



intransit

plataforma complutense de creadores universitarios

qué es?

intransit es una plataforma creada por la Universidad Complutense de Madrid que apuesta por establecer pautas profesionales de trabajo entre la comunidad artística universitaria y los agentes culturales que operan en cada sector.

La plataforma se conforma como una convocatoria pública, unas jornadas de presentación de los proyectos con actividades participativas, un archivo físico instalado en el Centro Arte Complutense y un archivo digital en la red: www.intransit.es

_Convocatoria pública. La selección de proyectos se realiza por un comité independiente de expertos que evalúa los trabajos presentados a una convocatoria pública de carácter anual.

_Presentación de proyectos. Está destinada a profesionales del sector de las artes plásticas y visuales como: directores de museos, comisarios de exposiciones, programadores de centros culturales, galerías de arte, coleccionistas, responsables de plataformas independientes, colectivos artísticos, espacios autogestionados, medios de comunicación especializados, grupos docentes y de investigación, etc.

_Actividades intransit. Un ejercicio de puesta en común y confrontación pública de discursos artísticos y sociales en el contexto universitario, abierto a todas aquellas personas interesadas por la creación, la participación y el pensamiento crítico.

_Archivo físico y digital. A través de la convocatoria anual se genera una herramienta digital en formato archivo web multimedia que permite dar visibilidad a los proyectos seleccionados y potenciar la red de trabajo de los creadores. El archivo físico quedará instalado en el Centro de Arte Complutense para su consulta permanente por profesionales e investigadores.

statement

“Crear es detectar problemas y proponer soluciones. El arte y la cultura pueden plantear y proponer formulas de acción para intervenir en la realidad social y generar desde el discurso estético, maneras de hacer y maneras de pensar. Herramientas básicas para que una sociedad se desarrolle de forma cohesionada en un contexto integrador”.

(Josep-María Martín, artista visual)

La evolución de la compleja situación socio-económica actual obliga a realizar, por parte de la institución universitaria pública, una labor de concienciación a la ciudadanía sobre el valor del trabajo creativo. Entender la cultura como una actividad principal que nos permita aspirar a disponer en un futuro próximo de estándares productivos homologables a los de los países más avanzados, que desde hace décadas se sirven de modelos de crecimiento basados en la educación y el conocimiento.

Es una necesidad imperante el hacer visible este rico capital simbólico y permitir que los creadores realicen su devolución a la sociedad. Los artistas jóvenes, son la cantera de la industria cultural del país, que ya aporta en torno al 4% del PIB nacional.

Sin embargo, las salidas profesionales a sus propuestas son insuficientes, su trabajo se realiza en un contexto de precariedad, y no se da el necesario reconocimiento social a su labor.

La visita al lugar donde el artista trabaja es una práctica habitual dentro del esquema de relaciones e intereses profesionales que se generan entre los creadores y los diferentes agentes culturales durante el desarrollo de su vida profesional. Esta forma de aproximación a la obra de los artistas está ligada a la existencia de residencias, espacios de producción y talleres de trabajo, que facilitan el encuentro y la puesta en común de ideas y estrategias. Esta práctica, ampliamente extendida en muchos países europeos, es un elemento clave en el desarrollo de las carreras profesionales de los artistas, especialmente de los jóvenes y emergentes.

objetivos

- Realizar didáctica sobre la importancia del esfuerzo personal, el rigor en la práctica y la excelencia en el desarrollo de los procesos de investigación y creación.
- Relacionar de una manera eficaz a los creadores en fase de formación universitaria con los profesionales de su sector (responsables de museos, comisarios, galeristas, programadores de centros, críticos, periodistas, coleccionistas, investigadores, etc.)
- Dotar a los creadores universitarios de las herramientas necesarias para comprender el contexto de trabajo profesional y los mecanismos de intermediación, facilitando su inserción en los circuitos institucionales y alternativos de la cultura, en el mercado del arte y en las redes de centros de investigación y pensamiento.
- Hacer difusión entre los futuros artistas profesionales del código de buenas prácticas artísticas impulsado desde el año 2007 por el IAC Instituto de Arte Contemporáneo y el Ministerio de Cultura.

convocatoria intransit 2010

La convocatoria estuvo dirigida todas aquellas personas matriculadas en el curso 2009-2010 (licenciatura, posgrado, doctorado, título propio) en cualquiera de los diferentes centros de la Universidad Complutense de Madrid, independientemente de su edad, origen o práctica académica. También pudieron participar todas aquellas personas licenciadas de la UCM y residentes en España, cuyos estudios habían finalizado con posterioridad al año 2006.

La convocatoria invitaba a presentar proyectos en fase de investigación, proceso o producción que estuvieran relacionados con los parámetros de la creación actual en todas sus disciplinas: pintura, escultura, grabado, dibujo, fotografía, obra gráfica, instalación, videoarte, arte electrónico, videojuego, arquitectura, net.art, performance, arte sonoro, etc.

Un comité de expertos en creación emergente fue el responsable de seleccionar los 20 proyectos según los siguientes criterios:

Calidad artística e innovación de las propuestas.

Rigor procesual y coherencia discursiva de los proyectos.

Dimensión social de los temas tratados.

Aplicación de metodología científica en el proceso creativo.

Utilización de nuevas tecnologías.

Los miembros del Comité de Selección han sido:

Manuel Álvarez Junco, Vicerrector de Cultura y Deporte de la UCM

Javier Duero, representante de Pensart Cultura

Alexis Callado, comisario independiente

Marlon de Azambuja, artista visual

Virginia Torrente, comisaria independiente

Fueron recibidos 108 proyectos, siendo la calidad de las propuestas, a nivel conceptual, estético y narrativo, de un gran interés y compromiso social por parte de los creadores participantes.

programa de actividades

SPEEDARTING

Una actividad de networking directo. Una ocasión para compartir ideas y propuestas con un especialista del sector cultural en un cara a cara. Pide asesoramiento, pregunta, cuestiona, propón ideas, y sugerencias. Regístrate y elige el profesional con el que te gustaría hablar.

POST_ ICIONATE

Los pensamientos ocupan un lugar, la unión de estas ideas forman un mapa de compromisos, expectativas y líneas de acción describiendo como en una instantánea la realidad del momento. Llévate las frases que agiten más tu conciencia, alguien colgó esa idea para compartirla contigo. Post-itcionate!

SPEAKER'S CORNER

Súbete al podium y déjate oír. Estilo libre siempre que no se pise el suelo. Cada colectivo será libre de expresarse y contar su práctica, statement y líneas de actuación. Queremos que agiten al público, que ellos contestes y que se cree un debate. Speakers' Corner, proveniente del famoso Speaker's Corner de Londres, es una zona donde se permite hablar en público subido en un pequeño pódium. Frecuentemente defendida como una manifestación del principio de libertad de expresión al permitir que cualquier persona pueda hablar de casi cualquier tema interactuando con los asistentes. Un pequeño homenaje a la Ilustración, al derecho de la libertad y a la difusión de las ideas. Para muchos de los filósofos de la Ilustración defender la posibilidad del disenso fomentaba el avance de las artes, las ciencias y la auténtica participación política. Exprésate libremente!

PITONISA BOLA

Subvenciones públicas a la cultura. ¿de qué viven los artistas?, ¿cómo se mantienen los espacios alternativos?, ¿quién crea por amor al arte?, ¿de qué manera sobreviven los agentes culturales independientes?, ¿qué formulas posibles existen para vivir creando?, ¿El éxito depende del azar, la competencia, la excelencia? , Pregúntale a nuestra pitonisa que será de ti, como creador, pensador, gestor...

MINISTERIO CULTURA

Industrias culturales: 3.000.000 €

Promoción del arte contemporáneo español: 860.000 €

Sector cultural de España (libro, escénicas, artes visuales, moda, editorial, cine, performance, videojuegos, nuevas tecnologías, turismo cultural, patrimonio)

COMUNIDAD DE MADRID

Ayudas a la producción 90.000 €

Se busca comisario 90.000 €

Madrid procesos AVAM 180.000 €

AYUNTAMIENTO DE MADRID

Ayudas a la creación 355.000 €

Movilidad 150.000 €

PICTIONARY

Los términos utilizados en el mundo del arte hacen posible un paisaje de conceptos encriptados que dotan de una aparente complejidad a las ideas más cotidianas. El arte de decir, explicar y dibujar los conceptos mas complejos, que determinan un sector a veces inaccesible a la percepción más inmediata.

Atrévete con el reto de decir dibujando aquello que no tiene ni forma ni estructura aparente.

¡Regístrate y juega con nosotros al pictionary del arte!

GLOBO S- ONDA

Práctica utilizada normalmente por un grupo de poder para conocer la opinión general de la población acerca de una posible noticia. Se trata de averiguar si una nueva medida o un nueva estrategia tendría éxito en la sociedad.

Tradicionalmente, tras el sondeo, los globos se pinchan y se desmiente la noticia difundida.

Elige la propuesta más atractiva a través del color del globo que la representa, infla tu globo y espera a saber si tendrá éxito la iniciativa.

ROJO, el país se ha vuelto del revés, cambiamos centímetros cúbicos de cemento y ladrillo por folios de ideas, proyectos y creaciones.

AMARILLO, las playas de Benidor, Mallorca y Las Palmas las ocupan creadores del mundo. Esta iniciativa del gobierno pretende reconstruir antiguos paraísos perdidos.

AZUL, un paseo por las nubes. Una enorme estructura traslúcida hará posible pasear por el cielo madrileño, uniendo las famosas azoteas de la ciudad repletas de escenas escultóricas y paisajes humanos.

TESOROS URBANOS

UNO Cada tesoro nace de un tema que desea ser confrontado.

DOS La persona que compre el cuadro con el mapa del tesoro tiene dos opciones:

i) Colgar la obra de arte en su casa y consumirlo pasivamente.

ii) Romper la obra de arte y abrir el sobre que contiene el mapa del tesoro. La persona que elija la segunda opción tiene dos posibilidades más:

i) Volver a enmarcar el mapa del tesoro si le parece que ha cometido una acción inapropiada.

ii) Entrar en el juego de ir a buscar el tesoro y todo lo que eso conlleva.

TRES Cuando la persona encuentra el tesoro se le propone una acción participativa que consiste en crear un ritual para que esta persona pueda continuar la cadena de tesoros enterrando el suyo propio de acuerdo con el tema elegido.

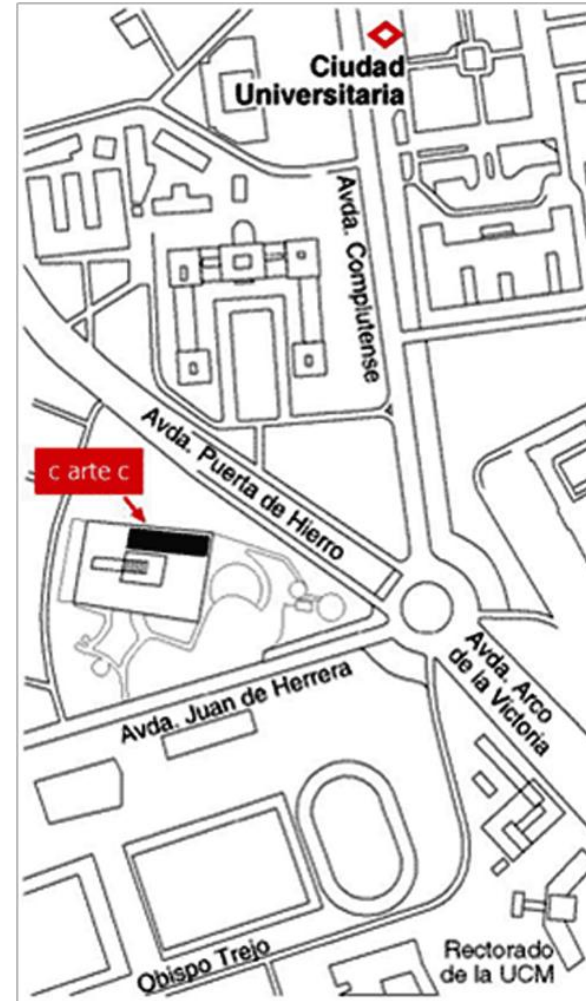
CUATRO El mapa de este nuevo tesoro se enmarca dentro de un sobre cerrado, como los anteriores, y se vuelve a exponer.

cómo llegar

intransit. Presentación de proyectos
13, 14 y 15 de Julio de 2010
de 11 a 20 h.

c arte c
Centro Arte Complutense
Avda. Juan de Herrera, 2. 28040 Madrid

Metro: Ciudad Universitaria - Moncloa
Autobuses: U, G, 46, 82, 83, 132, 133, 162



ARTISTAS

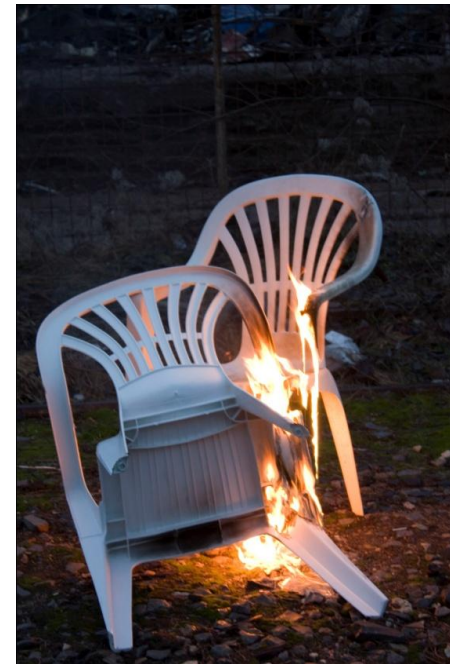
AIDA BAÑUELOS

Fondue

Es una representación del amor y del acto de reproducción, una ironía que manifiesta lo contaminante que es la producción en masa, en códigos de belleza y atractivo visual. Se basa en la ergonomía de los objetos y en el calor y atractivo del fuego para dar sensualidad. Dos sillas de jardín al atardecer empiezan a arder al estar en contacto, y el fuego que las consume construye caprichosamente posturas eróticas en ellas hasta dejarlas consumidas.

Fondue se compone de un video de 20 minutos en el que dos sillas juntas, una frente a la otra, arden hasta quedar consumidas. Y de cinco grupos escultóricos formados por parejas/tríos de sillas, que ya habiendo ardido se quedaron en el proceso unidas.

El trabajo en el que me he visto involucrada en este último tiempo, nace de la perplejidad que me produce el ser humano en su relación con los objetos. De la necesidad que sentimos por ellos. Es un trabajo que está cargado de ironías, que pretenden poner de manifiesto lo absurdo que se ha vuelto el ser desde que busca su esencia entre sus posesiones. Son ironías a modo de preguntas que el espectador debe plantearse. Un al revés te lo digo para que me entiendas, buscando crear la peor de las controversias. Es por un lado un trabajo bello y delicado pero a la vez ridículo o antiecológico. Es lo que es, exactamente nuestro consumo.

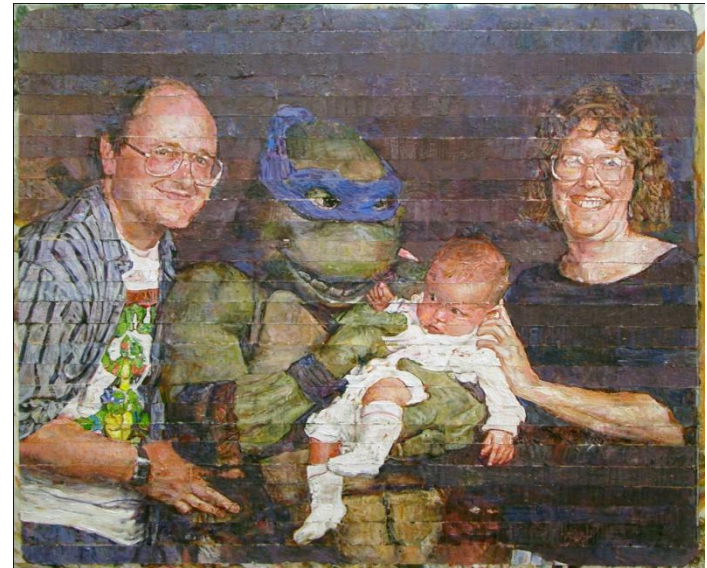


ALEJANDRO BOMBIN

Imagebook

La idea central de la propuesta es para mí inspirar dentro de mi compromiso de proyecto pictórico personal un proyecto con una temática de origen determinado. Así, la utilización de los recursos, la preparación del proyecto, los diversos senderos de la narración, utilizando como base una condición origen, pueden deparar los diversos e interesantes puntos de vista sobre la misma cuestión.

La mayor desventaja de la pintura es que es una dedicación que tiene mucho de solitaria, y el hombre es un animal social que necesita contacto con otros para no ser intelectualmente estéril. Las pinturas presentadas simbolizan una reflexión sobre la pintura concebida en el estudio como una ampliación de la afirmación estética contenida en las imágenes originales, que resaltan por la dimensión social que aporta la elección de las mismas ya que provienen de las redes sociales. Existe algo en las imágenes tratadas en estos cuadros que referencia, proviene y participa de estos nuevos contextos sociales que se nos presentan a través del entorno tecnológico de hoy en día, que producen una nueva libertad y un nuevo perímetro de respuesta, proponiendo un vínculo anecdótico en dos direcciones que sustenta un diálogo entre la formulación de ese tipo de imagen y su revisión artística.



ALICIA MARTÍNEZ

Carnet de Baile

Carnet de baile surgió de la fascinación por una música, el rock'n'roll de los años 50 y su escena retro. De una necesidad de fotografiar lo que veía en festivales y conciertos: las chicas en fila bailando el Stroll, con sus zapatos de tacón, los labios pintados, las flores en el pelo; los chicos con sus trajes brillantes y sus nuca afeitadas. Quería mostrar la emoción de la música, el ritmo y el cansancio de la noche. Entiendo, además, que los "bailes" son un pequeño teatro: "allí encontramos qué amar y con qué divertirnos. Vamos a mirar, pero también a que nos miren".

Fotografía en blanco y negro porque quiero estar fuera del tiempo.



Cuando tenía 16 años bailaba sola frente a los espejos. Siempre rock'n'roll. Imagino que si amas esta música es como un resfriado que nunca se cura. No siempre quise hacer fotos. No sé bien en qué momento se convirtió en una necesidad capturar lo que veía en festivales y conciertos. Son fotografías en blanco y negro, tomadas en el Rockin' Race, en el Big Rumble, en fiestas de rockers y mods -¿quién dijo Quadrophenia?- o en la Gruta 77 al final de un concierto. Llevo una Yashica FR en el bolso, trabajo sin flash, con la luz de los focos y, a veces subida a unos tacones, dejo la cámara cuando alguien me saca a bailar.

ALMUDENA LOBERA

Procedencia Desconocida

Procedencia desconocida es un proyecto de investigación artística que reflexiona en torno a los diferentes tipos de percepción existentes entre las personas consideradas “normales” y las aquejadas por alguna enfermedad mental.

El proyecto en sí consiste en trabajar con cuatro de éstos enfermos (psicóticos y esquizofrénicos...) y explorar en su concepto de realidad, tan distinto al del resto. A partir de las experiencias vividas con los pacientes en el centro psiquiátrico y de la colaboración con sus médicos y familiares y atendiendo a los diferentes estados, comportamientos, delirios y paranoias, crearé un recorrido subjetivo por sus mentes, que estará compuesto por fotografías, textos de sus impresiones y una serie de dibujos en los que interpretaré la realidad de este grupo de personas. El resultado será un trabajo plástico con apuntes documentales en el que un conjunto de imágenes (dibujos) inquietantes y turbadoras, basadas en una visión subjetiva -en lo que algunas personas dementes y apartadas del resto de la sociedad, defienden como verdad- nos acercarán a esa otra forma de existencia y situación.

Actualmente en mi investigación y práctica artística trabajo sobre el significado, la producción y la percepción de imágenes que representan “realidades no visibles”, fruto de fantasías, desórdenes mentales u obsesiones. Investigo y trabajo sobre la creación a partir del estado melancólico, estado enfermizo del ser humano en el que éste es víctima de sus propios pensamientos. En el porqué de que algunas imágenes sean especialmente inquietantes, por lo que ocultan o por las anomalías de sus procesos técnicos y referentes.



BÁRBARA FLUXÁ & CECILIA SANCHO

Nada es lo que Parece

Este proyecto reflexiona principalmente sobre el paisaje como “constructo cultural”; y sobre cómo, bajo esta mirada, el hombre modifica su percepción y comportamiento hacia el entorno que le rodea. Se muestra el paisaje como “objeto histórico”, en donde la ideología cultural unida a la realidad histórica y socioeconómica crean un espacio/territorio irremediabilmente social.

Como grupo artístico nos posicionamos, en sintonía con los postulados de la estética más reciente en donde definitivamente se invalida el concepto del arte como imitación de la naturaleza y como mimesis de la realidad; y en contra por tanto, del concepto estereotipado de naturaleza como un territorio sin intervención humana. Concebimos la naturaleza no como algo espontáneo, inmutable y “natural”, sino como una construcción material cultural que evoluciona con el tiempo, en función de los cambios socioeconómicos de la sociedad que la habita y transforma en función de sus necesidades.

“Nada es lo que parece” trabajará con todos estos conceptos a través de la experimentación visual en territorios transformados por la construcción de embalses y presas, lugares que nos parecen los idóneos para reflejar el objetivo de nuestro proyecto.



CRISTINA GARRIDO

Se Traspasa

SE TRASPASA es un proyecto de archivo fotográfico que consiste en documentar aquellos escaparates de locales comerciales que han sido encalados o pintados de blanco, impidiéndonos la visión a través del cristal, debido a un cese de negocio o una reforma en el interior. Inicé este proyecto en el verano de 2008, a partir de la lectura de un capítulo del libro Escrito, pintado: (dialéctica entre escritura e imágenes en la conformación del pensamiento europeo), de Facundo Tomás, sobre la Historia de la Pintura Occidental, que hablaba de cómo ésta era la historia de una ventana, cuyo cristal fue perdiendo su transparencia, hasta llegar a ser completamente opaco. Entonces recordé este procedimiento; la fascinación que me provocaban desde que era niña estos escaparates “ciegos”, que alimentaban mi curiosidad de ver qué había detrás.



El escaparate, ventana concebida para mostrar, dispositivo para la visibilidad por excelencia, deviene invisible con la presencia de la pintura blanca. Al contrario de lo que normalmente ocurre, se nos invita a pasar de largo, a no mirar todavía, pues no hay nada para ver. Se nos oculta un interior que aún no está listo, que está desordenado

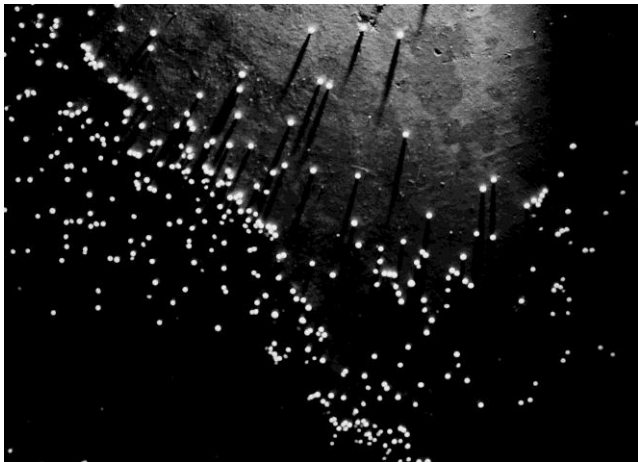
Me siento cercana a la idea del artista como figura análoga al basurero, el arqueólogo o el comisario de imágenes y objetos encontrados. A menudo, utilizo la apropiación y el reciclaje (de imágenes publicitarias, de situaciones, material cinematográfico, etc) como estrategias creativas. Cada idea se formaliza de una manera distinta, en función del medio y los materiales que encuentro más adecuados para transmitirla.

DANIEL SILVO

Shooting Stars

Poner una cosa en lugar de otra, así entiendo la pintura. Poner óleo sobre una superficie formando una imagen que pueda sustituir al modelo, que al fin y al cabo siempre caduca. Así hizo la hija de Butades el alfarero, según nos escribe Plinio en su Historia natural. Con un carboncillo, sustituyó el perfil de la sombra de su amado por una línea negra sobre la pared cuando éste se disponía a partir a otra ciudad.

En Shooting Stars son las estrellas, móviles, cambiantes sobre el cielo, titilantes, el motivo de mi representación, y su doble son las palomitas de maíz, o las esferas de poliestireno expandido, también blancas, también pequeñas, también multiformes.



A partir de esta serie de fotografías ya realizadas, planteo una reelaboración del discurso añadiendo una serie de textos en braille. Estos textos tienen la peculiaridad de que no están en relieve, sino que serán una impresión digital de puntos blancos sobre fondo negro, generando una imagen análoga a la que aparecen en las imágenes de las bolas de porexpán en un parking, o las palomitas en una fuente.

Ese desorden aleatorio que conforma la imagen de las palomitas o las bolas de porexpán se torna orden textual en el subtítulo. Estos textos acompañarán a las imágenes primeras y dotarán de significado y orden a la aleatoriedad del caos estelar. Estos textos, en cambio, no serán comprensibles, ya que están destinados a un espectador invidente que no podrá tocar su relieve, porque carece de él.

FRANÇOISE VANNERAUD

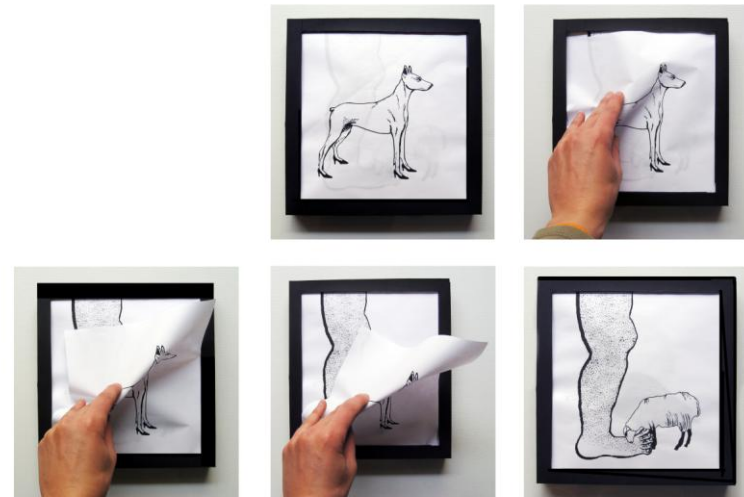
De paso

Con esta obra quiero reflexionar sobre lo que Barman llama el pensamiento líquido, una cultura de la discontinuidad y del olvido; que no educa en la reflexión con profundidad ni en la actitud de búsqueda, sino en la ojeada fugaz. Actualmente las cosas se adquieren y se desechan con una celeridad compulsiva, se impone la velocidad a la duración, la aceleración a la eternidad, la novedad a la tradición. En mi trabajo la espontaneidad y la intuición son claves para crear, me dan un ritmo, me ayudan a plasmar las ideas sin reflexionarlas. De eso nacen dibujos sencillos que dan a ver un sujeto y no una imagen de este sujeto, la línea clara me permite representar sin artificio lo que me viene a la mente.

Lo que propongo a través de esta obra es reflexionar sobre el estado de la imagen. En este trabajo, un dibujo tiene que desaparecer para dejar existir a otro, es parecido a lo que nos pasa con Internet, las imágenes suben, bajan, aparecen y desaparecen.

La destrucción de una permite el descubrimiento de otra. El único modo de ver la obra entera es el de destruirla, la visión conjunta de la obra se vuelve imposible. El espectador se verá involucrado en un proceso de destrucción con el fin de descubrir la obra, sabiendo que nunca conseguirá tener una imagen conjunta de ella, o en un proceso de resignación controlando sus ganas para no hacerla desaparecer.

Una dualidad entre el empezar y el terminar.



GRUPO DE INVESTIGACIÓN EYJAFJALLAJÖKULL

Correspondencia desde EYJAFJALLAJÖKULL

Es un proyecto de investigación colectivo que parte de la génesis de un grupo de trabajo con el objetivo de analizar, desde una posición inductiva, los fundamentos e ideas sobre las que se sostiene la identidad europea estableciendo relaciones entre la morfología del paisaje y el entramado geopolítico.

Su punto de partida es la erupción del volcán islandés *EYJAFJALLAJÖKULL* y sus consecuencias sociológicas en el contexto de la Europa Unificada. Acontecimiento que, como objeto de estudio, nos permite establecer y plantear conexiones entre historia, prácticas artísticas, política o estética. Se plantea una metodología de trabajo basada en la acumulación de información mediante una página web, el envío de registros a una dirección postal y el archivo de todos los registros obtenidos mediante la reflexión colectiva en encuentros no periódicos.

El grupo de trabajo está formado por un equipo de artistas, comisarios y productores culturales cuyas líneas de investigación y procesos creativos se cruzan en el análisis de la identidad, la pertenencia y los códigos de representación. Actualmente este grupo se encuentran en proceso de constitución, redefinición y está formado por Regina de Miguel, Carlos Fernández Pello, Teresa Solar, Antonio R Montesinos, Lorenzo Sandoval, Javier Fresneda, Lucía Antonini y Edu Hurtado.



IRENE DE ANDRÉS

Monitoring Landscapes

Cámaras web repartidas por todo el mundo construyen sin saberlo una mirada romántica hacia el paisaje , en este caso son recogidas de estaciones meteorológicas. Aunque la luz u otros elementos incontrolables hagan prácticamente irreconocible la imagen , estas siguen grabando. La vigilancia ya no es para el ser humano es para sus horizontes y para “el tiempo”. Cada video se centra en un tipo de paisaje del Romanticismo para tratar esa inevitable pérdida de la realidad, y a su vez aparecen codificaciones que lo referencia a la era de lo “hiperreal”.



El sonido que emiten cada uno de los videos introduce al espectador en un momento de contemplación del paisaje, pero lo que recibe pareciendo ser el viento, es el sonido del ventilador del ordenador.

Lo que más me interesa en mi proceso creativo es el poder del arte para cambiar la perspectiva de algo que siempre ha estado allí; dar la posibilidad de ver algo de otra manera distinta. Lo considero un reciclaje necesario para una sociedad que cada vez produce mas “sin sentidos”, por qué no significarlos, descontextualizarlos y hacer con ello una obra de arte.

Mediante la selección y el re-encuadre se puede hacer visible lo que nos es invisible de cualquier otro modo.

JAVIER FRESNEDA & SANTIAGO PINYOL

Poderesunidos

Poderes Unidos es un proyecto colaborativo indisciplinar coordinado por Santiago Pinyol y Javier Fresneda. El desarrollo del proyecto atiende a tres grandes áreas de interés:

1.Desarrollo y gestión del Archivo web del proyecto: www.poderesunidos.wordpress.com.

Esta plataforma de investigación compila iconografía y simbología a través del estudio de imágenes presentes (y ausentes) de la cultura, la historia, el arte, la subcultura o los medios de masas.

2.Realización de Encuentros y Sesiones de trabajo que reúnen a profesionales del mundo espiritual, científico, mágico y esotérico en la búsqueda de modelos de negociación lingüística y simbólica aplicados a procesos generadores de conocimiento.

3.Colaboraciones con productores y agentes culturales en intervenciones específicas y proyectos de investigación. Poderes Unidos trabaja estas temáticas dentro del contexto de arte contemporáneo profesional, eludiendo acercamientos sensacionalistas o faltos de rigor. Asimismo los resultados a obtener atienden prioritariamente a su vector estético y discursivo, operando desde el campo lingüístico y simbólico del arte contemporáneo, aunque sin obviar el valor derivado a otras esferas de conocimiento

Nuestro trabajo es una respuesta comunicativa al entorno, así como de un modo de proponer y compartir actitudes. Nos interesa proponer interferencias puntuales, acuerdos temporales, en definitiva estados de negociación con el contexto en el que nos encontramos.



JULIO ADAN

Ecografía

Ecografía es una instalación sonora e interactiva en la que el espectador es testigo del proceso de creación de un dibujo generado por medio de vibraciones sonoras provocadas por la propia presencia del espectador que al situarse frente al mecanismo que conforma la obra, lo activa desencadenando la acción.

La instalación está compuesta por una serie de instrumentos musicales amplificadas que son activados por motores y sensores de presencia y que, por medio de las ondas sonoras generadas, hacen desplazar el grafito dispuesto sobre distintos soportes describiendo así un dibujo. Estos dibujos en proceso son registrados por videocámaras y proyectados en tiempo real sobre papeles colocados en porta partituras.



Los elementos utilizados tienen un marcado carácter lo-tech, empleándose herramientas y soluciones muy domésticas; esto es, reutilizando al máximo materiales encontrados en el taller y resolviendo los ingenios mecánicos y montajes que forman parte de la instalación de manera casi rudimentaria, digamos que “a mano alzada”. Resultando una suerte de trabajo de taller en mitad de su proceso.

En mis trabajos me intereso por los procesos de creación de la obra como parte expositiva de la misma, confundiendo conceptos habitualmente definidos y claramente separados como autor-espectador, proceso-resultado o taller-sala de exposiciones. Utilizando para ello elementos cotidianos o cercanos al ámbito del taller que devienen en nuevas lecturas siempre vinculadas a los lenguajes tradicionales de las artes plásticas o valiéndome de juegos lingüísticos en mis trabajos.

KARLOS GIL

A Lost Revolution

Este proyecto se enmarca dentro de mis últimos trabajos desarrollados entorno al estudio de la ciencia ficción de la amnesia colectiva en la posmodernidad. Varios son los temas transversales que articulan este proyecto. En primer lugar nos encontramos con la idea de la ciencia-ficción, término que se ha utilizado a lo largo de la historia como forma narrativa para construir un utópico futuro. Esta instalación consiste en una articulación de cuatro elementos estructurales de la propia ciencia-ficción, las imágenes (teoría de los mundos posibles), la literatura (la utopía), el registro (la memoria) y el sonido (vinculado al origen).

Los videos son fragmentos tomados en las inmediaciones de mi lugar de nacimiento, Talavera de la Reina. Son lugares atemporales, habitados normalmente por turistas o personas pasajeras y empleados como espacios donde pasar un tiempo concreto. Aparece la idea del pasajero o el autómatas (Deleuze), resultante de un no-lugar potencial, usado para un fin concreto. Son pequeños ejemplos de la existencia de la ciencia-ficción en el presente.

Grabados con una cámara en super8 y posteriormente digitalizados (postproducidos), guardan en su estética blanco/negro, otra característica formal de la ciencia-ficción, el control del tiempo y la memoria.

Partiendo de la cultura como escenario social común, los nuevos modelos de negociación simbólica creada por la ciencia-ficción permiten la combinación de posibilidades metodológicas científicas y desarrollan nuevos entornos y dispositivos visuales. En el conflicto de lo real y lo ficticio y en los modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo, es donde se sitúa el discurso de mi trabajo.

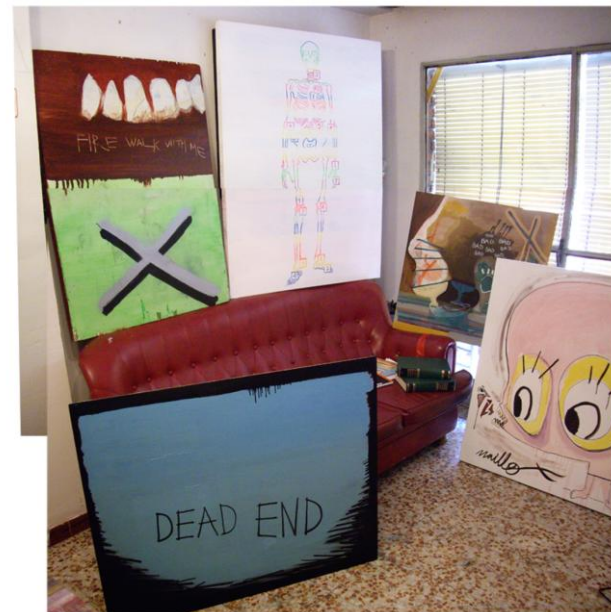


MAILLO

Fire Walk With Me

Los que creemos en eso, en esa propiedad refractaria de la capa de materia pictórica, casi mágica, pensamos que no es necesario acudir a eso que llaman pintura expandida o mutante para estar en el 2010. Simplemente basta con estar, con 24 años en el 2010 y pintar, si pintar, desde la diáspora: Getafe, la excentricidad, y a “velocidad absoluta” como habla Paul Virilio.

Velocidad luz y Miles Davis en su periodo eléctrico de rock, jazz y fusión, ejemplificados en su disco Bitches Brew, disco decisivo de este período y considerado como la división entre la tradición y la mutación del jazz, no paraba de sonar en mi estudio mientras pintaba estos cuadros que aquí presento. El jazz y sus paisajes sonoros, la literatura de los Beatniks, las “Filosofías del Underground” como habla de ellas Luis Racionero en su ensayo, están de alguna manera presentes en mi trabajo plástico. Color eléctrico, como que aparece en las películas de David Lynch, y es que “El Fuego Camina Conmigo”. Fire Walk With Me, como repito en mis cuadros.



MARCO GODOY

El poder en escena. Despachos de Decanos de la UCM

Este trabajo plantea la documentación de los despachos de los Decanos de la Universidad Complutense de Madrid, como lugar de trabajo de la mas alta figura intelectual y política dentro del ámbito universitario.

Con esta serie de fotografías se tiene la intención de hacer evidente los símbolos y la escenografía de la que se rodea el poder para perpetuarse. Los despachos son la excusa para adentrarse en la organización, y comenzar con una tarea que intenta desvelar el funcionamiento estético que ponen en práctica las ideologías dominantes. Cada uno de los iconos que se repiten en las imágenes vinculas el espacio a una jerarquía donde es imposible no asumir que nos encontramos situados en un lugar de mando.



Aunque esta serie está orientada a los despachos de los decanos de la UCM se trata de una obra en proceso donde se trabaja con la documentación de toda la coreografía alrededor de eje del poder, cuando esta señala sin palabras el orden establecido, para envolver a la figura del poderoso con características que consiguen elevarlo a una categoría superior.

Durante los últimos años he desarrollado una obra entorno a temáticas relacionadas con aspectos sociales y políticos. Los proyectos se centran en los procesos de representación que utilizan el poder para evidenciar su status. La jerarquía explica su funcionamiento como el productor de una escenografía, un dispositivo para generar efectos comparables a las ilusiones que suscita la tramoya teatral.

MARIO ESPLIEGO

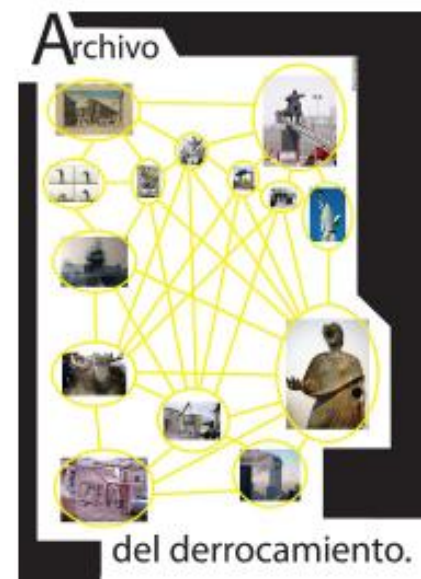
Archivo del Derrocamiento

El proyecto parte de tres imágenes fotográficas ampliamente difundidas en los medios de comunicación.

Imágenes que pertenecen ya al imaginario colectivo, las tres fotografías tienen un denominador común, en todas se muestra visualmente la destrucción de un símbolo, el poder político, económico y social.

El arte ha sido utilizado como una potente arma comunicadora para el poder, y en particular la escultura ha sido un medio íntimamente ligado con la idea de poder. En particular me interesa esa pasión por la destrucción de una obra escultórica y la transcendencia simbólica que el propio acto conlleva. Para ello comencé a documentarme con algunos hechos históricos que me servirán como material de trabajo. Hechos como los ya citados y un innumerable listado que poco a poco se ira archivando, como el coloso de Rhodas, el atentado contra la escultura de Stalin, el destrozo mediante las tropas de arqueros galos a la escultura ecuestre de Leonardo da Vinci al Duque de Sforza, la decapitación de la estatua del rey George II en Nueva York, la retirada de las esculturas fascistas, etc.

Esta fase continuará durante el proceso de estancia, y generara un archivo de imágenes históricas de procesos de destrucción de símbolos. La pieza será una instalación de imágenes que el espectador podrá conectar de una manera simbólica.



MARTA ALONSO BERNÁ

Documentos e Identidad

Esta serie titulada “Documentos e Identidad” está compuesta de retratos de personas de diversa índole con toda la documentación que les identifica. En este trabajo reflexiono sobre qué acredita el valor del individuo en la sociedad contemporánea.

El conjunto de documentos sobre nuestra propia identidad que vamos recopilando a lo largo de la vida demuestran los rituales sociales que vamos superando, y a la vez refleja nuestra historia personal, las decisiones que hemos tomado o que nuestra posición social nos ha permitido tomar y la documentación oficial que se expende según dichas decisiones.

Me doy cuenta de que esta documentación es un indicador de nuestro valor de cambio, idea que adquiere muchos matices al tocar el tema de las fronteras. Los países aliados por acuerdos político-económicos tienden a estandarizar sus costumbres a la hora de identificar a sus miembros proporcionándoles un valor que les diferencia del resto de individuos que son naturales de otros lugares geográficos.

Me interesa la frontera entre la realidad propagada por los Media y la vida cotidiana de las personas, creo que todos mis planteamientos finalmente convergen ahí. Trato de descubrir intersticios en la cultura para establecer nuevos diálogos.

Procesualmente trabajo con muchos medios, principalmente el dibujo, aunque últimamente buena parte de mi producción tiende a la fotografía como registro.



MUTIU

Paper-View

Esta serie de trabajos parte de algunas páginas de economía de la prensa escrita española. La información que se muestra en ellas se centra en el tratamiento de la actual crisis económica mundial. En todas encontramos fotografías en donde “aparecen” nuestros representantes políticos, garantes del desarrollo cívico y moral en nuestro país y, en este caso, también del económico. Sus imágenes utilizadas como iconos portadores de poder, emblemas que sirven para mantener la calma entre la población en este proceso de “manejo de crisis”.

Se presentan dos ejemplares originales de cada página escogida, una tal cual apareció en su día y otra donde la fotografía se modifica manualmente mediante el uso de barras y lápices de pastel sobre el propio original. Allí, los representantes políticos se desvanecen, las apariencias de los valores que representan se ocultan y, al mismo tiempo, se revela el poder oculto, invisible de la imagen en nuestros medios de comunicación. Una vez que los políticos desaparecen, únicamente quedan los decorados de estas representaciones, los escenarios del poder



En estas obras, la labor artística no desaparece, se encuentra “a la sombra de la maquinaria mediática”, alterando su aparente normalidad visual y transparencia, arrojando la sospecha sobre nuestra propia mirada, creando fisuras en nuestros estándares de experiencia.

SOLE PARODY

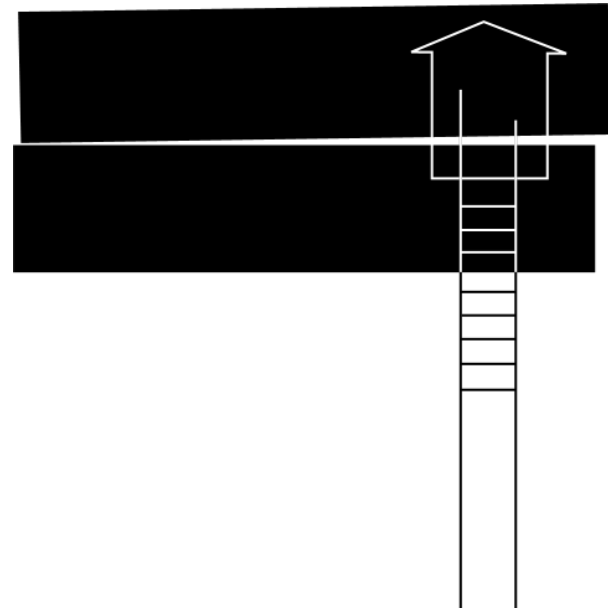
A House, My house, The Train

A house, My House, The train es un proyecto que nace de mi fascinación por los sonidos concretos que me rodean en mi día a día. Una suerte de banda sonora del subconsciente que habla sobre la necesidad de pertenencia a un lugar (lo estable - una casa), la necesidad de cambio y viaje (el movimiento - un tren), y el conflicto y reconciliación de ambas necesidades.

Cada pieza está construida a partir de grabaciones de ruidos y ambientes, modificados mediante sampleo (muestreo musical), y re-contextualizados digitalmente. Con los sonidos extraídos del mundo real como eje, el proyecto bebe de los principios de la *Musique Concrète*, con un guiño al tren que grabara Pierre Schaeffer a principios del siglo pasado. Pero es una música concreta sacada de su contexto y transformada en ambientes imposibles), y que finalmente enlaza con la música popular, al encajar a veces estos sonidos en estructuras clásicas de ritmos, contrapuntos, estrofas y estribillos.

De una manera análoga a como lo haría un escultor, me propongo la creación de espacios ilusorios a través del sonido, aplicando filtros y distorsiones (técnicas de síntesis sustractiva y modulación de frecuencia), y explorando distintas técnicas de localización binaural acústica.

A house, My house, The train es un experimento con la percepción subjetiva del sonido en varios niveles. En el plano más técnico de la psicoacústica, es un estudio de los efectos, distorsiones, y demás modificaciones digitales con los que puede crearse la ilusión de espacios inexistentes. En una dimensión emocional, se muestran los sonidos en su calidad de enlaces afectivos capaces de evocar determinados momentos y lugares. Y por último, a un nivel social, es un intento de acercar el arte sonoro a todos los públicos.



VIRGINIA LÁZARO

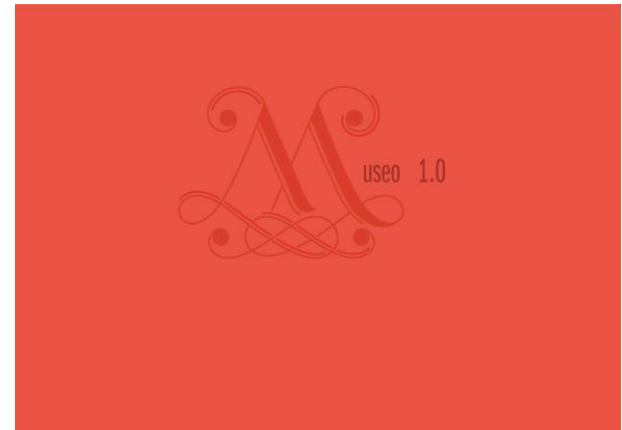
Museo

Este proyecto marca el comienzo de una línea de investigación relacionada con el espacio expositivo y la relación que éste genera entre espectador y obra. Con este proyecto, y sus sucesivas ediciones, se tratará de hacer visibles las estructuras que se encuentran tras los usos que hacemos del espacio expositivo, lugar en donde se produce nuestra relación e interpretación del arte y que, por lo tanto, condiciona. Al ser este el comienzo de una línea de trabajo concreta -la versión 1.0- tanto el proyecto como las propuestas que él recoge se encuentran en constante revisión, incluso algunas de las propuestas que lo forman aun están en desarrollo.

Los museos no están aislados del acontecer político de la naciones. Sus proyectos y programas reflejan indirectamente los valores, las relaciones de poder y el imaginario cultural colectivo de la sociedad. Desde el punto de vista espacial la noción de museo está asociada a un lugar, a un edificio, a un modo de recorrer y relacionarse con el espacio, a unas prácticas de exhibición que florecieron a comienzos del siglo XIX en Francia e Inglaterra, a la par con otros espacios de exhibición como los Pasajes, las Ferias Universales y las vitrinas de los bulevares.

El objetivo de este proyecto es el de continuar con ésta labor, no tanto con una intención “liberadora” del espectador y su función, si no persiguiendo plantear cuestiones al visitante del museo sobre su propia presencia.

Para ello se plantearán una serie de trabajos denominados “acciones” como formalización del trabajo: Acción 1. Contratos para exposiciones; Acción 2. Recomendaciones para visitar exposiciones; Acción 3. Caja de cerillas; y Acción 4. Ladrillo.



Universidad Complutense de Madrid

Rector

Carlos Berzosa Alonso-Martínez

Vicerrector de Cultura y Deporte

Juan Manuel Álvarez Junco

Jefe Unidad Técnica de Cultura

Joaquín Martín Moreno

Coordinador de Relaciones Externas

Juan Manuel Pérez Pérez

c arte c (Centro de Arte Complutense)

Iñigo Larrauri De Terán

Alejandra Gómez Martín

intransit

Organiza

Vicerrectorado de Cultura y Deporte
Centro de Arte Complutense

Coordina

Pensart

Comisión técnica

Manuel Álvarez Junco
Javier Duero
Virginia Torrente
Alexis Callado
Marlon de Azambuja

Artistas

Bárbara Fluxá, Cecilia Sancho, Daniel Silvo, Javier Fresneda, Cristina Garrido, Alicia Martínez, Mutiu, Grupo de Investigación Eyjafjallajökull, Marta Alonso, Virginia Lázaro, Françoise Vanneraud, Mario Espliego, Irene de Andrés, Marco Godoy, Karlos Gil, Sole Parody, Maillo, Julio Adán, Alejandro Bombin, Almudena Lobera, Aida Bañuelos.

Organiza:



Coordina:



Patrocina:



Colabora:

