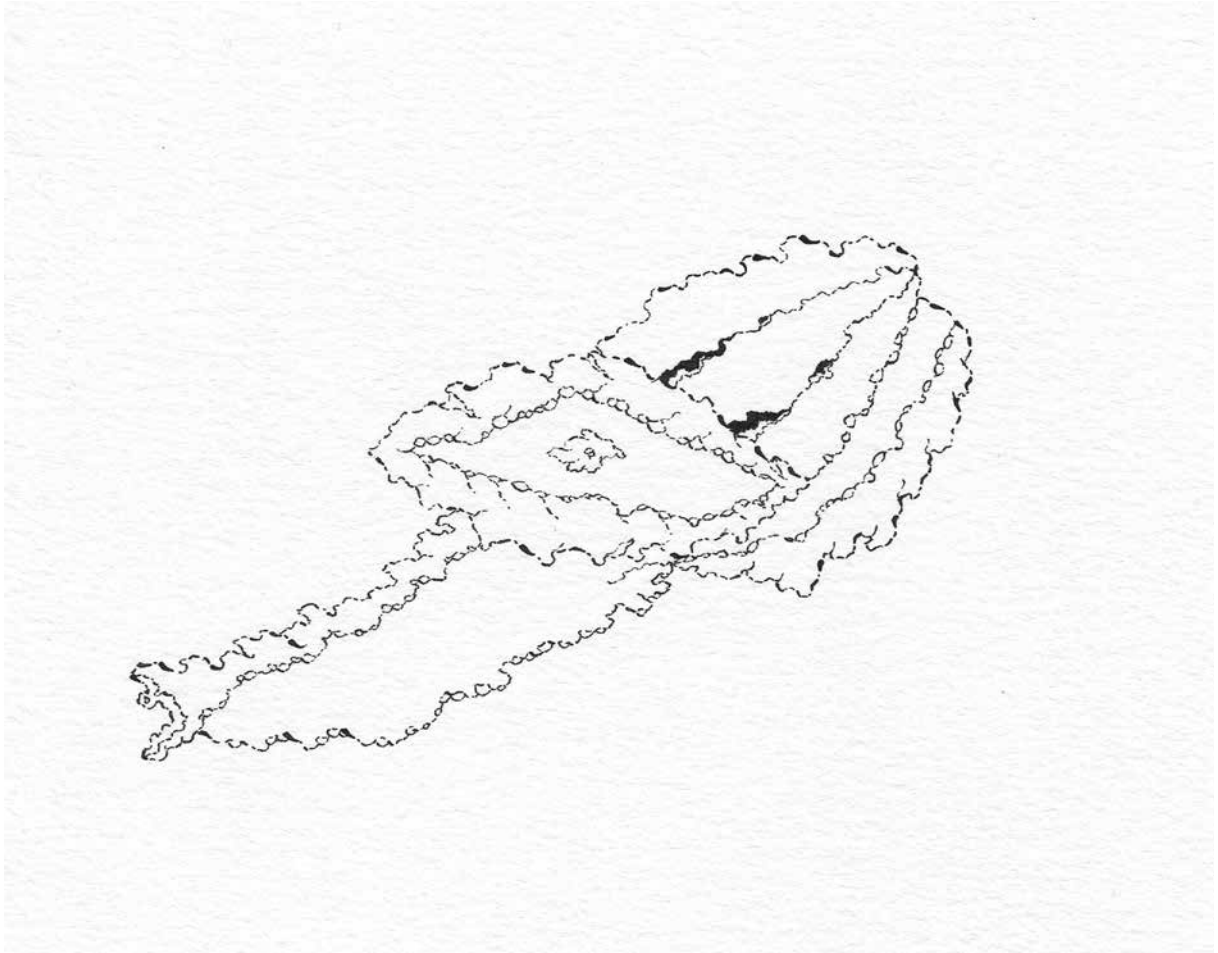
Así es como los defino. Llegué a alcanzar tal nivel de perfeccionismo que era capaz de previsualizar el dibujo antes incluso de haber colocado la punta del bolígrafo sobre el papel. En algunos casos, me dejaba guiar y el resultado terminaba siendo exitoso; en otros, era yo quien decidía, pero solía errar. Esta manera de proceder me llevó a plantearme realizar un gofrado, técnica de grabado en la que no se precisa el entintado de la plancha, sino únicamente humedecer el papel para que la silueta del diseño quede en relieve, de esta manera, podía acercar al público mi manera de trabajar: El dibujo, antes de que yo lo realice, se encuentra ya en el papel y es el propio papel el que me guía para que lo encuentre.

El tipo de línea que he empleado en estos diseños es opuesta al tipo que realizaba en mis primeros dibujos. En este caso, es una línea irregular y ondulante que construye formas que sugieren, como las nubes. Podrían definirse como dibujos que dependen de la percepción del espectador y no de la intención de la artista. Este cambio tan radical no tiene una justificación; simplemente empecé a pensar que podía experimentar con un tipo de línea que no requiriese tanta atención y esfuerzo y que me permitiera crear formas más expresivas y dinámicas y no tan limitadas como en el caso de mi anterior estilo lineal.

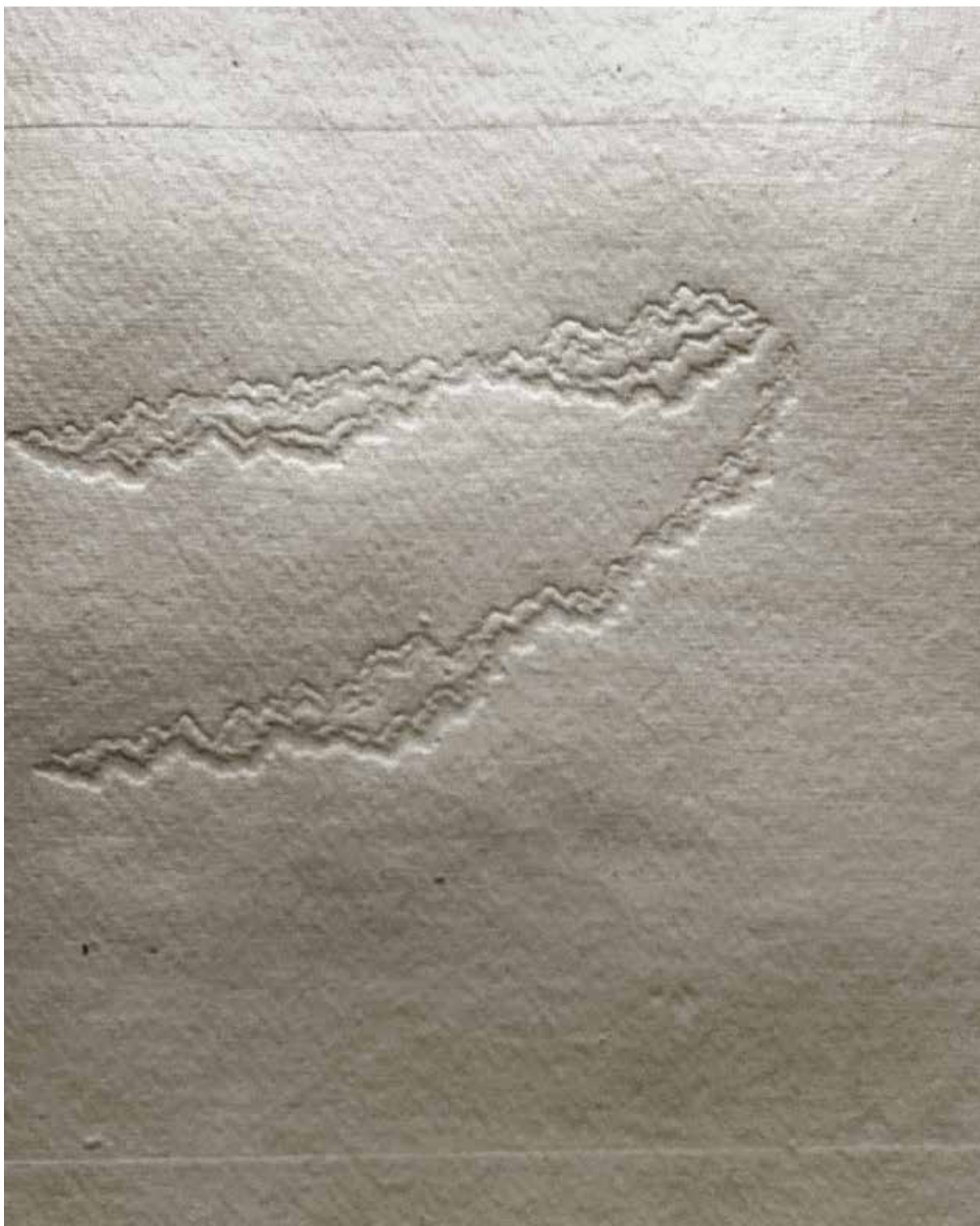
Sobre la técnica y el soporte: Bolígrafos Uni Pin de distintos grosores y papel Fabriano para los dibujos y de algodón y Basik para las estampaciones. Los bolígrafos tenían grosores 0.8, 0.4, 0.2 y 0.05. El 0.8 era para las líneas exteriores, las que conformaban el cuerpo o rostro del persona que dibujaba; el 0.4, para las líneas interiores: Línea de la boca y ojos; el 0.2, para encías, dientes y detalles y el 0.05 podía sustituir al 0.4 y al 0.2. Nunca al 0.8 a menos que emplease únicamente ese bolígrafo para todo el dibujo. También he usado plumas, pero siempre utilizaba dos cabezales: Uno de ellos, para líneas tanto gruesas como finas y el segundo, solo para finas. La parte del gofrado la realicé pasando el dibujo a Photoshop CS6, limpiándolo completamente y convirtiéndolo a negativo. Después utilicé una plancha de fotopolímero que expuse durante dos minutos con el dibujo impreso en papel vegetal tocando la superficie de la plancha y finalmente realicé el gofrado empleando papel de algodón primero y Basik después, el cual resultó mejor puesto que el diseño era muy delicado y en el papel de algodón no se percibían del todo bien los detalles.







Fotografías del proceso: dibujo, tinta sobre papel.



LOS HÉROES VAPOROSOS

2017

Técnica: Gofrado sobre papel.

Dimensiones: 42 x 29,7 cm.

Edición: 7 ejemplares.

JAVIER GOROSTIZA

Artista plástico residente en Madrid.

Licenciado en Bellas Artes por la UCM.

Actualmente realiza su tesis doctoral entorno al dibujo y las nuevas tecnologías.

Sus intereses se centran en el uso de herramientas y procesos digitales enfocados a la realización y materialización del dibujo. Mediante software de ordenador y herramientas puente entre lo digital y lo físico, busca establecer una estrecha simbiosis entre estas herramientas y los procesos y cualidades tradicionales de las bellas artes. Su trabajo plantea cerrar la brecha entre lo que es posible conseguir manualmente a partir de un adiestramiento tradicional, y aquellas posibilidades que nos brindan las herramientas digitales.

Vegetation ONE

Esta pieza consiste en una estampación en relieve, y es fruto de mi investigación entorno al área de grabado en combinación con recursos digitales. En esta investigación, aún en curso, empleo y adapto técnicas de fabricación digital, principalmente utilizando herramientas de control numérico (CNC), para elaborar e incidir sobre las matrices. Estas matrices luego son impresas sobre papel en un contexto de estampación tradicional. Con herramientas como fresadoras, máquinas de corte láser, o impresoras 3D, puedo transferir los diseños realizados en el ordenador a un sustrato físico.

Este trasbase sin embargo, implica una transformación, ya que la naturaleza del diseño digital, latente, se ve modificada, influenciada y matizada por la manera de materializarlo. De esta manera, puedo controlar el carácter de la matriz, y por consiguiente de la stampa, modulando los distintos parámetros a mi alcance, tanto en la fase de diseño, como en la de materialización y estampación. En este sentido tanto las herramientas y técnicas empleadas como los materiales elegidos para conformar la matriz cobran relevancia.

En el caso de esta stampa se decidió proceder a oradar el diseño en una plancha de metacrilato (PMMA) utilizando una máquina de corte láser. El metacrilato es uno de los materiales más indicados para este tipo de trabajos por su facilidad de corte y porque apenas deja residuos. Se realizaron distintas pruebas previas, con fragmentos, para ajustar los valores de corte, y poder así, al estamparlas, visualizar el resultado. Ya que la matriz va entintada en relieve era necesario asegurarse que el hue-

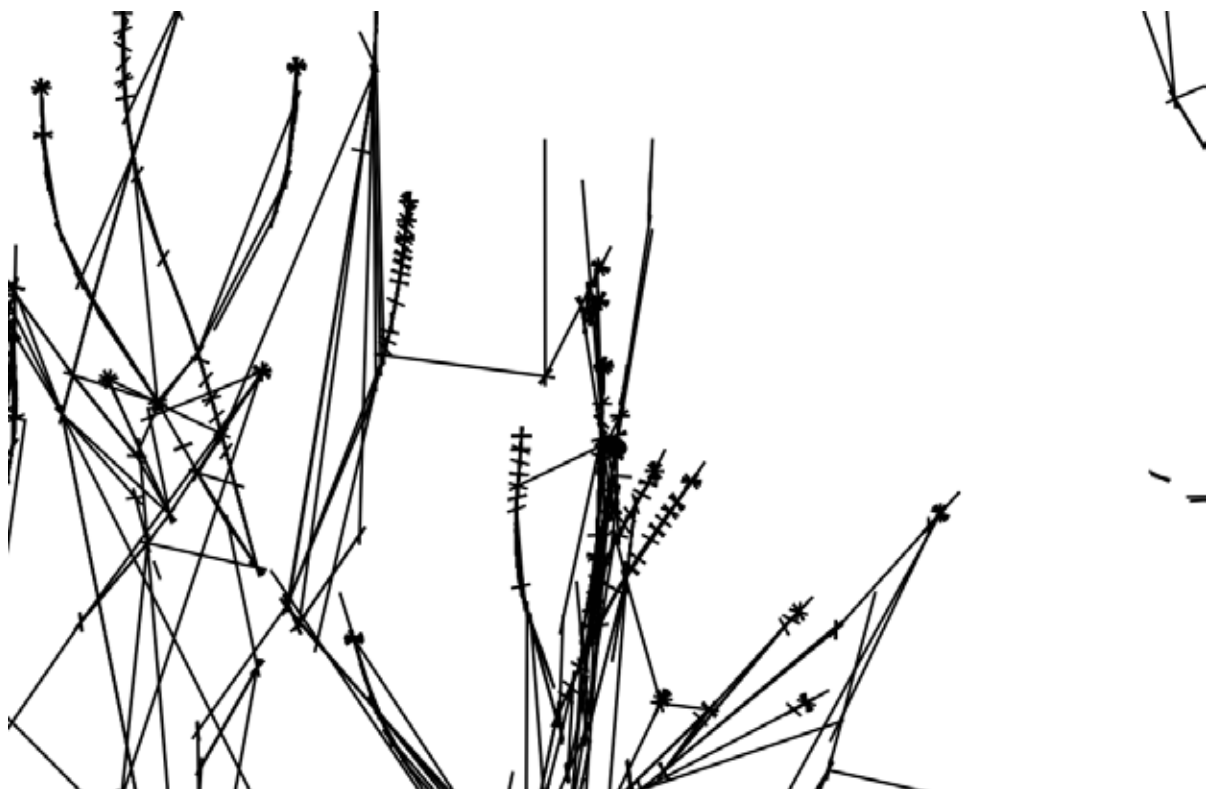
co, que es el que en este caso define los elementos, tuviera el efecto deseado.

Anteriormente se habían grabado diseños similares con la misma técnica con la intención de entintar en hueco. Los efectos, aunque prometedores, eran complejos y no exentos de problemáticas, requiriendo de una investigación más distendida y en profundidad para conseguir resultados satisfactorios.

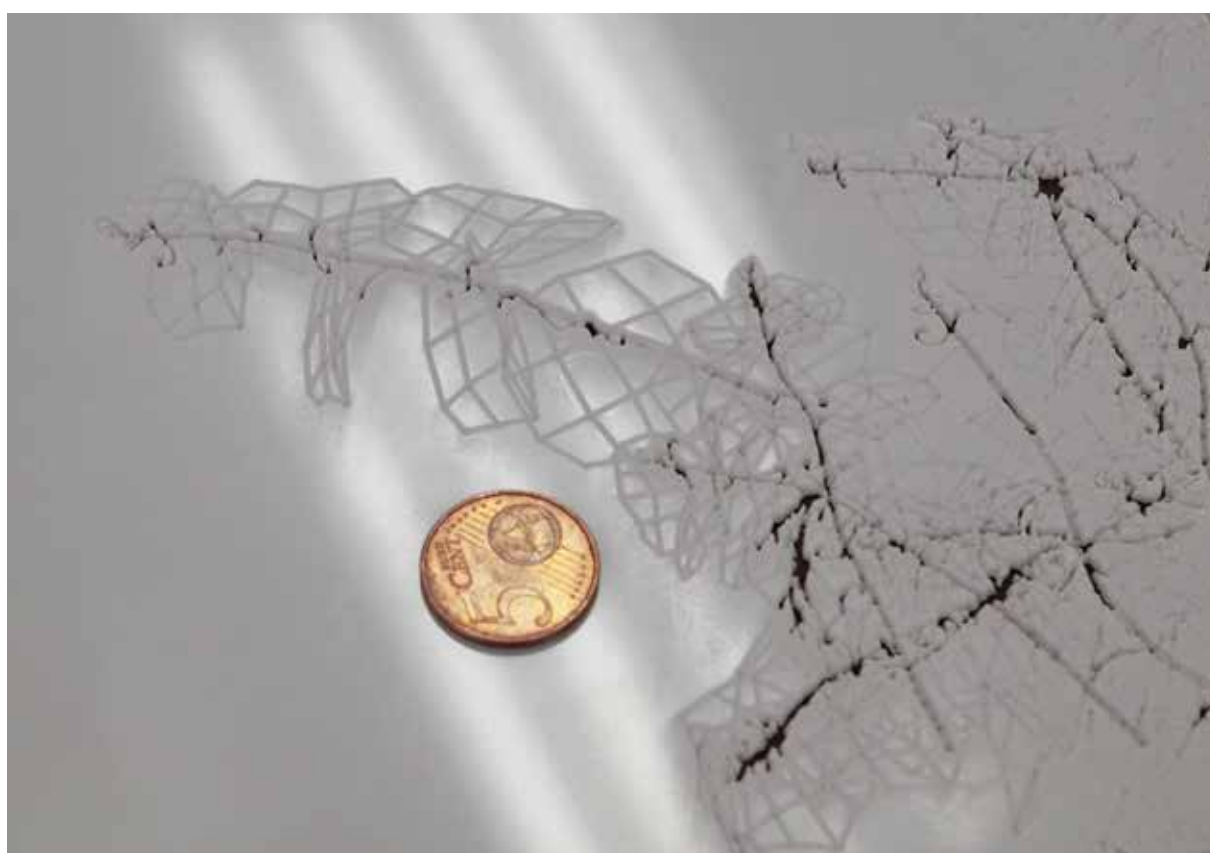
‘Vegetation ONE’ presenta un motivo orgánico, tema recurrente en mi obra gráfica. Sin embargo, existe cierta sensación de racionalidad y lógica en las estructuras generadas, algo que alude a lo sintético y lo artificial, conviviendo con la sensibilidad material aportada por el proceso de estampación. Creo que es la combinación armoniosa de estas áreas y herramientas (inicialmente dispares y alejadas) las que posibilitan mi producción gráfica tal y como la presento hoy.



Desarrollo digital de la imagen.



Detalle de la imagen digital.



Detalle de la matriz grabada a láser.



Matriz entintada.



Detalle de la estampación



VEGETATION ONE

2017

Técnica: Estampado en relieve de matriz grabada a láser.

Dimensiones: 29,7 x 42 cm.

Edición: 7 ejemplares.

JESÚS CRESPO

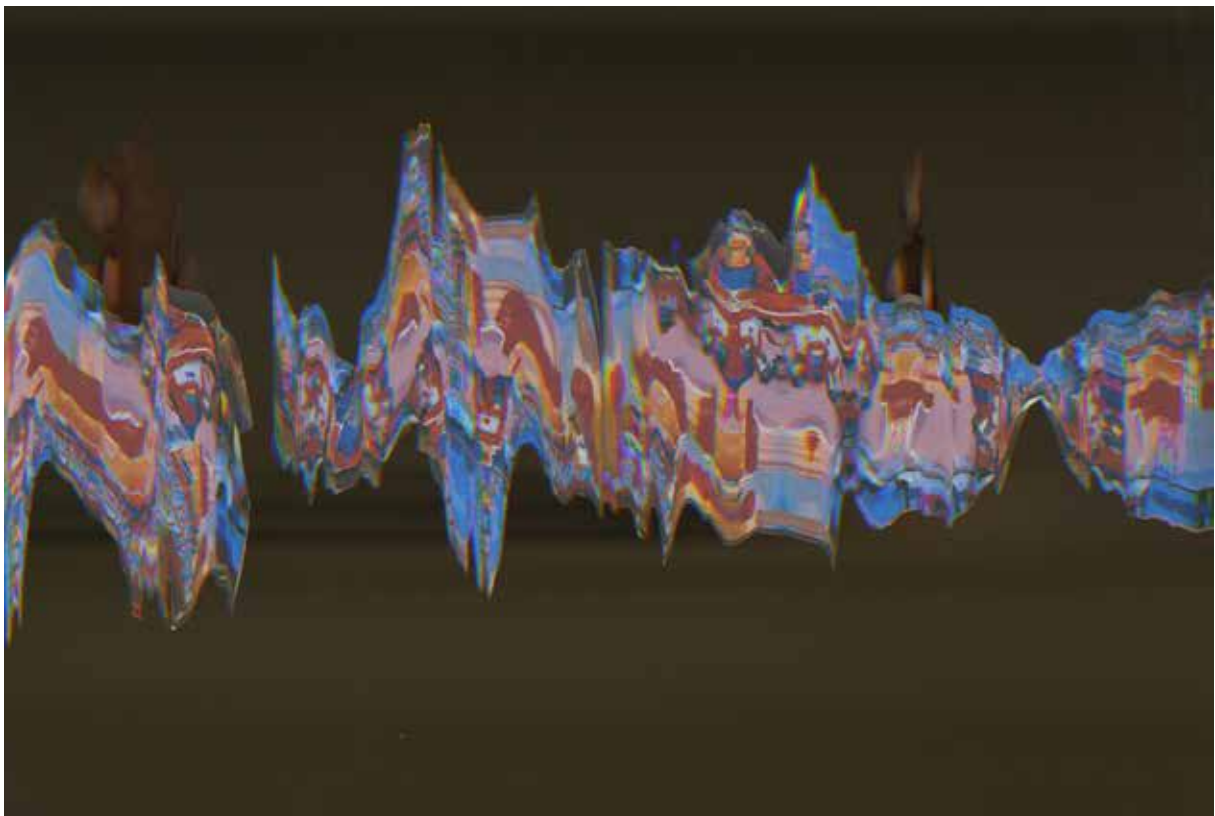
Tras haber terminado estudios de grado en bellas artes (UCM y UAL) realicé un máster de investigación en arte y creación (UCM) para posteriormente continuar con estudios de doctorado en bellas artes. He realizado diversas exposiciones colectivas, en ciudades como Madrid, Londres, Sevilla, París o Amberes, siendo en esta última premiado con mención honorífica en el Masters Salon Painting 2017 de la Real Academia de Bellas Artes de Amberes.

“No Title Yet” (Paul’s A3)

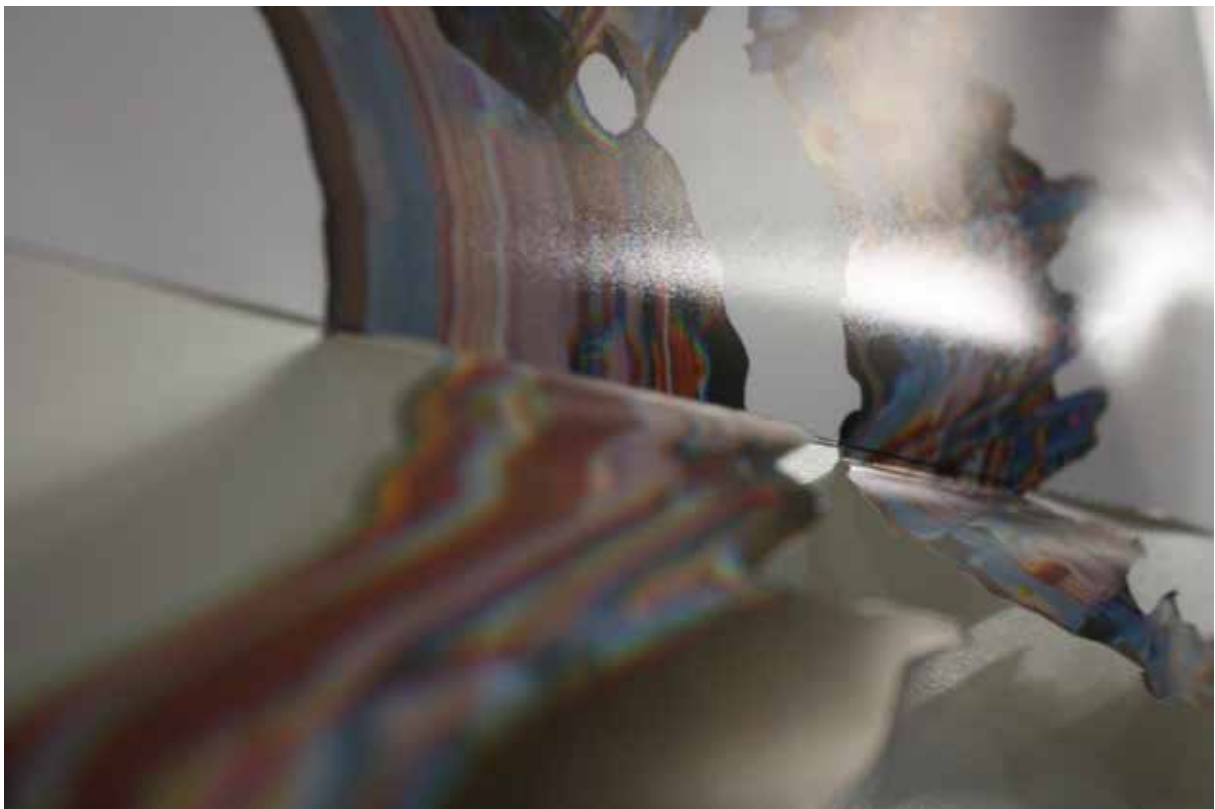
Ceci n’est pas une “No Title Yet” neither “No Title Yet”

“No Title Yet” (Paul’s A3) explora las problemáticas en la difusión de la imagen de la pintura. Partiendo sobre el contexto de la pintura expandida investigo el proceso final de mis pinturas (desde que la pieza está terminada hasta su difusión en pantallas o papel) con diferentes dispositivos digitales que comprometen a los formatos de difusión de mi trabajo. Entonces la cámara fotográfica, impresora, escáner, o softwares de edición gráfica se convierten en una herramienta más en el proceso de creación de “No Title Yet”, en el que intento mantener el carácter de edición en mi trabajo. Es decir, mi pieza no finaliza con la exhibición sino que utilizo el post exhibición para conformar una pieza que refleje a No title Yet. Por ello me someto a una deriva experimental y procesual en el que pretendo reflejar la experiencia estética y espacial de la obra principal sobre las imágenes finales de la obra.

Para ello está este proyecto de obra gráfica, sobre el que investigo la metalingüística en la pintura, la gráfica expandida, el lenguaje y la pseudomaterialidad en el espacio virtual. Siendo la obra gráfica la que me ofrece el procesado de la imagen obtenida como posibilidad plástica en mi práctica pictórica, donde podemos apreciar como la propia pieza ha sugerido diferentes posibilidades y soluciones aplicadas a las problemáticas formales y espaciales que comprometen a la pintura y su actual difusión.



Fotografías del proceso: Escáner a partir de la fotografía de la obra pictórica del autor.





“No Title Yet” (Paul’s A3)

2017

Técnica: Impresión digital sobre papel.

Dimensiones: Variables.

Edición: 7 ejemplares.

JULIA GARCÍA GILARRANZ

Julia García Gilarranz. Graduada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid recibiendo distintas becas de estudios en los centros Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi de Estambul y la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de País Vasco, actualmente cursa el Máster en Historia del Arte Contemporáneo y Cultura Visual, organizado por la Universidad Autónoma de Madrid, la Universidad Complutense y el Museo Reina Sofía.

Sobre mi obra

Las relaciones de intercambio que se producen mediante el pensamiento simbólico entre habitante y espacio habitado son el tema principal que atraviesa sus líneas de investigación. Esta se desarrolla desde distintas prácticas que entrecruzan la producción artística con proyectos de investigación teórica. Así 365 pasos se inscribe dentro del proyecto de investigación artística “Menguar hasta desaparecer” que explora las posibilidades del estudio por casos y la escritura con imágenes. En sus trabajos el cuerpo aparece como generador de modos de habitar que, a través de distintas formas y experiencias, llega a diluir las fronteras que separan el dentro del afuera. Surgen así conceptos tales como el principio de analogía con la casa o la construcción de lugares para la suspensión.

Su obra ha podido verse en muestras como el Festival de Arte Emergente JustMAD (2017) la Noche Blanca de Gijón: Exposición en La Salita, Galería de Marianna Nieddu (2015), Exposición colectiva Jóvenes Creadores en la Real Casa de la Moneda en Madrid (2016) o el Festival Internacional de Grabado y arte sobre papel de Bilbao (2016).

Caminar es, ciertamente, como una forma de anular el hábito, por tanto el orden de las cosas y con él incluso el propio tiempo. [...] El que camina, por el contrario, vive, por así decir, en un tiempo quebrado o hendido, ya no lineal; fluye. Pues, en un paisaje sin hábitos.

Alberto Ruiz de Samaniego, Cuerpos a la deriva.

Mirar a través de los ojos de la máquina el movimiento de mi cuerpo, de mis brazos, de mis piernas, perdiéndose en la tierra que pisa. Ver en un espacio que fluye cómo mi cuerpo avanza y mengua hasta desaparecer en él... cómo, a cada paso, se amontona el tiempo y los puntos y las líneas del espacio se desdibujan. Modelar, con todo esto, un camino para naufragar.

En este proyecto se busca tender puentes de comunicación entre el movimiento del cuerpo y la imagen del espacio que atraviesa, partiendo de una concepción del caminar como una forma de arquitectura voluble e inmaterial que construye con cada paso un espacio móvil. Para ello se exploran

los terrenos de la interactividad y la potencialidad de herramientas digitales capaces de transformar datos externos, registros de fenómenos físicos, en códigos de representación o creación plástica.

EL RECORRIDO. Caminar, en palabras de Rebecca Solnit, es <<el acto voluntario más parecido a los ritmos involuntarios del cuerpo, a la respiración y a los latidos del corazón>>. Un movimiento entre consciente y automático por el cual penetramos en los territorios de caos, creando con cada paso una suerte de estructura volátil y ondulante, un dibujo, una línea que atraviesa y transforma un lugar. A cada paso un punto distinto en su movimiento, un instante diferente para cada punto. El movimiento de las piernas y de los brazos se convierte en el medio para medir el tiempo y el espacio, hilo conductor de las sensaciones y del pensamiento. ¿Y si convertimos este hilo en un camino de ida y vuelta? ¿Y si tendemos puentes para que el espacio y el cuerpo se crucen? Estableciendo una relación directa entre el registro del paisaje y su modulación a partir de datos recogidos del acto de caminar, la acción en su movimiento genera imágenes que fluctúan siguiendo, de manera directa y literal, sus pasos. La experiencia se concretiza entonces en una forma nueva. Lugar de tránsito o líquido amniótico en el que los puntos de referencia y los instantes se mueven y agolpan unos sobre otros. Cuerpo y terreno colisionan rompiendo la frontera antes nítida que separa el adentro del afuera para construir una suerte de espacio antrópico, construcción que fluye y transcurre acumulando instantes y localizaciones.

<<Lo ideal sería caminar en un estado en el cual la mente, el cuerpo y el mundo estén alineados, como si fueran tres personajes que por fin logran tener una conversación, tres notas que de pronto alcanzan un acorde>>

Rebecca Solnit, Wanderlust [2015] p.22

365 PASOS

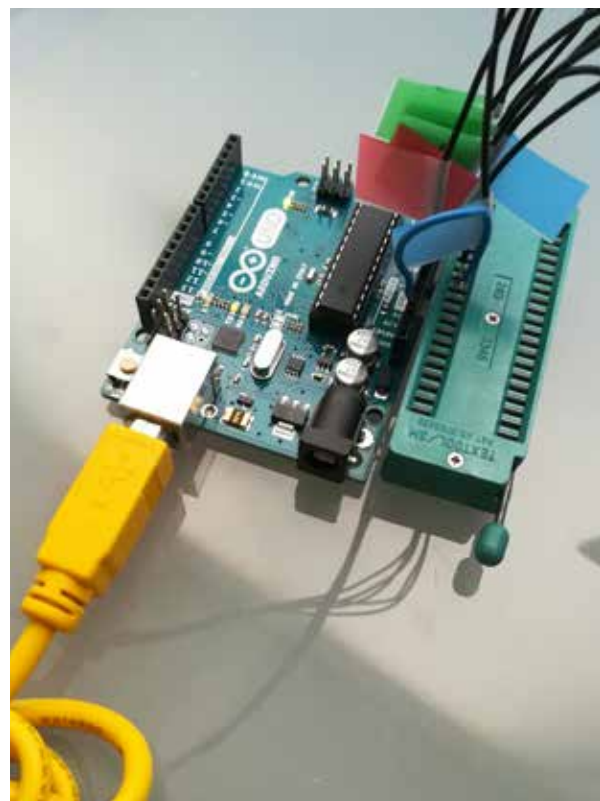
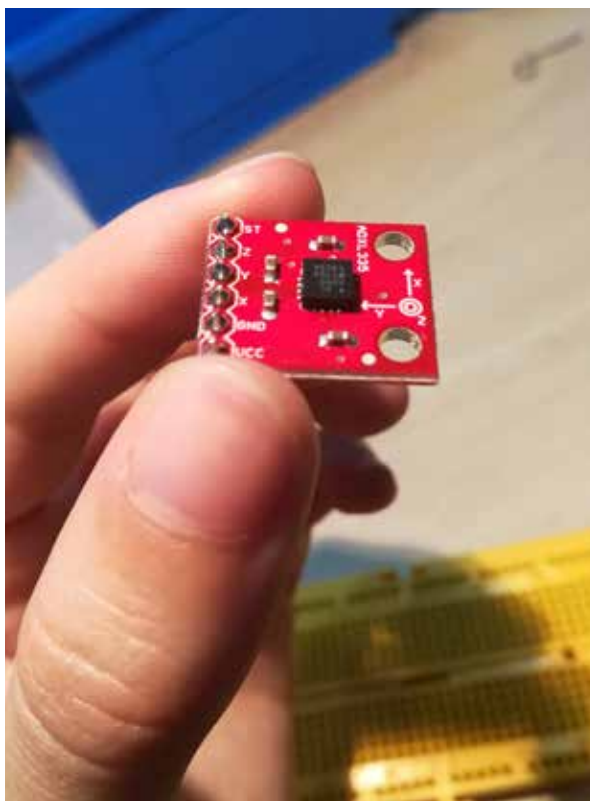
La acción se sitúa en un espacio fuera de cualquier tiempo o enclave concreto. Frente al mar, la imagen se abre hacia el infinito. El paisaje es atravesado por la línea que va dibujando el camino a medida que la figura avanza y se aleja de la cámara que registra toda la acción. De manera simultánea se va generando una segunda imagen en movimiento. Este segundo video parte del mismo plano del mismo paisaje, pero a medida que la figura avanza hacia el océano, la imagen irá sufriendo un proceso de deformación, acumulando planos, momento, ubicaciones, hasta transformarse en una abstracción líquida y fluctuante del recorrido. Este proceso plástico se produce a partir de unos sensores de movimiento que el caminante lleva en el momento de la acción. Sensores que registran los valores de dirección y velocidad que después el software empleará como inputs en el proceso de formación de la imagen. Esto quiere decir que el pasaje mostrado es causa directa de los movimientos del caminar. La interacción parte de la materialidad del cuerpo para llegar a la disolución de sus límites, a una

“intercorporalidad” que se materializa en una imagen fluctuante, en una imagen fantasma.

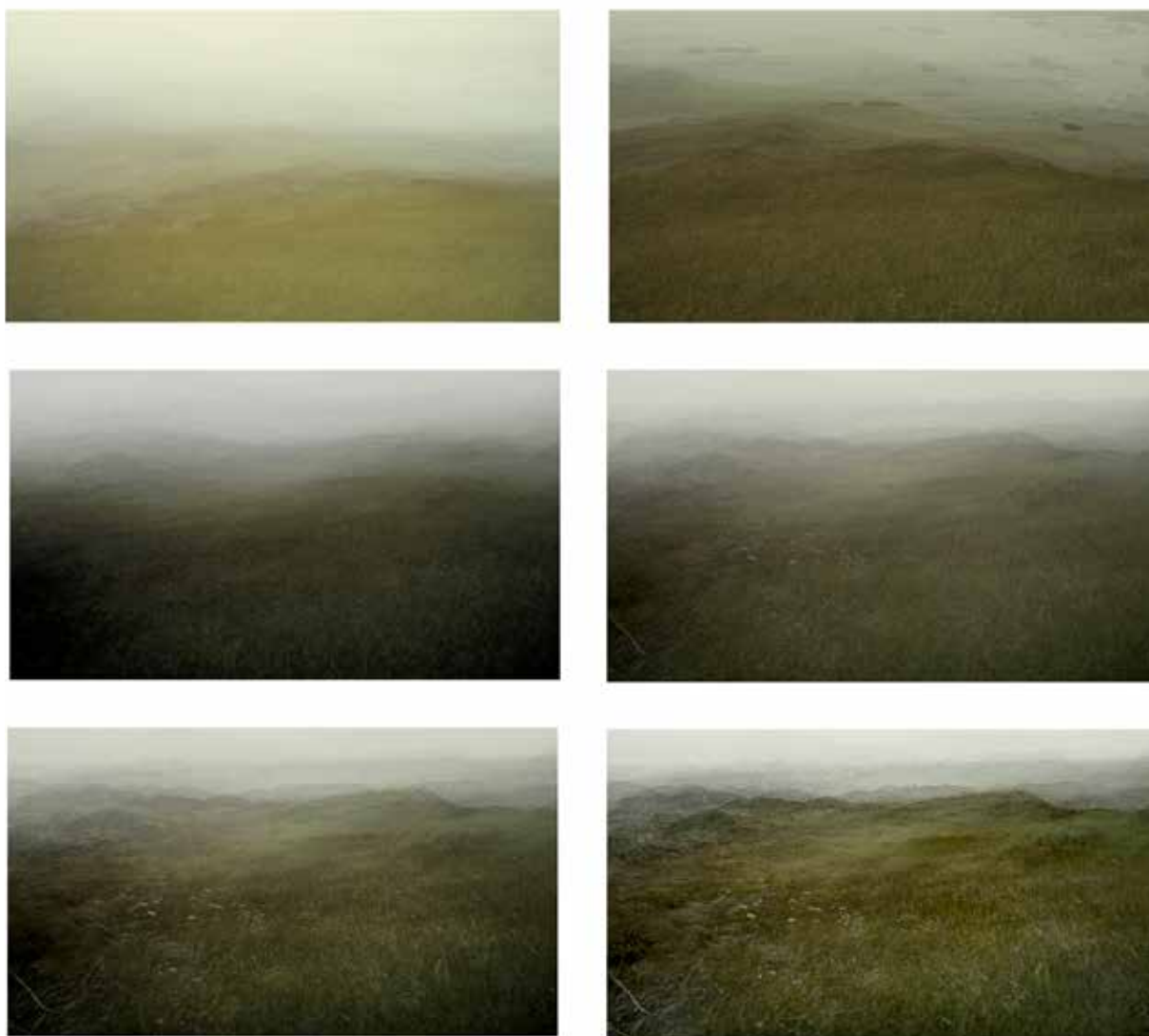
Este tipo de herramientas abre infinitas posibilidades de colisión entre los datos o “esencias” con los que trabajemos y los códigos de representación que pueden llegar a generar. Se tienden puentes que permiten el intercambio de información entre dimensiones expectantes entre sí, “espejos extraños que no devuelven la imagen esperada”, y que crecen con una suerte de vida propia.

El paisaje generado por el movimiento empleando vvvv existe como e-imagen, habitante de un espacio virtual en el que todo es ubicuo y fluctuante por naturaleza. Como apunta José Luis Brea, estas imágenes digitales existen <<....acumuladas, superpuestas, plegadas, amontonadas febrilmente: puede que incluso estén todas a la vez (ellas nunca mueren: siempre rebotan y rebitan) en cada lugar. [...] vorágine de las narrativas-luz, recupera su condición caótica, desordenada>> Por otro lado, el registro de la acción se realiza mediante una fotografía polaroid; imagen matérica que parece encarnar el instante congelado.

La tercera pata de la composición es el dibujo. Línea a línea sensación y experiencia conforman las listas y trazos que devuelven la experiencia a la mano. <<El paso del ojo a la mano, y de la mano a esa fábrica ardua y empañada que las incrusta en materia, poniéndolas de nuevo en el mundo y de nuevo entregadas en dación al ojo. >> Es casi como una vuelta al principio: la máquina que mira al cuerpo analizada a través de la mano en el dibujo. Así, la composición muestra un prisma de tres miradas diferentes sobre una misma experiencia.



Collage, celerómetro y arduino.



365 PASOS

2017

Técnica: Impresión digital sobre papel Hahnemühle.

Dimensiones: 29,7 x 42 cm.

Edición: 7 ejemplares.

LAURA VALOR

Licenciada en Comunicación Audiovisual, comenzó su andadura artística con una beca del Musac (Museo de Arte contemporáneo de León). Ha expuesto en Berlín en individuales y colectivas (2010 Galerie Schuster, Galerie im Regierungsviertel/The forgotten bar project “The Shape of Things to Come”, 2011 “Solve et Coagula” Grimmuseum). En 2013 formó parte del programa internacional de artistas en residencia de CCA Andratx en Mallorca. Con una mención de Honor en el Prix de la Photographie PX3 Paris, su trabajo se ha extendido por diferentes disciplinas, desde la fotografía a la escultura, pasando por pintura y grabado. Como publicaciones “We are not a Museum” Bom Dia, Boa Tarde, Boa Noite Books y “Ideas que cambiaran el mundo” Revista ARTS, II número. Ha participado de la mano de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid en Gabinete, Feria del Dibujo y la Estampa 2017, siendo galardonada con un accésit, en ArtSevilla 2017, Encuentro Internacional de Arte Contemporáneo y en Master Printing Salon 2018 en The Royal Academy of Fine Arts Antwerp.

BROKEN POEM

El proyecto que presento bajo el título “Broken poem” consiste en una imagen de una serie de imágenes realizadas escribiendo en el teclado del ordenador. Inspirada por las ideas de la escritura automática, poesía concreta y dibujo automático, edité un código usando el software de código abierto para artistas visuales Processing, por el cual cada letra del teclado al ser presionada da lugar a un tamaño y a un color en la pantalla. La imagen final la realicé siguiendo un proceso intuitivo, sin reconocer exactamente la correspondencia entre cada letra del teclado, el color, el tamaño y el lugar en la pantalla. Siguiendo algunos de los postulados de la poesía concreta diseñé un código en el que principalmente la expresión estuviese basada en la línea y la superficie y en menor medida en el color, usando así colores pastel con poca saturación, creando efectos cromáticos de espacio y cierta vibración plástica, en algunos casos creando estructuras similares a arquitecturas.

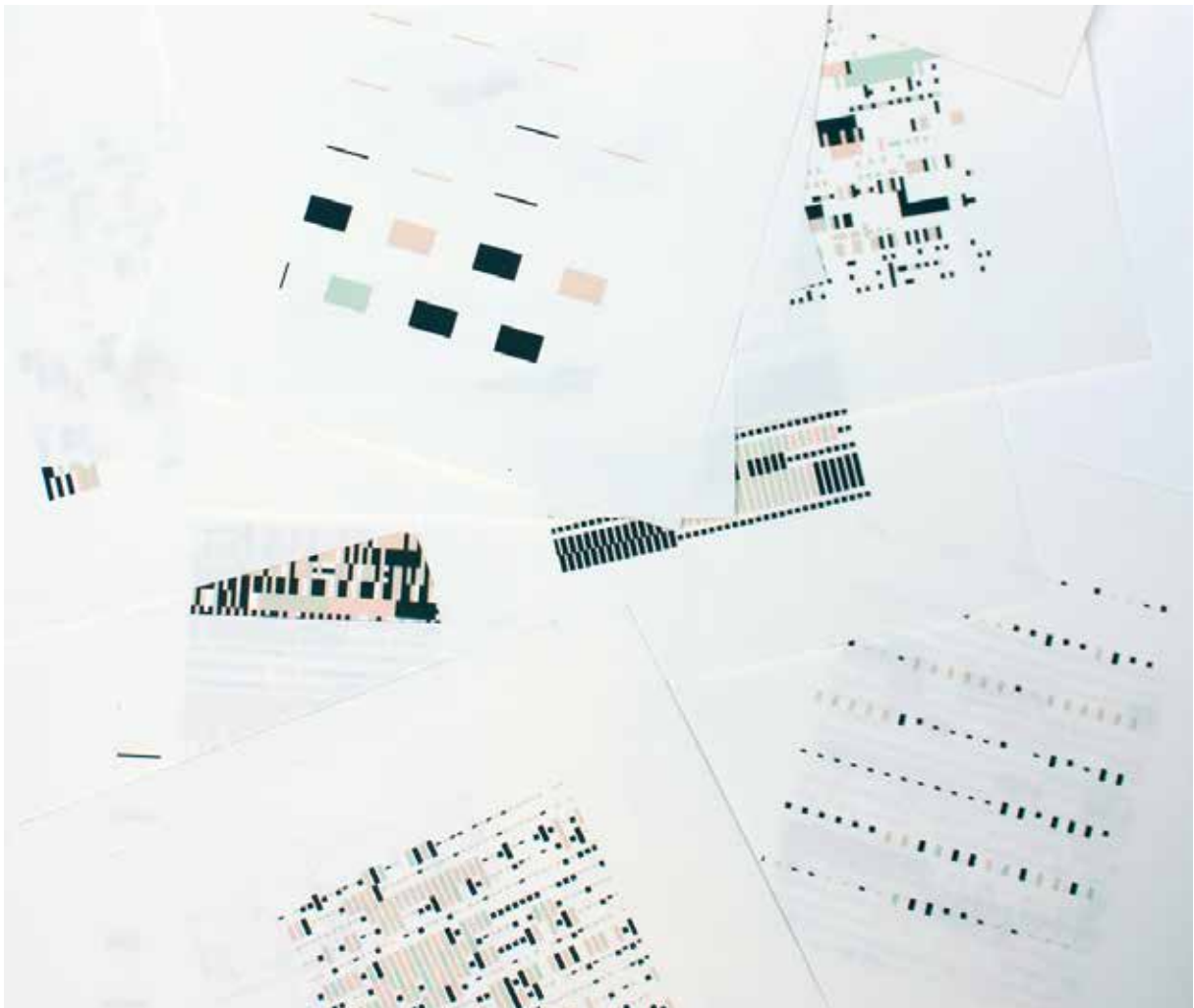
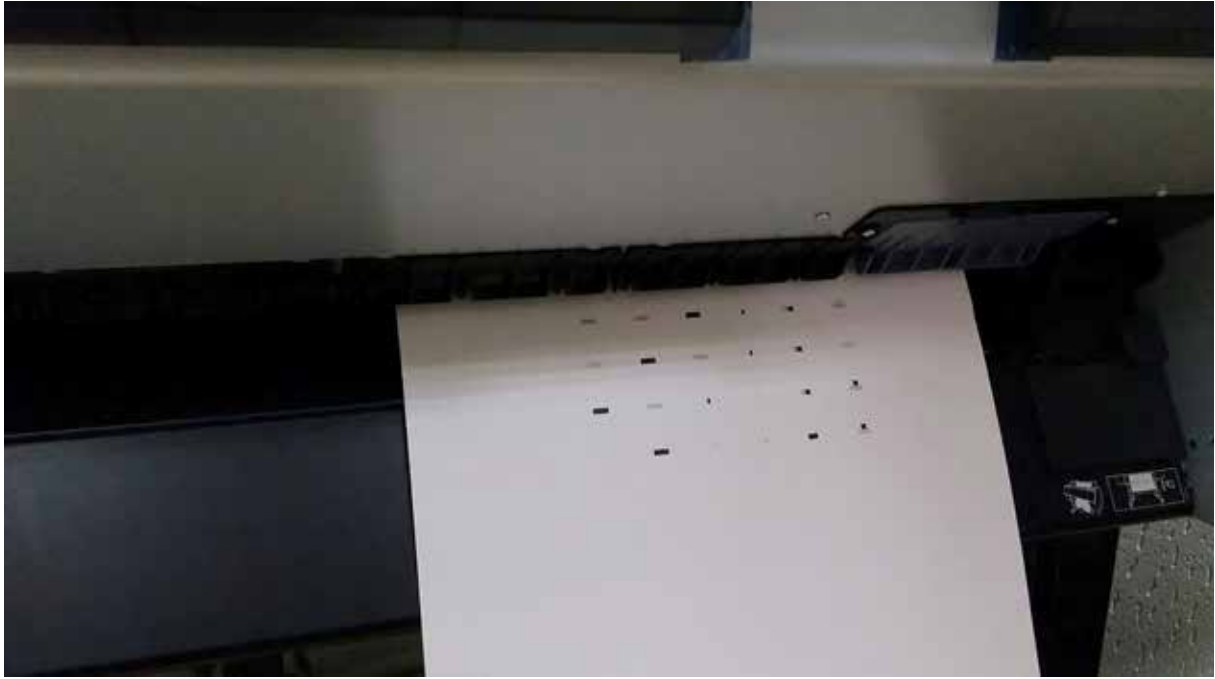
De la misma manera que la escritura automática, método usado por André Breton y los surrealistas en la primera mitad del siglo XX, consistía en poner el lápiz sobre el papel y comenzar a escribir, realicé un proceso similar poniendo mis dedos en el teclado y escribiendo, a través del software citado para artistas visuales, suprimiendo el control consciente sobre el proceso de elaboración. El resultado es una imagen que procede de una interacción diaria humana con el ordenador, escribiendo en el teclado, pero llevada a otra comprensión, proceso y resultado visual. Evoco de esta manera cierto automatismo, cuestiones relacionadas con la velocidad y la

forma de las comunicaciones así como los significados perdidos, rotos, escondidos o mediados.

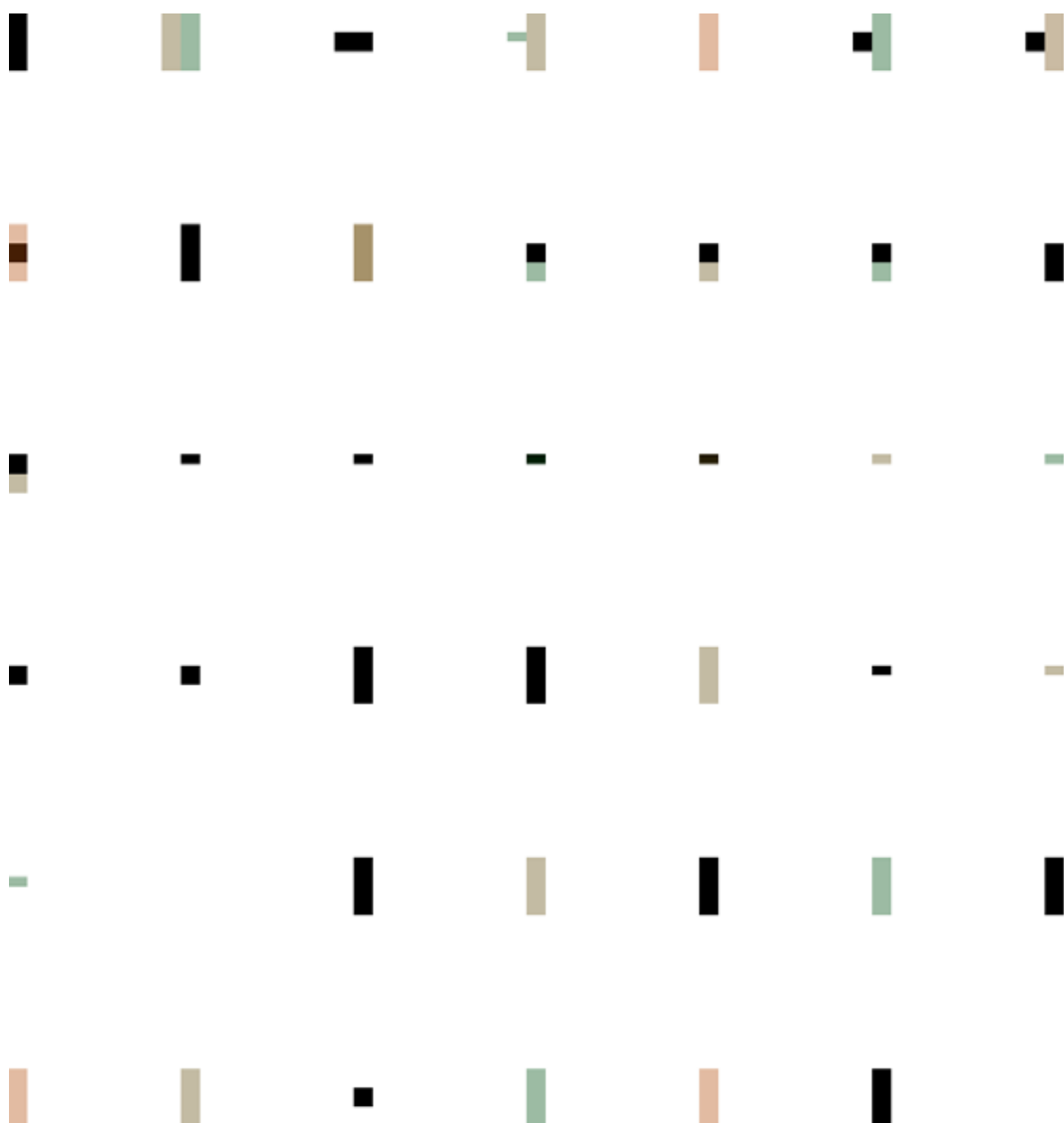
Por otra parte, siguiendo la misma línea, el trabajo plantea también una reflexión visual sobre las posibilidades de comunicación entre humanos y máquinas, inspirándome en recientes investigaciones con Inteligencia Artificial, en las cuales dos robots crearon su propio lenguaje, ajeno a los investigadores y casi ininteligible para los seres humanos. Dichos experimentos, mostraron que es muy probable que las máquinas con inteligencia artificial logren desarrollar sus propias formas de comunicación lejos del lenguaje humano, y que lo que en un principio para nosotros parezca un caos difícilmente descifrable, esconda una estructura lógica coherente que les permita comunicarse entre ellos con menor riesgo de malentendidos.

El título evoca la ruptura directa del significado o la interpretación de signos, palabras o expresiones lingüísticas, mientras tanto se da una proposición de pintura escrita en el ordenador.





Fotografías del proceso.



BROKEN POEM

2017

Técnica: Tinta pigmentada sobre papel japonés shirakaba.

Dimensiones: 29,7 X 42 cm.

Edición: 7 ejemplares.

PAULA VALDEÓN LEMUS

Paula Valdeón Lemus, (Villafranca de los Barros, 1992), reside y trabaja en Madrid. Es licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca (2015) y ha obtenido el título del Máster en Investigación en arte y Creación en la Universidad Complutense de Madrid (2017). Ha participado en exposiciones como HYBRIDFEST (The Host); JustMAD 7; ARTSEVILLA '16; ALMA GRÁFICA, en Oviedo; Galería RIZOMA, Madrid (individual); Espacio VISTA, Madrid; Palacio de LA SALINA, Salamanca; LA NAU, muestra de libros autoeditados, Barcelona; GABINETE Open Portfolio de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, Madrid; Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de la UCM, Cuántos cuentos, comisariada por Mariana Lopes Bretas. Su trabajo también ha contado con el apoyo de becas de residencia artística en producción de arte gráfico en ALFA-RA STUDIO dos años consecutivos y la selección en los encuentros CIEC-ALFARA 2016.

Su trabajo se preocupa por la narración de historias urdidas en el concepto HABITAR, los espacios domésticos, sus ruinas y su memoria. Le interesa plantear narrativas en el vacío, y la idea de recuperar sensaciones y recuerdos; es decir, toda su obra es un conjunto de piezas y reflexiones que tienen a la arquitectura y a la vida ordinaria como eje de acción y reflexión.

PRIVATE INTERFERENCE

El presente trabajo intercala un juego entre el recuerdo, su materia y su temporalidad. La obra de la artista gira en torno al concepto de habitar, de la materialidad doméstica y de la congregación material e inmaterial de vivencias que se genera a partir de la memoria; unida a las reminiscencias establecidas en el encuentro con materiales de la vida ordinaria.

En este proyecto se ha escogido por un lado una fotografía de una pared perteneciente a un solar abandonado (C/Sierra de algodonales no 9, 28053, Madrid) y la reminiscencia que se ha originado con su propio recuerdo, es decir un escrito vivencial nacido del encuentro con dicho escenario. Por otro lado, se han seleccionado unos azulejos reales pertenecientes a otra ciudad (Lleida) y por ende, casa, con la misma apariencia física.

Estos últimos han sido sometidos a una serie de filtros: se han fotografiado y grabado. Posteriormente, este documento ha sido escaneado directamente desde la pantalla del ordenador con el objetivo de provocar más calvas y “polvo” en ellos. Con esto se pretende crear una alegoría de las interferencias en el tiempo y el recuerdo, de los borroso y equívoco de los tiempos privados¹ que se acumulan en la mente humana, en la memoria y en los espacios.

Con la imagen resultante del escaneo y de una consecutiva edición en Photoshop, se establece la silueta o sombra de un objeto inanimado propio del mobiliario doméstico y la vida ordinaria: una silla. La silla simboliza la decoración como herramienta humana para crearse una intimidad y una privacidad (la cual es la que nos otorga poder tener unas experiencias cotidianas y que sean recordadas); el mueble como símbolo del habitar.

Decidimos hacer la conexión entre estos dos escenarios de distinto origen pero con un material y un recuerdo común mediante la impresión en plotter del montaje digital de la silla y la superposición de una tela con la misma figura. En ella se pueden leer partes veladas del escrito generado con el encuentro del solar que nombrábamos anteriormente: (El texto se ha transferido mediante la técnica de transferencia con acetona y la presión del tórculo de grabado).

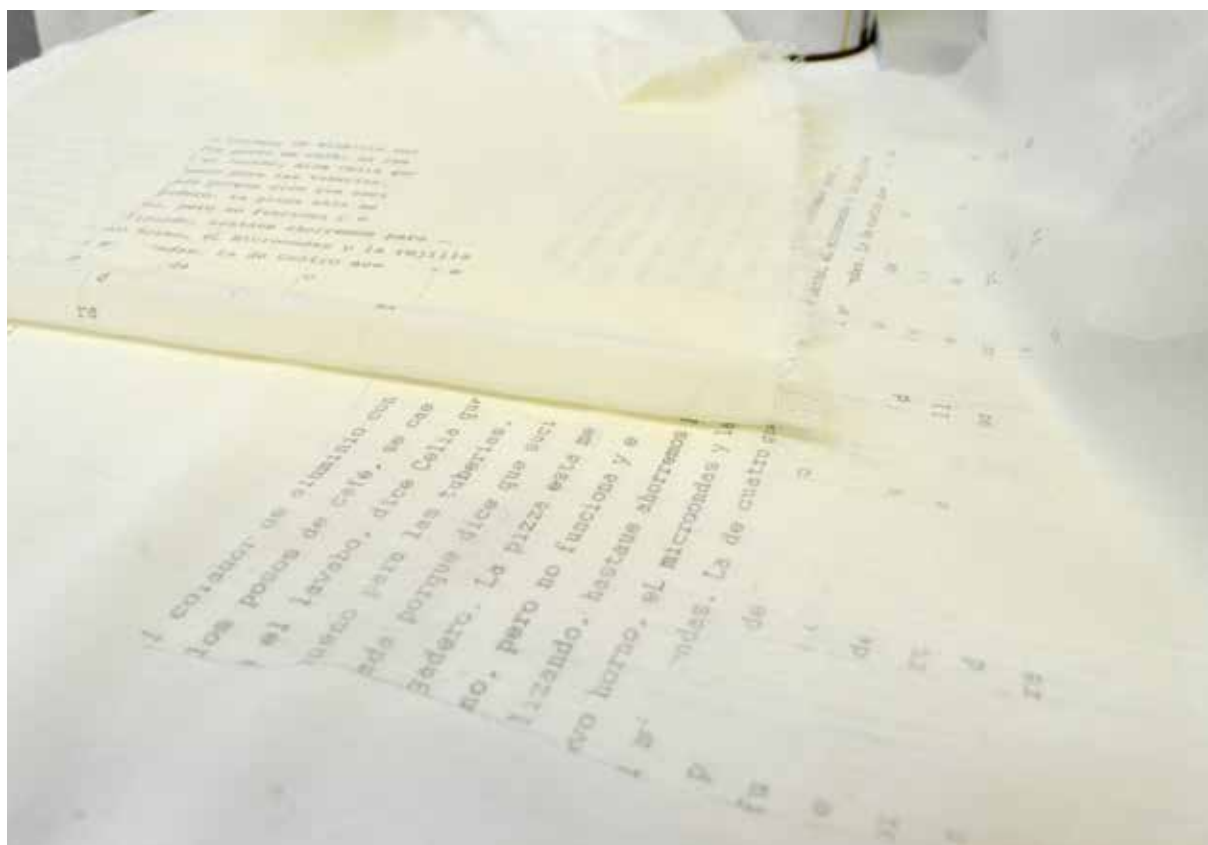
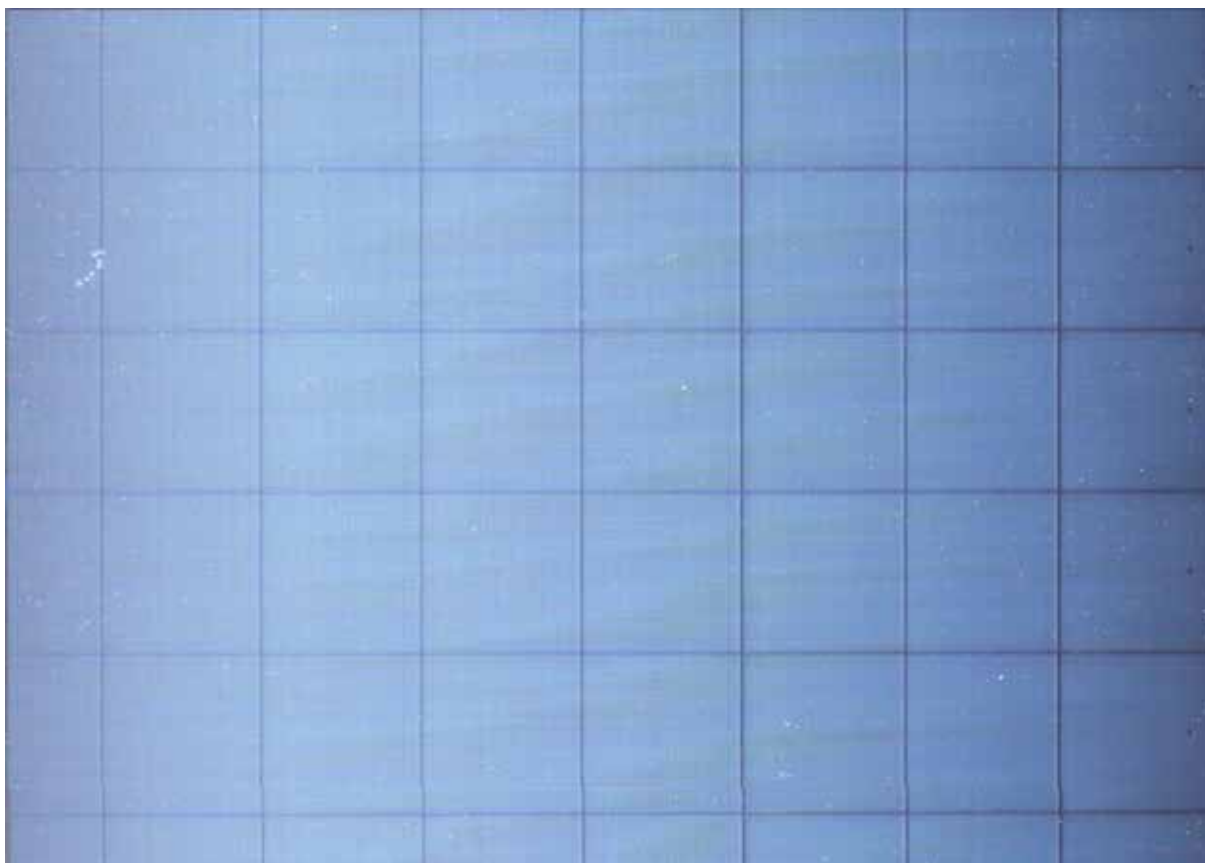
“El colador de aluminio con los posos de café, se cae en el lavabo, dice Celia que es bueno para las tuberías, pero Marina se enfada porque dice que ensucia el fregadero. La pizza esta mejor en el horno, pero no funciona y estamos utilizando, hasta que ahorremos para un nuevo horno, el microondas y la rejilla del microondas. La de cuatro quesos es la preferida de Marta... Otro horno. Sí funciona en otro lugar. Añoro ese grill del microondas, el horno de ahora no disfruta las pizzas. La rejilla de microondas del solar de Vallecas será testigo de otras... pizzas”

La tela de gasa, transparente, deja ver a través de ella el diferente material que guarda debajo. De esta forma se concibe una congregación y a su vez un nuevo tejido de tiempo, una red de recuerdos intermitentes. La gasa está cosida sutilmente con hilo, haciendo una reflexión sobre los tiempos urdidos mediante recuerdos particulares.

1 Se reflexiona sobre las divergentes temporalidades inscritas en nuestra memoria por el hecho de no poseer una situación ni fecha fija. Como consecuencia de esta observación, se pronuncian dos ideas de tiempo: un tiempo público y un tiempo o privado. Estas dos percepciones son tomadas de una publicación escrita por la historiadora Estrella de Diego acerca de la obra de la artista Carmen Calvo. De Diego se refiere con tiempo público al tiempo instaurado para crear un orden, el tiempo del que la humanidad tiene noción y por el que ocasionalmente nos sentimos apurados o a la inversa. Por el contrario los tiempos privados tienen la característica de haber olvidado al primero y de no poseer la homogeneidad que los sitúa en un lugar concreto ni fijo. A partir de esta idea optamos por situar las reminiscencias que se manifiestan tanto en nuestra obra como en nuestra imaginación, en un tiempo particular o privado.



Solar calle sierra algodonaes 9. 28053 y tejas de Lleida.



Fotografías del proceso.



PRIVATE INTERFERENCE

2017

Técnica: Inyección de tinta sobre papel Fabriano de 300 gr. y electrografía sobre gasa cosida con hilo de algodón.

Dimensiones: 50 x 35 cm.

Edición: 6 ejemplares y 1 Prueba de Artista.

RAQUEL HERNÁNDEZ IZQUIERDO

Madrid, 1986. Con su trabajo artístico, Raquel Hernández Izquierdo explora las posibilidades evocativas que ofrecen las cualidades técnicas del grabado y la estampación. Actualmente esta investigación se desarrolla en una tesis doctoral en la Universidad Complutense de Madrid. Inició sus estudios de Bellas Artes en la UCLM, donde obtuvo una beca Erasmus en la Libera Accademia di Belle Arti di Brescia (Italia) y finalmente se licenció en la UCM. Obtuvo una beca para estudiar el Máster en Medios de Impresión Gráfica, Ilustración y Acuñación Artística impartido por la UCLM en colaboración con la Escuela de Grabado y Diseño de la F. N. M. T. Obtuvo una beca para trabajar como grabadora en el departamento de Preimpresión de la F. N. M. T. Ha participado en numerosas exposiciones colectivas a nivel nacional e internacional como Fine Art Universiade U-35, en el Museo de Arte de Tsukuba, Japón; o Printmaking Master Salon KoMASK 2017, en The Royal Society for the Encouragement of the Fine Arts. KoMASK vzw, Bélgica. Realizó una exposición individual llamada Espacios de Corrosión en La Factoría de Papel (Madrid), y ha participado en ferias como Masquelibros (Madrid, 2015), JustMad (Madrid, 2016), Open Portfolio (Bilbao, 2016), Fig Bilbao (Bilbao, 2016), y Gabinete (Madrid, 2017); en esta última obteniendo el premio Open Portfolio.

LUNA GIBOSA

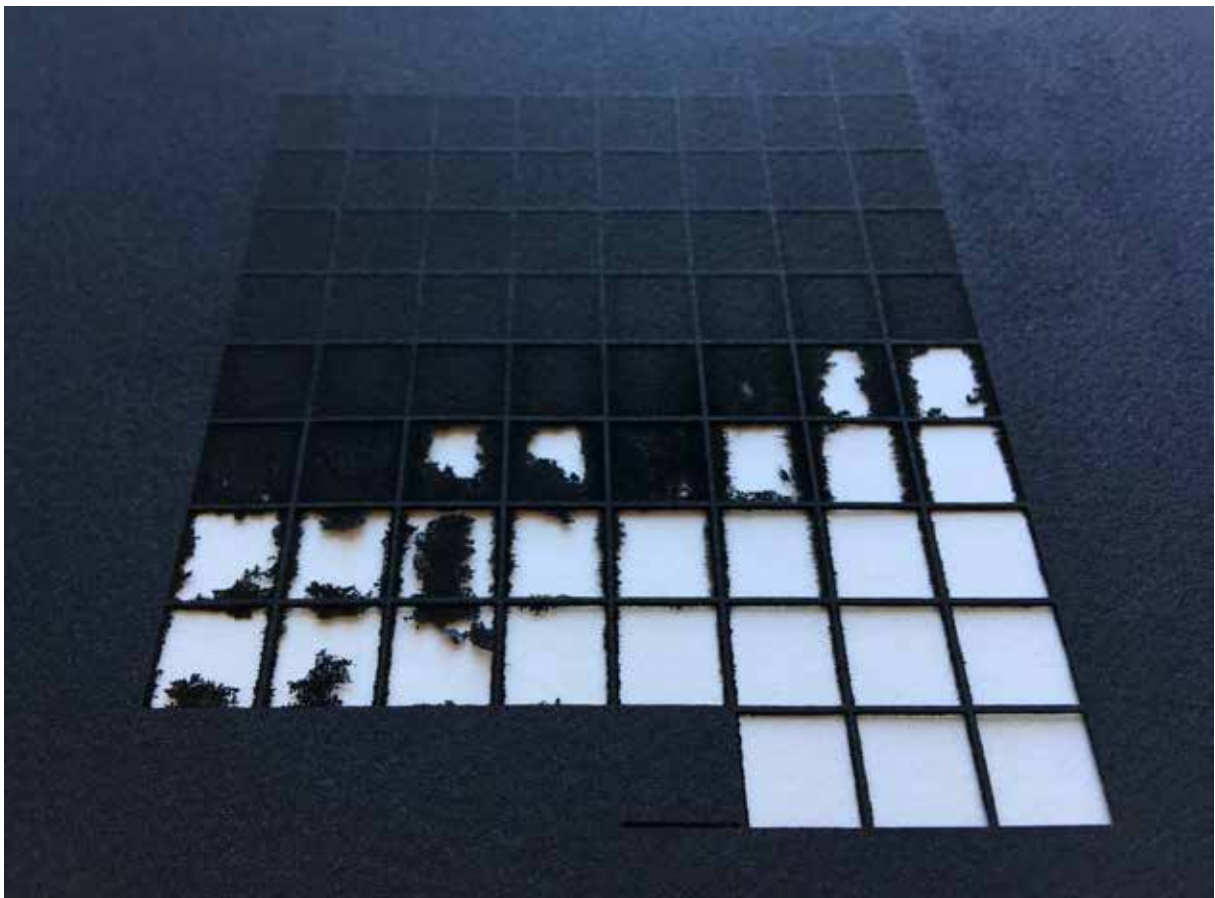
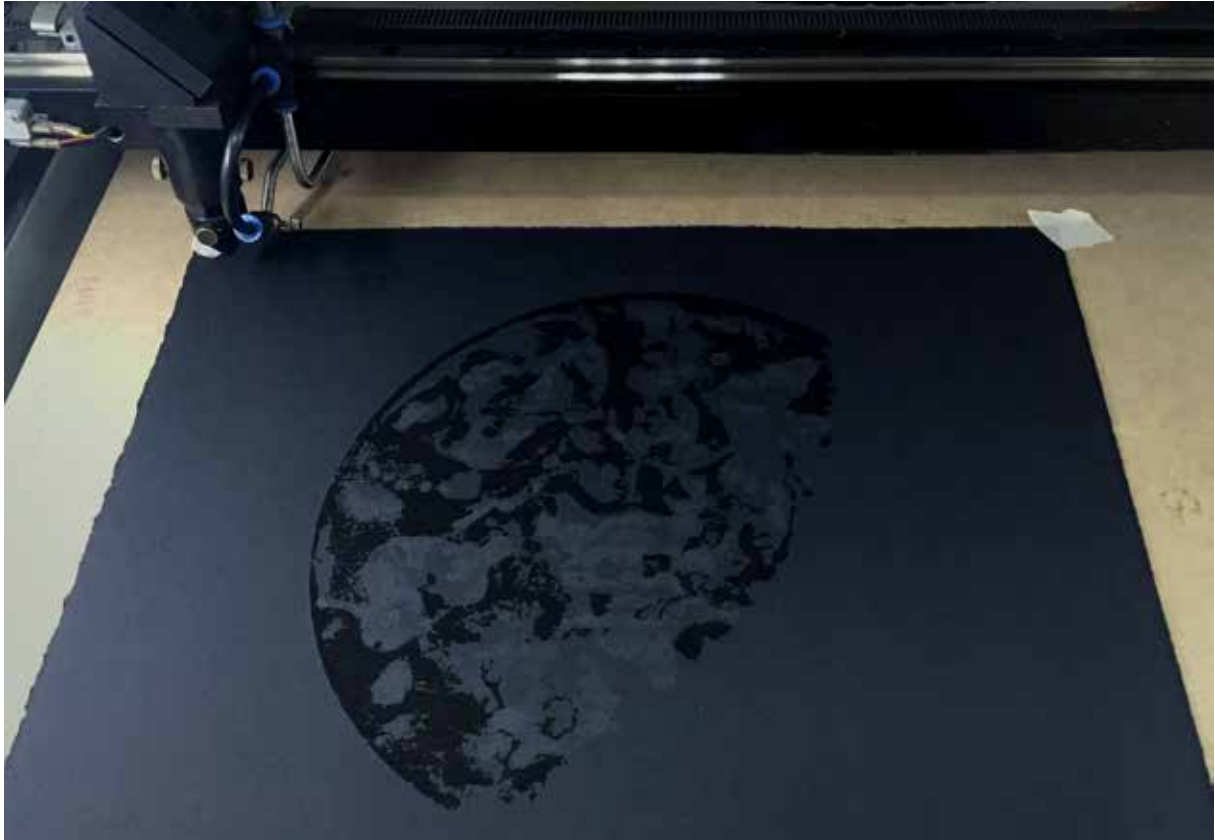
Luna gibosa es la representación de lo que podría ser un lugar inhabitable, del cual se conoce únicamente aquello revelado por la tecnología desarrollada para el estudio de los fenómenos celestes. Desde que Galileo Galilei dibujó detalladamente las irregularidades de la superficie lunar vistas a través de su propio telescopio, no se ha abandonado el registro de este tipo de observaciones, ya que las lentes de este artilugio nos sitúan ante un espacio lleno de transformaciones y formas orgánicas más cercanas a nuestra experiencia sensible que a un universo etéreo y perfecto. La difusión de todas estas imágenes fruto del desarrollo tecnológico y científico, ha hecho que formen parte de la experiencia popular más allá del ámbito especializado, influyendo en nuestra manera de entender e imaginar la naturaleza.

Es por ello que Luna gibosa está profundamente influenciada por estas referencias visuales a pesar de no ilustrar una imagen concreta, ya que se trata de evocar una serie de sensaciones ligadas a los peligros y misterios que suscitan aquellos espacios que únicamente se pueden experimentar a través de los medios técnicos. Por tanto, la representación de un cuerpo celeste con materiales que forman parte de nuestra experiencia sensible, se debe al anhelo por colonizar aquellos territorios inalcanzables. Esta evidencia está ligada a la fascinación y el temor provocado por lo sublime, emociones que despiertan la curiosidad por lo desconocido, lo que supone una concepción romántica del cosmos heredada de la filosofía idealista alemana, corriente de pensamiento que comprendía la complejidad

de los fenómenos naturales como algo incomprensible desde una concepción mecanicista del mundo, debido a la entropía que parece gobernar sus leyes.

Para aludir a estas ideas relacionadas con los límites de la percepción humana, el desarrollo tecnológico como medio de investigación científico y lo que ello supone a la hora de concebir la realidad se ha representado la superficie de un satélite - tipo de imagen que acostumbramos a ver en formato virtual o impreso - grabando la superficie de un papel negro con una cortadora láser. De este modo, durante el proceso creativo de este proyecto los medios tecnológicos diseñados con fines científicos, industriales y artísticos ocupan su lugar entre los fenómenos que han creado el paisaje lunar, y los intercambios químicos que se producen cuando el haz de luz infrarroja quema la superficie del soporte en base a una información numérica que regula su potencia y posición. Así es como surge la metáfora, cuando una realidad que se nos muestra únicamente a través de medios tecnológicos, es materializada por una máquina alterando un soporte orgánico susceptible de ser degradado, erosionado y quemado.

Es por ello que un territorio erosionado y sedimentado que podría encontrarse a millones de años luz, es representado por el hollín del papel que ha sido quemado por una fuente de energía graduada; residuo que se nos muestra frágil, oscuro, aterciopelado y efímero como la propia materia en constante transformación. Por otra parte, la superficie del papel negro hace referencia a los límites de nuestra percepción visual, ya que es la máquina (como en el caso de los telescopios) la encargada de revelar ante nuestros ojos la imagen que se encuentra en el interior de un espacio indeterminado, misterioso y profundo. De esta manera simbólica pero palpable, podemos tener la sensación de aproximarnos a lugares inhabitables, pues está en la naturaleza humana encontrar correspondencias en nuestro entorno desde todos los ámbitos del conocimiento y a cualquier escala del universo.



Proceso de grabado y prueba para calibrar la potencia del láser.



Detalle y edición de Luna Gibosa.



LUNA GIBOSA

Técnica: Grabado Láser sobre papel Velin Arches Negro Grabado de 250 gr.

Dimensiones del papel: 43,5 x 32,5 cm.

Edición: 7 ejemplares.

ROBERTO FREIRE

Roberto Freire (Tudela, Navarra, 1992). Graduado en BBAA en el CES Felipe II (UCM) y Máster en Investigación en Arte y Creación (UCM). Trabajó como profesor de Fotografía, pero no desarrolla su trabajo únicamente con este medio.

Ha participado en diversas exposiciones colectivas y en festivales como Hybrid (2017) con Espacio PROA y obra expuesta en la Fundación NMAC Montenmedio Arte Contemporáneo. En 2016 realizó su primera exposición individual Residuos Urbanos: Mierda en la Fundación María Forcada (Tudela).

Recientemente realizó una residencia en Tabacalera Promoción del Arte (Madrid) con su correspondiente exposición, al igual que en la Fundación BilbaoArte de Bilbao y formó parte de Franqueados JustMad8.

OKUPAZIOA EZ DA DELITUA

Okupazioa ez da delitua, es un proyecto desarrollado en Bilbao sobre una subcultura muy presente en la ciudad, que se contrapone a la imponente propuesta cultural de la institución, la cultura OKUPA.

Las piezas están compuestas de dos elementos, que se contraponen pero a la vez se relacionan, para no generar un discurso unilateral, y mostrar ambos lados de estos movimientos. Por un lado, la frase central, que ponen el nombre a la obra, consiste en una pintada encontrada en la ciudad, realizada por alguien anónimo, pero que refleja este movimiento, al igual que muchas otras pintadas descubiertas para este proyecto. Por otro lado, el borde izquierdo presenta unas irregularidades, difíciles de reconocer, pero que en realidad muestran el perfil de una puerta destrozada de una vivienda que habían intentado okupar, mostrando así las dos situaciones que se enfrentan a la Okupación, el okupa y el okupado.

Técnicamente, las piezas han sido generadas a partir de imágenes fotográficas, mediante las cuales se sacan unos patrones, que posteriormente se utilizaron como guía para recortar en la cortadora láser. La obra se completa tras su instalación a partir de una pequeña acción simbólica, en la cual se pinta la plantilla con pintura en spray, dando uso y función a la plantilla.





Fotografías del proceso.



OKUPAZIOA EZ DA DELITUA

Técnica: Pintura en Spray y Corte Láser sobre cartulina.

Dimensiones: 29,7 x 42 cm.

Edición: 7 ejemplares.

SARA GONZÁLEZ

Artista cántabra afincada en Madrid, desarrolla su obra sobre papel, encontrando en la gráfica un medio con el que crear sus imágenes y discurso mediante la superposición de capas.

Desde hace más de diez años que empezó su contacto con la disciplina del grabado, ha desarrollado su obra participando en exposiciones y ferias de arte y obteniendo algunos reconocimientos como el Premio de Grabado Contemporáneo de la Dirección General de la Mujer de la Comunidad de Madrid o el 2º premio del certamen José Caballero de las Rozas.

Diplomada en Grabado y Diseño Gráfico en la Escuela de la Casa de la Moneda, se licenció posteriormente en Bellas Artes en la Universidad Complutense de Madrid, cursando también un Máster en Investigación en Arte y Creación en la misma institución, donde fortaleció y conceptualizó su discurso artístico.

Cuenta en su haber con experiencias laborales ligadas al mundo del grabado como grabadora de moneda, catalogadora de obra gráfica o docente de grabado y libro de artista y en la actualidad se mantiene en continua formación e investiga en su propio taller de grabado donde crea su obra y aplica la tecnología en función de sus intereses plásticos.

WINDOWS I

Es innata la curiosidad y deseo de desentrañar el misterio del funcionamiento de la mente.

Únicamente poseemos representaciones, ya sean dibujos, fotografías o vídeos de aquello que tenemos bajo la piel o dentro de la cabeza, cubierto tan solo por una fina capa, pero la realidad, aunque muy cercana, permanece invisible para el ojo humano. En un intento por asomarnos al interior de la mente recurro a la tecnología empleando para ello el retinógrafo, un aparato que permite acceder a donde el ojo no llega, con el propósito de realizar una aproximación desde el nervio óptico a la retina, la frontera entre el mundo exterior y el interior. Una fina barrera translúcida, cual cristal que permite vislumbrar lo que hay al otro lado.

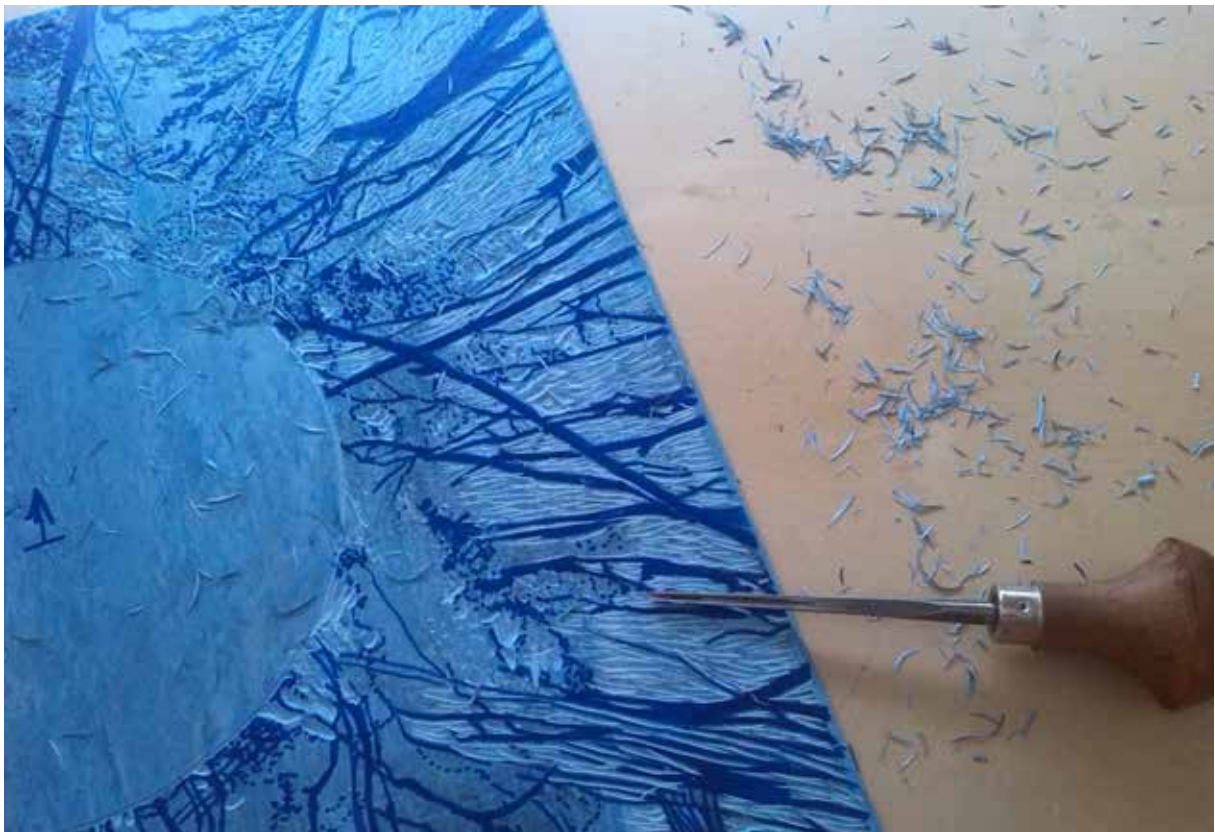
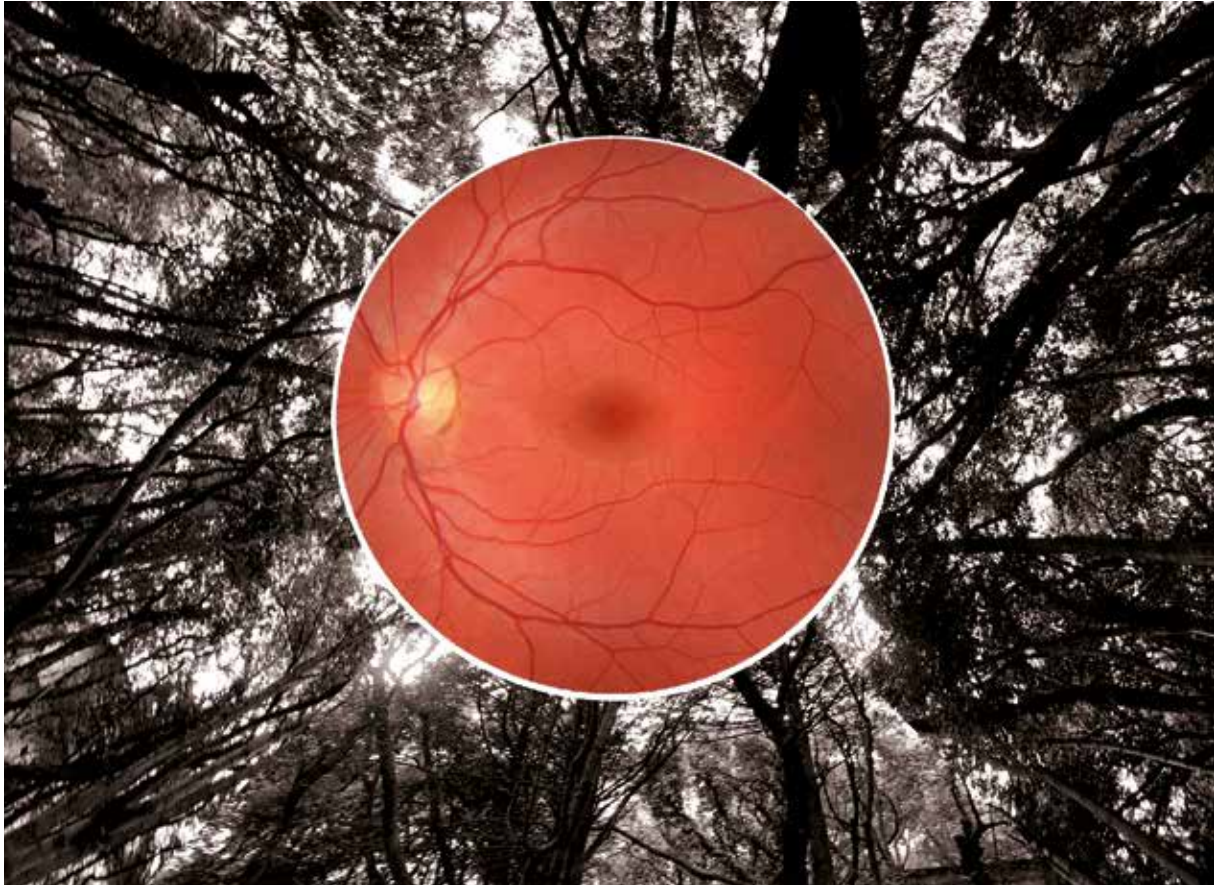
Esa misma imposibilidad de aprehender en una imagen lo intangible, tiene lugar cuando entramos en contacto con la naturaleza en comunión con el paisaje. Esas sensaciones que tratamos de retener en la retina o en su defecto a la cámara en forma de imagen a la que poder recurrir tanto de forma mental como virtual son las que busco llevar al terreno de lo material.

En la obra Windows I, se han combinado estas dos ideas complementarias de forma que se han tratado de capturar en un vídeo las sensaciones percibidas en un claro del bosque. Para llevarlo a las dos dimensiones estáticas del soporte papel se ha realizado una fragmentación en fotogramas creando una imagen irreal con evocaciones a la anatomía del ojo que busca generar en el espectador el replanteamiento de la percepción inicial.

La imagen obtenida por el retinógrafo no es tal, ya que se ha tomado como base una imagen obtenida por uno de estos aparatos y se ha realizado una recreación ficticia de la misma de forma digital.

Para la ejecución técnica de la obra se ha realizado una estampación empleando tinta transparente sobre papel negro con el objetivo de recrear el brillo propio del cristalino que cubre al ojo, en un intento de acrecentar la sensación de ambigüedad entre paisaje exterior y paisaje interior. La imagen de la retina ha sido estampada sobre un soporte transparente y montado todo ello de modo que se le pueda aplicar a la obra la luz desde el exterior o desde el interior (la luz externa de la naturaleza y la luz interna de la mente metafóricamente hablando).

Windows I como título pone el punto irónico al proyecto, pues lo que en realidad estamos percibiendo no deja de ser un simulacro digital de una realidad que sigue permaneciendo fuera del alcance de lo palpable.



Fotografía del proceso: imagen de referencia y linograbado.



Fotografías del proceso: Estampación de dos matrices de linóleo.



WINDOWS I

2017

Técnica: Linóleo sobre papel.

Dimensiones: 29,7 X 42 cm.

Edición: 7 ejemplares.

TANIA TSONG DE O´PAZO

Tania Tsong de O´Pazo, nacida en 1983 en Taiwán, después de haber vivido en varios países, se ha afincado en Madrid y en Taipei. Es licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid (2009) y ha obtenido el título de Máster en Investigación en Arte y Creación impartido por esta misma universidad (2017). Entre sus últimas muestras individuales destacan: La Tierra es plana (2010), Casa de la Cultura, Azuqueca de Henares; El mundo se disuelve cuando pienso en ti (2013), IT-Park Gallery, Taipei; La distancia entre 1 y 2 (2016), Café Showroom, Taipei; Sopa de letras (2017), Galería Silvestre, Madrid.

Sobre mi obra

Mi trabajo consiste en un viaje personal que desemboca en una repetida fragmentación y síntesis de la contemplación, tanto microscópica como telescópica de los ritmos y las sutilezas que conforman el cosmos. De este modo, hilo el paisaje rompiendo y recomponiendo espacios.

En el proceso, hay una constante búsqueda del equilibrio. Entre lo natural y lo manufacturado, entre el espacio vacío y el espacio lleno, marcharse o permanecer, encontrarse entre dos mundos y construir un hogar en el intermedio.

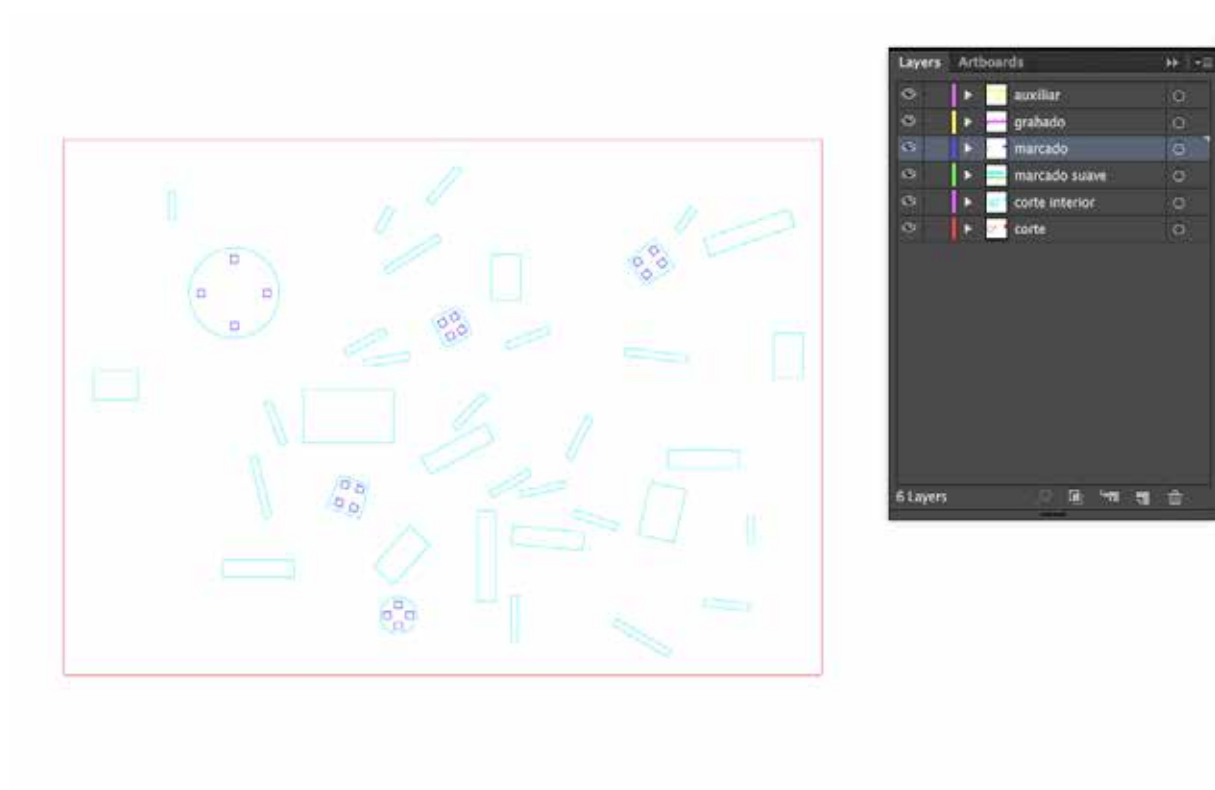
Hilo, papeles, madera, alfileres, fotografías, objetos encontrados... Son materiales que utilizo con el afán de desvelar unas experiencias de la vida cotidiana enigmáticas y muchas veces desapercibidas.

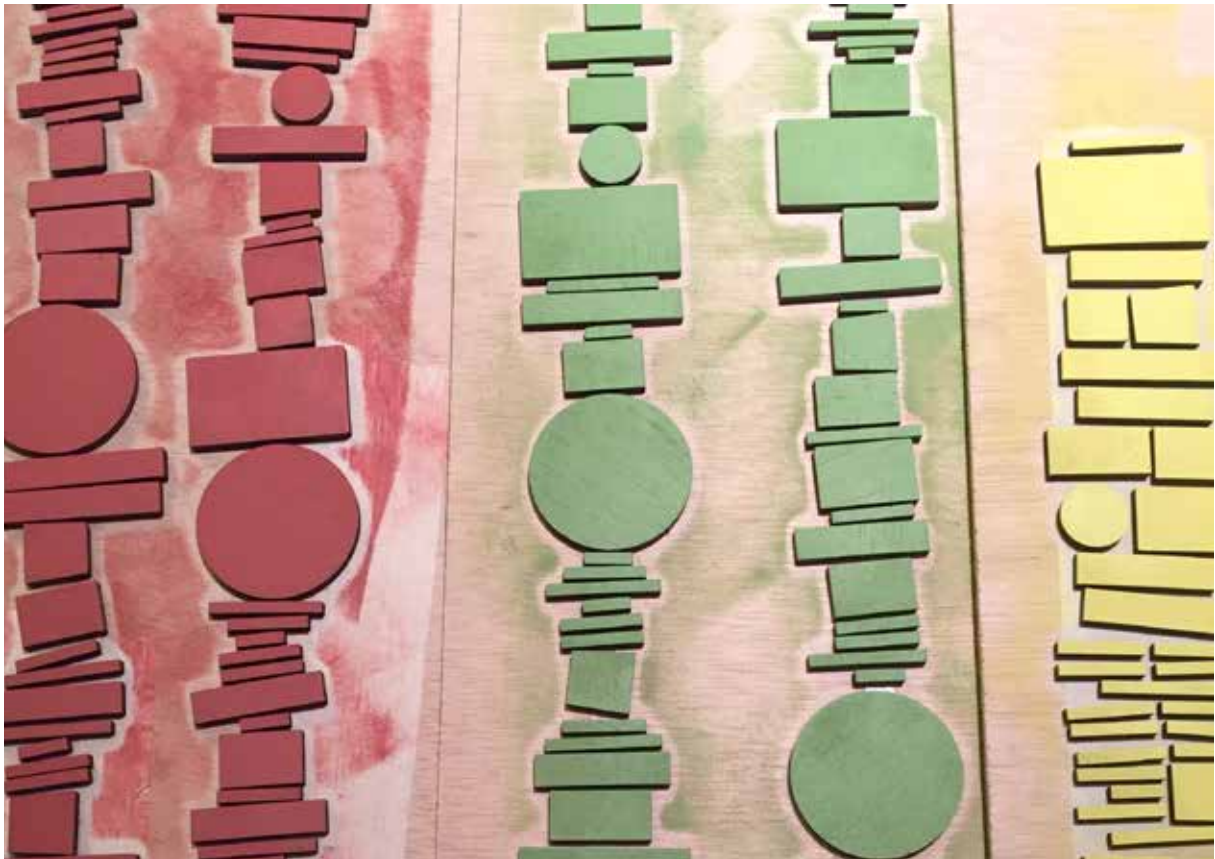
FELICIDAD (AMARILLO, VERDE Y TEJA)

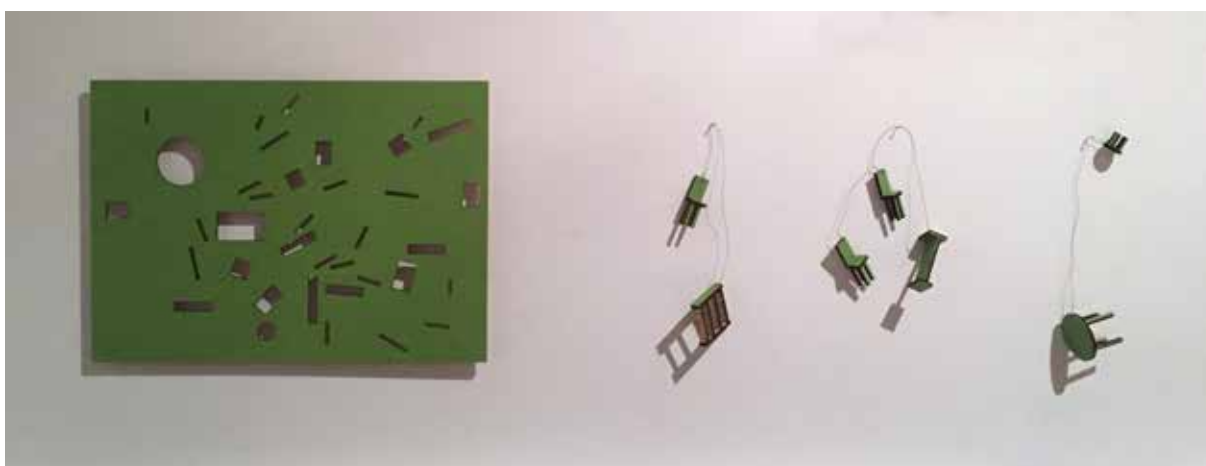
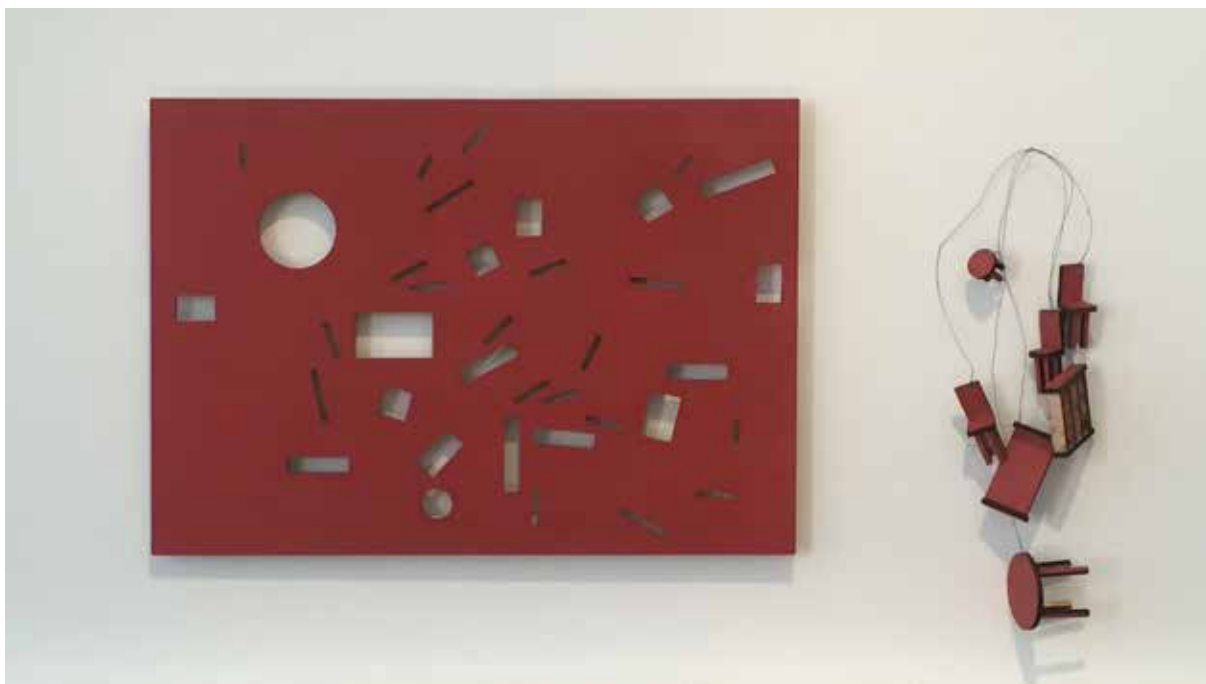
Sillas. Mesas. Camas. Armarios. ¿Cuales son los elementos que constituyen un hogar? Es más, ¿en qué medida se basa nuestra felicidad en estas pertenencias?

Con el afán de reflexionar sobre la relación entre el espacio material y el sentimental, en Felicidad (Amarillo, Verde y Teja) he hecho una selección de los muebles más cotidianos y que ocupan el entorno más íntimo de nuestras vidas, reduciéndolos a su esencia. El resultado es una cartografía fragmentada del espacio doméstico que lo deconstruye para luego reconstruirlo. Las piezas de los muebles, desplegadas y desplazadas, conforman un mapa de ningún lugar: una composición abstracta que, como las de Kandinsky, emana energía y evoca emociones.

Al igual que los muebles de IKEA, fabricados en serie y por lo tanto idénticos entre sí, las miniaturas recortadas con laser en Felicidad requieren de la intervención humana para ser ensambladas y así ser completadas.







FELICIDAD (AMARILLO, VERDE Y TEJA)

2017

Técnica: Corte láser y pintura acrílica sobre madera.

Dimensiones: Variables.

Edición: 7 ejemplares.