

AYUDAS INJUVE PARA LA CREACIÓN JOVEN 2017

 ARTES ESCÉNICAS

 LITERATURA

 MÚSICA

 ARTES VISUALES

 DISEÑO

ANDREA JIMÉNEZ

(1987)



Foto de Álvaro Serrano Sierra

www.facebook.com/teatroenvilo
www.twitter.com/teatroenvilo
www.instagram.com/teatroenvilo
www.teatroenvilo.com

TEATRO EN VILO



Foto de Pablo Blanco

Gracias a la ayuda INJUVE podremos realizar dos representaciones del tercer espectáculo de Teatro En Vilo, “Hoy puede ser mi gran noche”, en el Teatro Giovanni Testorí, en Forlì, Italia, dentro del programa europeo Platform Shift +, cuyo objetivo es contribuir a repensar y reformular el teatro para las nuevas generaciones de jóvenes europeos.

El proyecto incluye además la realización de un seminario sobre “Storytelling y Creación Colectiva” en colaboración con la Universidad de Bolonia.

JOSÉ ANTONIO GARCÍA FRANCO

(Murcia, 1997)

**PROYECTO EN JOFFREY BALLET SCHOOL**

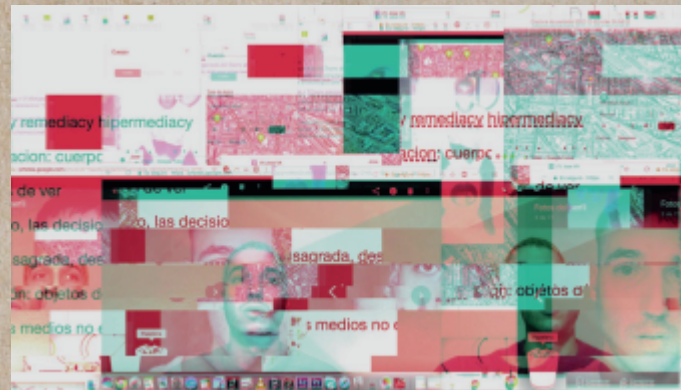
Proyecto de especialización de técnicas de ballet clásico, danza contemporánea y moderna en Chicago, Joffrey Ballet School, recibiendo formación de bailarines y coreógrafos mundialmente reconocidos. Participando en distintos montajes que se expondrán en el próximo semestre.

JOSÉ VELASCO ABARCA

(Ciudad Real, 1991)

Instagram: @j__va

NODE 0



Node 0 es un proyecto de investigación que utiliza las artes interactivas en el marco de las artes escénicas para desvelar qué relaciones existen entre la interacción y la participación en una pieza escénica. A través de la experiencia de participación, vislumbrar las potencias del arte interactivo como medio para lecturas alejadas de la racionalidad imperante.

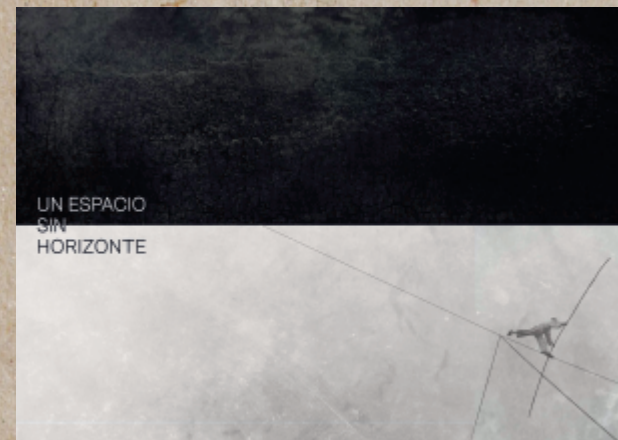
Los cuerpos que participan son cuerpos que interaccionan entre ellos y con el espacio. ¿Cómo desvelar a través de la ilusión de participación las mecánicas de decisión individuales y colectivas que se generan en un espacio compartido? La investigación se formaliza en una pieza escénica interactiva dónde el espectador deviene usuario y la acción en experiencia (UX)

LUCÍA DÍAZ-TEJEIRO

(Santa María de la Alameda, 1995)



UN ESPACIO SIN HORIZONTE



Un Espacio sin Horizonte está inspirado en "El Funambulista" de Jean Genet. Abdallah joven acróbata enamorado del adulto Jean Genet. Este reflexiona sobre la identidad, la soledad, el amor y la muerte. La acción transcurre en el instante anterior a la toma de decisión de subirse a un alambre a treinta metros del suelo. Un Espacio Sin Horizonte se pregunta sobre el devenir frente al azar. Se cuestiona quienes somos cuando dejamos de ser lo que hacemos. Trata de manera simbólica el caminar del funámbulo, esto es, la afirmación de la muerte. El alambre es el horizonte de tensa realidad, siendo el filo de todos los espacios posibles. El elemento performático intrínseco al funambulismo, el riesgo a caer, estará representado mediante la danza.

¿Qué lleva a un ser a volcar toda su vida sobre un alambre de acero? ¿Qué es lo que más importa cuando vives para morir? ¿Cuál es nuestro propio alambre y que es lo que nos hace no atrevernos a caminar por él?

LUCIANO MURIEL

(Arévalo, 1988)



www.lucianomuriel.es

Facebook: Luciano Muriel

Twitter: @lucianointhesky

GRANTAIRE



Grantaire es un monólogo dramático inspirado en una de las figuras secundarias de la novela *Los miserables* de Victor Hugo. El personaje, cuyo nombre da título a esta pieza, apenas interviene en la acción principal de la monumental obra del autor francés, puesto que su función es constituir, junto a otra serie de caracteres y a modo de coro, el tejido social al que pertenecían esos jóvenes revolucionarios que se alzaron en la Rebelión de París de 1832. No obstante, pese a no contar con un gran protagonismo en la novela y a albergar más misterio que certeza en sus escasas apariciones, Grantaire encierra en su personalidad y en su forma de pensar una verdad que pedía llegar a los escenarios de nuestro tiempo.

Como autor y responsable de este pequeño hurto al gran Victor Hugo, confieso que necesitaba otorgarle a Grantaire un espacio en el que cuestionar algunos asuntos de vital trascendencia para la juventud de cualquier época. Quiero pensar que el espectador del siglo XXI encontrará muy emocionante y enriquecedor su discurso sobre aquello de la libertad, la igualdad y la fraternidad. Ojalá no, pero quizá casi doscientos años después nos toque darle a él la razón.

MATÍAS DAPORTA

(Cambados, 1987)



https://www.instagram.com/un_pretil/

#SPANISHWASHING

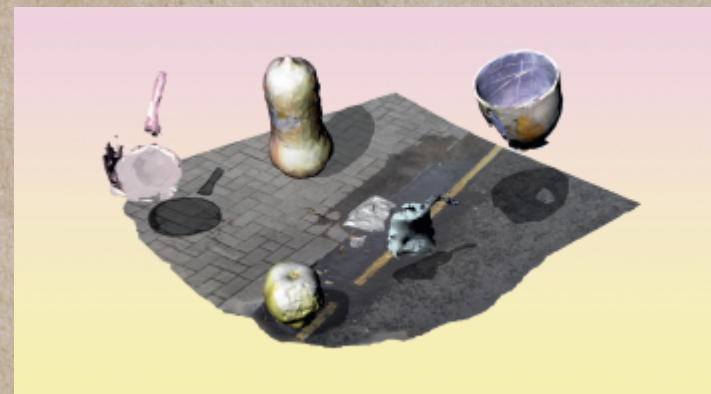
Mi investigación artística (#spanishwashing) trata el tema de la homogeneización cultural en España. Sobre como en la contemporaneidad la sociedad tiende a simplificar la cultura propia, para poder ser capaz de absorber y asimilar las referencias que nos llegan de fuera. Este proyecto multidisciplinar cuenta con varias ramas conceptuales, cada una de ellas se basa en un elemento cultural afectado por la homogeneización o que la acrecienta.

Natalia Matesanz (Madrid, 1984)
Ana Olmedo, (Granada, 1989)
Elena Águila, (Tucumán, 1988)



www.x-cenas.com
www.facebook.com/talleresweirdspace
www.instagram.com/talleresweirdspace

WEIRD SPACE



Weird Space es un ciclo de talleres que explora la ciudad física y virtual a través de la producción de cenas urbanas en espacios raros de la ciudad. El objetivo es desarrollar acciones colaborativas y experimentales en espacios raros, es decir, lugares no convencionales, diferenciales, profanados o pervertidos de Madrid. Weird Space entiende la cena como un método experimental y performativo de exploración de la ciudad que genera espacialidades afectivas y relacionales. El botellón o el picnic son formatos asociados a la cena que, según el contexto en el que se desarrollen, pueden generar nuevas formas de apropiación o disidencia en la ciudad. Cada taller se entiende como una investigación colectiva sobre un espacio raro y su contexto, así como su formalización en una cena-instalación. A través de una convocatoria abierta se seleccionarán tres propuestas para diseñar e impartir cada taller. De esta manera cada cena adoptará distintas formas y materializaciones en el espacio.

AYUDAS INJUVE PARA LA CREACIÓN JOVEN 2017

ARTES ESCÉNICAS

LITERATURA

MÚSICA

ARTES VISUALES

DISEÑO

Cristina Elena Pardo
(Caracas, 1993)



<https://cristinaelenapardo.com/>

MANO QUE ESPEJA



El poemario *Mano que espeja* (Editorial Balduque, 2018) es un libro donde se pretende una exploración de lo visual a través de las posibilidades del lenguaje en el espacio del poema. La obsesión que se trasluce a lo largo de la obra es el replanteamiento de temas como la materialidad del cuerpo, la disolución de la casa familiar, y el tiempo y el espacio de la memoria. Pero, sobre todo, la relación de un sujeto/ personaje -que es femenino, único y múltiple a la vez- con el (sus) otro(s). Este personaje se busca y se cuestiona como sujeto de la enunciación poética en su reflejarse en un espejo -a veces difuso, a veces firme-, a la vez que explora la contingencia de su escritura y la imposibilidad por representar y representarse.

Mónica López del Consuelo
(Plasencia, 1987)



<https://www.facebook.com/molocohb>

Twitter: @molocohb

Blog: <http://espejosnellaberinto.blogspot.com.es/>

EL VALLE DE LOS ESPEJOS PERDIDOS

¿Dónde van los espejos perdidos?

El valle de los espejos perdidos se presenta como una colección de relatos cortos que utiliza la escritura de ficción como medio para ejercer la denuncia social o la reflexión interna. Tomando como hilo conductor el símbolo del espejo, el lector viajará a una dimensión paralela donde confluyen realismo mágico, mito, folclore, género negro y psicoanálisis. Como en una tela de araña, la palabra “espejo” aparece en cada relato a modo de pequeñas llaves en un juego narrativo para resolver el acertijo: ¿dónde van los espejos perdidos?

Usando el método conocido como fix – up o ciclo de cuentos integrados, la autora salta entre géneros y estilos que abarcan desde el surrealismo, el drama o el erotismo. En palabras de Ana Rueda en El cuento hispanoamericano, a través de este procedimiento “el cuento usurpa a la novela su indiscutible poderío - la extensión – trascendiendo uno de los límites que más ha tiranizado al cuento y que también más fuerza le ha dado”. Se pretende así aportar una mayor riqueza a través de múltiples perspectivas y escenarios pero conservando la unidad a partir del uso de varias herramientas narrativas, entre ellas, la pertenencia de todos los personajes a un mismo lugar: el imaginario pueblo de Valdespejo (“valle del espejo”).

AYUDAS INJUVE PARA LA CREACIÓN JOVEN 2017

ARTES ESCÉNICAS

LITERATURA

MÚSICA

ARTES VISUALES

DISEÑO

Proyecto Entremares

José Luis Fraga (A Coruña, 1988)

Daniel Santos (Salamanca, 1990)



<https://www.facebook.com/entremares.proyecto/>
<https://twitter.com/PEntremares>

PROYECTO ENTREMARES



Proyecto Entremares es una propuesta musical creada por José Luis Fraga y Daniel Santos. Para cuatro instrumentos: guitarra, clarinete, saxofón tenor y electrónica, su estilo combina la formación clásica y el jazz con una fuerte influencia de las músicas atlánticas y el flamenco. Las piezas que forman este trabajo evocan las músicas tradicionales de la península ibérica, de toda Suramérica y África occidental. Un planteamiento a priori inverosímil por su dimensión geográfica se torna orgánico gracias a su hilo conductor y esencial, el océano atlántico. Éste, mediante su aire, la conexión de las ideas de sus viajeros y de su historia, se refleja en la música en base a diversas composiciones que dan origen y nombre al proyecto.

Fraga y Santos, graban en 2017 su primer disco bajo el sello Youkali Music, que ha gozado de la acogida de medios como Radio Clásica, RNE, Radio 5 o Radio 3. A través de la ayuda de Injuve Creción Joven los autores presentarán su trabajo en una serie de conciertos en el Festival Internacional de Juventudes Artísticas de Holguín (Cuba), iniciando así una gira por Centroamérica en Mayo de 2018.

OVERture

Sara Martín
José Pablo Polo



deoverture.com
vimeo.com/over7ure
soundcloud.com/over7ure
instagram.com/over_ure
facebook.com/over7ure

LISN TU

lisn tu es un proyecto de OVERture (Sara Martín y Jose Pablo Polo) que investiga la construcción de nuevas realidades a través del sonido.

Como si de una audioguía se tratara lisn tu consiste en la escucha activa de una pista de sonido en la que se dan una serie de "instrucciones" para recorrer un itinerario determinado de la ciudad de Madrid. Aunque el recorrido siempre es el mismo, cada una de las piezas se construye desde un punto de vista completamente diferente con el fin de resignificar el itinerario a través de la escucha.

Para ello, hemos desarrollado una aplicación móvil que través de la localización GPS de cada participante indica a este el itinerario a seguir así como lo que debe escuchar dependiendo de su posición.

El objetivo es cuestionar nuestro papel como ciudadanos a través de la escucha. Tanto nuestra posición en la ciudad que vivimos como la relación con la gente con la que convivimos. Descontextualizar algo tan cotidiano como un paseo para dar lugar a la reflexión y al debate, hacer del espacio sonoro de la ciudad un mapa que nos hace salir del camino establecido, de la inercia y lo anodino para darle un lugar y un espacio a la introversión y a la pregunta.

PAPAWANDA



www.papawanda.com

www.facebook.com/papawanda

PAPAWANDA TOUR 2018

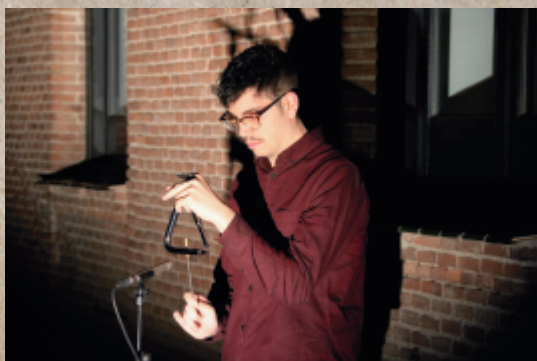


Papawanda es una banda autogestionada cuyo propósito es hacer bailar y disfrutar a su público, sin renunciar a crear una música de calidad para los oídos. Abanderada de la música jamaicana, bebe de otras influencias como el funk o el jazz, con las que eleva sus directos a una experiencia de pura energía y diversión, y que cada vez atrae a más gente de todas las edades y géneros.

El proyecto que desarrollará la banda este año consiste en la gira de presentación de su tercer disco, Hasta que Seamos Ceniza, actualmente en proceso de grabación. Éste es un álbum que supone un punto de inflexión en la carrera de la banda, que no ha dejado de crecer, y que se ha convertido en una apuesta de vida para sus integrantes.

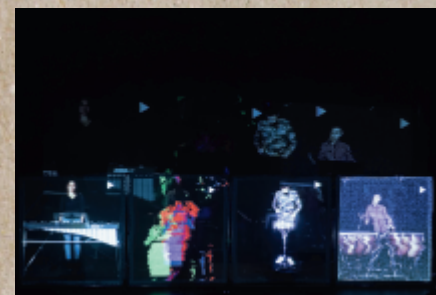
La gira comenzará con la presentación del disco el 14 de abril en la sala Copérnico de Madrid. Si bien es pronto para conocer muchas de sus fechas, el tour incluirá Alemania, Francia y España, por este orden, habiendo ya varios conciertos cerrados en festivales: Festival d'Avignon, Festival Reina Loba (Galicia), Fiestizaje (León), Fuerteventura en Música (Canarias); además de otros conciertos en Madrid, País Vasco, Andalucía y Alemania.

ROBERTO MAQUEDA



<https://robertomaqueda.com/>
<https://www.facebook.com/robertopercu>

[expanding_percussion]



[expanding_percussion] es un proyecto que tiene como uno de sus objetivos principales el diálogo con la percusión de nuestro tiempo. **¿Qué es percusión? o ¿dónde están los límites en la creación para percusión?**, son algunas de las cuestiones que se proponen para la discusión entre los creadores que me acompañarán en este proyecto. Dichas cuestiones serán planteadas a través de la creación y de sus obras. Como artistas, debiera ser una de las principales metas la integración de los comportamientos y movimientos sociales en nuestros discursos musicales, y en el caso especial de los nacidos en torno al año 1990, quienes pertenecemos a la Generación Y, el uso de los medios electrónicos es una fuente que no para de proporcionar recursos y contradicciones. Como Håkon Stene dice, coach de este proyecto, estamos hablando de la era de la **pos-percusión**.

La colaboración del INJUVE en este proyecto se focaliza principalmente en la comisión de una nueva pieza para dos percusionistas/performers con medios electrónicos a cargo del compositor español **Manuel Rodríguez Valenzuela**. Dicho estreno, y su posterior grabación, se producirán a finales del año en curso por Roberto Maqueda y Víctor Barceló, quienes forman **reConvert project**. Sin embargo este proyecto, iniciado en 2016 y cuya primera fase abarca hasta el 2020, propone también para este año el trabajo con otros jóvenes compositores europeos y americanos. De forma global, incluye colaboraciones con Andreas E. Frank, Julian Siffert, Fernando Manassero o Niklas Ottander; realizando estrenos de obras que quedan a camino entre la creación musical, la experimentación, la performance, la video-creación y la electrónica. Con ellos se presentarán nuevas composiciones en diversos festivales europeos, haciendo un especial hincapié a la propuesta a presentar con Niklas y Fernando, con quienes se trabaja entorno a la cuestión: **¿cómo puede la música techno ser interpretada por un percusionista/performer?**

AYUDAS INJUVE PARA LA CREACIÓN JOVEN 2017

ARTES ESCÉNICAS

LITERATURA

MÚSICA

ARTES VISUALES

DISEÑO

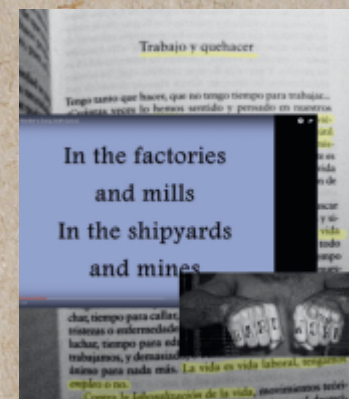
ABEL JARAMILLO



abeljaramillo.es

Instagram: abeljaramillo0

Essay for a missing script



Durante la década de los 80, Félix Guattari, en su interés por las implicaciones políticas del cine, trabajó en un guión junto al cineasta norteamericano Robert Kramer. El resultado fue “Un amor de UIQ”, un guión de una película de ciencia-ficción que nunca llegó a realizarse.

A partir del guión escrito por Guattari, el proyecto toma la idea de recorrido, de ensayo y error, para confrontarlo con la idea de éxito, de resultado, de formato cerrado. Se trata de un ensayo, en tanto que atiende a una lógica de prueba, de procesos indefinidos; también ensayo como reflexión, como cuerpo textual - cuerpo y texto - que toma esta idea de Guattari de “un film que falta”, como guión que falta, es decir, un cambio de roles y personajes en el relato oficial de la historia, en su propia construcción lineal, rompiendo el punto de vista unidireccional hacia un proyecto más híbrido que se despliega como escenario y como actuación, como rodaje y film, como casting, como entrenamiento y como activación de elementos.

ALBERTO GIL CÁSEDAS

(Zaragoza, 1991)



www.albertogilcasedas.com

Instagram: @albertogilcasedas

52 h 45' . Gráficos de esperas. Itinerarios sobre el no-lugar



52 h 45' . Gráficos de esperas. Itinerarios sobre el no-lugar.

52 h 45' recoge la realización de un viaje ininterrumpido en autobús por la periferia de la península y como este viaje acoge los archivos generados durante la espera en los distintos no-lugares (estaciones de autobús) a través de una serie de gráficos que pretenden hacer visible la ocupación del tiempo perdido.

Este viaje se conjuga en 9 itinerarios que efectúan parada en Valencia, Murcia, Sevilla, Cáceres, Ourense, Gijón, Bilbao y Zaragoza, teniendo como punto de partida y llegada Barcelona; de forma continua y con el menor lapso de tiempo de espera entre una ruta y otra.

Será esta espera, el escenario para la práctica artística que se determinará en la resolución de un tipo específico de pasatiempo: los laberintos.

Una amplia cosmografía de dibujos en los que la línea representada representa tanto un instante o fragmento de las sucesivas esperas como de los diferentes itinerarios mentales que uno realiza mientras espera.

El título de la propuesta vendrá dado por el tiempo total de espera.

52 h 45' atiende a esta cuestión del tiempo urbanita, al miedo a la pérdida de tiempo y a la ocupación masiva-productiva del tiempo de espera.

YABY

Alberto Vallejo (Zamora, 1990)

Beatriz Ortega Botas (Oviedo, 1990)



<https://www.facebook.com/Yaby-1804578399794397/>

https://www.instagram.com/y_a_b_y/

Yaby



Yaby es un espacio de arte independiente ubicado en la ciudad de Madrid. La línea de trabajo de Yaby se centra en la programación de exposiciones colectivas en las que se presentan trabajos de artistas jóvenes nacionales junto con trabajos de artistas jóvenes internacionales, propiciando así un diálogo entre los discursos y prácticas del contexto local y aquellos del arte contemporáneo que se está produciendo en distintos puntos del extranjero.

El proyecto a realizar con la ayuda INJUVE consiste en una serie de exposiciones en las que se plantea una reflexión sobre el potencial de la plasticidad artística para aunar lo abstracto y lo concreto, la relación dialéctica entre lo universal y lo particular, y la importancia de la mediación como herramienta generadora de comunidad dentro de un esquema global.

Además de la programación expositiva, Yaby lanzará el primer número de la revista online _AH Journal (<http://ah-journal.net/issues/00>), en la que participan escritorxs y artistas, recogiendo algunos de los discursos teóricos que han sido relevantes para la línea curatorial de Yaby.

ÁLVARO CHIOR

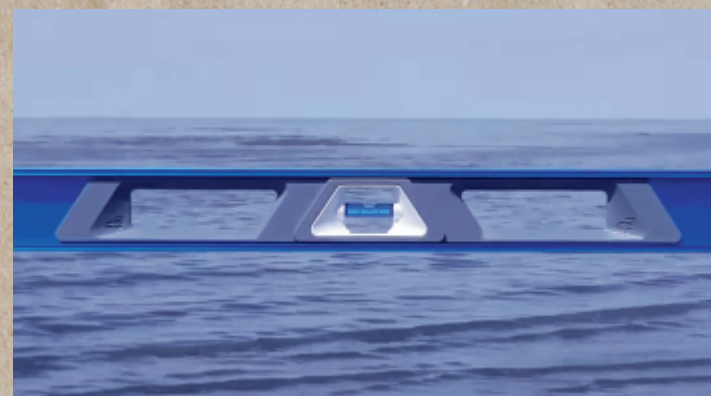
(A Coruña, 1992)



<https://alvarochior.com>

https://www.instagram.com/alvaro_chior

FLATWORLD



El proyecto Flatworld parte de una revisión poética de la teoría de la tierra plana, mediante la cual reflexiona sobre la planitud, las representaciones de la tridimensionalidad en superficies planas y las relaciones entre conocimiento, internet, ciencia y obsolescencia en el paradigma informacional actual.

BRUNO DELGADO RAMO

(Sevilla, 1991)



brunodelgadoramo.com

VIAJE ALREDEDOR DE MI CÁMARA



“Viaje alrededor de mi cámara” es un proyecto para realizar una película en Super-8. La película es una revisión, a la manera de diario filmado, del relato “Voyage autour de ma chambre” escrito en 1794 por Xavier de Maistre. Este narra en primera persona los 42 días durante los que se ve obligado a permanecer en su cuarto de Turín. En el primer capítulo Maistre expone un descubrimiento que será el motor de toda la narración. Invento, dice, una manera de viajar desde la inmovilidad, sin salir de su cuarto. El relato es de alguna manera una parodia sobre la narrativa de viajes. Con la excusa, por ejemplo, de describir su escritorio, cuenta su asombro de “ver más”. De esta forma, emprende un viaje a los confines de su memoria y de su imaginación a través de un recorrido sugestivo por los objetos de su cuarto. Este “ver más allá” de Maistre, ¿no es la capacidad de ver más imágenes de las que la visión nos entrega de manera literal? Al mirar una imagen vemos algo más. Tenemos de alguna manera una doble imagen. Una patente y otra latente. La película revisa este libro desde el cuarto contemporáneo versionando la narración del siglo XVIII. Es un filme que recorre la habitación propia y explora la condición concreta de una caja (la cámara) dentro de otra caja (el cuarto). Entre la cámara y las paredes están el cuerpo del cineasta y sus pertenencias.

CARLOS ÁLVAREZ

(Salamanca, 1990)

www.carlosalvarezclemente.com**RITMOS EN SITIOS**

El proyecto gira en torno a los procesos de construcción y activación del espacio contemporáneo, y el papel del media en estos procesos. El trabajo se desarrolla entre los campos de la instalación, la intervención site-specific y el arte sonoro. El término espacio aparece como un concepto clave, y se considera no sólo como un entorno físico sino como un soporte para las relaciones humanas, en continua mutación. A través del proyecto se explora como la identidad individual se desarrolla en este espacio.

El proceso de creación se desarrolla haciendo una interpretación amplia de los entornos, dejando la puerta abierta a todo tipo de posibilidades de relación con el tiempo, las comunidades, los lugares de producción y exposición, etc. con los que se trabaja.

CLARA SÁNCHEZ SALA

(Alicante, 1987)



www.clarasanchezsala.com
 Facebook: Clara Sánchez Sala
 Instagram: clarasanchezsala
 Twitter: @ClaraSSala

THEORETICAL RECONSTRUCTIONS



La arqueología se sitúa ante los límites del tiempo de la naturaleza y de la historia. Empero, también ante el umbral de la materia inconsciente (el olvido) y de la consciente (la memoria).

Sigmund Freud comparaba la labor del psicoanálisis con la del arqueólogo, ambos deben realizar una búsqueda del indicio, revisando minuciosamente estrato tras estrato, uno en la psique del paciente, otro en la tierra sedimentada, así es posible llegar a las más profundas capas, llegar allí donde se hayan los más valiosos tesoros.

Con semejante comparación, se establece una suerte de equivalencia metódica entre la labor terapéutica, realizada en base a las experiencias sepultadas en el olvido de las personas, y el trabajo de actualización fundamentado en la recuperación de la cultura material, que la historia y la memoria de las sociedades han ido perdiendo.

La comparación implica, además, que la arqueología, más que referirse a un pasado irremediamente concluido o perdido, y por lo tanto inútil, puede ser de utilidad para solucionar problemas del presente.

Theoretical Reconstructions, realiza actualizaciones de objetos imaginarios a partir de fragmentos de otras épocas o culturas. Muestra la persistencia del tiempo pasado, y de la memoria colectiva en el pensamiento del hombre actual. Muestra el pasado histórico como una persistencia en el presente.

CLAUDIA PAGÈS

(Barcelona, 1990)



<http://claudiapages.com/>

HER HAIR



Her Hair es una novela expandida que se desarrolla tomando como objeto de investigación el pelo. Desde una visión ecológica, el pelo funciona como trama para investigar el crecimiento (entendiendo el cuerpo como cosechador y creador de objetos inmateriales y/o materiales alienantes), el trabajo (analizando arquitecturas para la escucha y el listening labor), el género (tomando el pelo como materia queer), y la escritura.

Mientras se desarrolle la novela y su publicación, se organizará una serie de eventos donde los capítulos se presentarán en forma de lecturas performáticas/ operetas.

CRISTINA SPINELLI
(Madrid, 1993)



www.cristinaspinelli.com

яиџп



A través de la relación entre imagen y texto, яиџп lleva a cabo una reflexión sobre la imagen como copia, sobre su remezcla y acumulación, su consumo y repercusión, así como su impacto en la memoria e imaginarios colectivos.

EL CUARTO DE INVITADOS



Facebook: El Cuarto de Invitados

PUERTA ABIERTA, VOL. II



En un ejercicio de repensarnos constantemente y cuestionarnos las lógicas y protocolos habituales del espacio expositivo, de los certámenes que envuelven el ámbito de lo artístico y de las relaciones que se dan entre los diferentes agentes que conforman el arte contemporáneo, decidimos lanzar una convocatoria. Puerta Abierta vol.II, en la que a través de la selección de un pequeño grupo de "artistas", buscamos formar un pequeño grupo de trabajo en el que a lo largo de varios encuentros, revolcones charletas, viajes y meriendas nos dejemos contaminar las unas de las otras con el fin de buscar difuminar tanto los límites físicos como los conceptuales de El Cuarto de Invitados.

Los participantes en Puerta Abierta vol.II trabajarán de manera conjunta con El Cuarto durante unos meses, durante los cuales propondremos diferentes escenarios en los que mantener esas conversaciones y meriendas en una suerte de movimiento constante que pueda pasar por echarnos al monte, viajar al levante o cocinar juntas en El Cuarto de Invitados. Para finalmente cederle el espacio a estos artistas para que desarrollen una serie de proyectos que se habrán ido formando bajo el marco tanto abstracto como concreto de lo sucedido durante dichos encuentros.

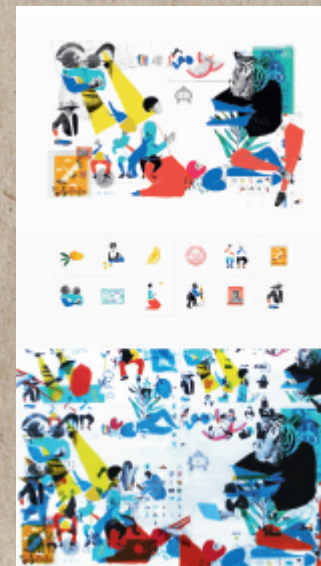
LIA GONZÁLEZ

(Ourense, 1993)



www.liagonzalez.es

NOWMADA



Nowmada. "Descontextualización del imaginario" es un proyecto experimental fruto de la observación del momento y del recorrido por las culturas. Nace a partir de la búsqueda de representación de instantes por medio de un sistema codificador que fusiona texto + imagen + coordenadas cromáticas. Mediante el estudio y la observación de escenas y culturas se genera una clasificación de imaginario gráfico que una vez fusionado crea una visión descontextualizada del imaginario de la cultura. Cuando nos encontramos con un instante a representar e immortalizar, este lo podemos codificar mediante un sistema que aportará un color único. Así pues se pueden generar gráficos y murales fruto del mero recorrido, observación y vivencia de la geografía, siendo esta actividad una mera interpretación de la realidad.

El objetivo de esta candidatura es poder investigar y analizar un nuevo patrimonio, para poder obtener unas coordenadas y una nueva gráfica que será aplicada, al finalizar, a libro y mural.

ASOCIACIÓN CULTURAL LA GRIETA

Web de la Colmena: www.lacolmenaonline.com

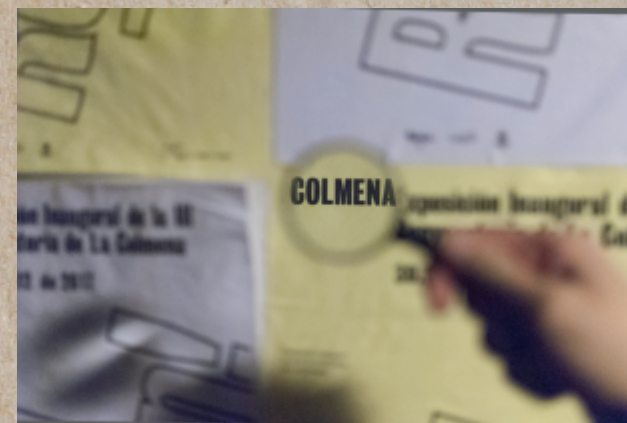
Web de la Grieta: www.lagrietaonline.com

<https://www.facebook.com/lagrietaonline/>

Instagram de la Colmena: @lacolmenaonline

Twitter de la Grieta: @lagrietaonline

LA COLMENA



La Colmena (2015-actualidad) es el proyecto artístico de la asociación cultural La Grieta. A través de una convocatoria anual, busca dar apoyo a jóvenes artistas residentes en España y menores de 35 años. Mediante su archivo digital, exposiciones, talleres, la revista y otras iniciativas se les proporciona formación y visibilidad. La Colmena no dispone de un espacio físico y desarrolla sus actividades en diferentes centros. Hasta la fecha se han completado dos convocatorias y en septiembre de 2017 se ha iniciado la tercera, habiendo acogido un total de 39 artistas. En esta tercera edición de La Colmena Selina Blasco ha sido la comisaria invitada a participar en el proceso de selección. Los trece artistas que conforman esta convocatoria son:

Álvaro Chior, Antonio Ferreira Martín, Consol Llupià García, Andrea González y Paula García-Masedo, jовendelaperla, Lydia Garvín, Marisabel Arias, Matías Daporta, Olenka Macassi, Sergio D. Loeda, Somos Anto, Vendedores de humo

MANUEL DIEGO SÁNCHEZ

(Madrid, 1993)



www.manueldiegosanchez.com

Instagram: manueldiegosanchez_

PROMISED LAND

A partir de la recuperación de documentos relativos a la migración en la zona oeste de los Estados Unidos, vinculando el desplazamiento con la manera en que se registra y representa el paisaje tanto físico como cultural, y con la producción de un archivo y su manipulación, Promised Land plantea una investigación sobre lo que sucede con la identidad personal y territorial en este proceso concreto.

El traslado a un pueblo concreto de Oregón (EE.UU) permitirá realizar un trabajo de recuperación y digitalización de imágenes y documentos que, junto a distintos registros del paisaje, configurarán el archivo a partir del cual se realizará la investigación plástica.

MAR RAMÓN

(Valencia, 1993)


<http://marramonsoriano.tumblr.com/>
https://www.instagram.com/flora_intestinal/
ESA MUJER.

De Monica Lewinsky al porno de venganza



Monica Lewinsky fue la primera mujer humillada globalmente, gracias a la aparición de internet, se viralizaron miles de chistes a su costa y sufrió acoso virtual por una relación con el entonces presidente Bill Clinton. Esta humillación pública se centró en la parte femenina del asunto, y sigue centrándose en dicha parte en el momento en el que Trump lo utiliza como una estrategia de ataque contra Hillary a raíz de las elecciones en EEUU. Toda la sociedad se convirtió en jueza de lo que está bien y lo que está mal, poniendo a relucir el hecho de que las mujeres no somos dueñas de nuestros cuerpos, que como decía Barbara Kruger son un campo de batalla.

Me parece que la reacción social a este suceso tiene mucho que ver con la idea de porno venganza, en el cual todavía se culpa a la víctima. Así este proyecto partirá de una pequeña publicación que vincule estos dos conceptos, pasando por el slutshaming.

También crearé una serie de piezas cerámicas en tonos rosados que harán referencia a la idea de juego, con una clara referencia a la sexualidad o a la carnalidad y lo que conlleva en ciertos territorios. Serán juegos de azar como bolos o dardos en los que se muestre la idea de acierto, error, suerte o puntería. Juegos a los que no podemos jugar debido a la fragilidad cerámica, que como en toda mi obra, será cuerpo.

LA DOCE. Espacio para el arte

María Magán Lampón (A Coruña, 1983)



www.ladoce.net

Facebook: @ladoceboiro

Instagram: la_doce_boiro

Twitter: @ladoceboiro

RESIDENCIA LA DOCE



LA DOCE, dispone de una programación estable de actividades, (galería de arte, coworking, formación...) pero también quiere ser permeable a las oportunidades de colaboración en proyectos que surjan del entorno cercano. Además es interés del espacio contribuir a la consolidación y crecimiento del sector artístico. Para ello, el objetivo del proyecto es iniciar un ciclo de residencias para artistas visuales a través de una convocatoria pública.

Para ello, se pondrán a disposición del sector, hasta 3 plazas de trabajo conjuntas para albergar residencias de investigación y/o producción de diferentes artistas durante el año 2018 en el espacio coworking LA DOCE, en Boiro.

La convocatoria estará dirigida a artistas y creadores que tengan como lenguaje las artes plásticas contemporáneas (pintura, escultura, instalación, videoarte, fotografía, etc.) que quieran desarrollar su proyecto en Boiro entre el 1 de Septiembre y el 30 de Octubre de 2018 y se seleccionarán entre 3 y 6 propuestas.

NORA SILVA

(Madrid, 1988)



www.norasilva.com

Instagram: @iwasearly

Twitter: @norateignora

I NEVER WENT



“I Never Went” (Nunca fui) es un proyecto de residencia artística que se desarrollará en la galería ODD en Bucarest, Rumanía, durante agosto y septiembre del 2018. El proyecto es una investigación sobre el estado de la privacidad en la actualidad, y consistirá en el desarrollo de una exposición-carnaval celebrando la muerte del anonimato: una festividad convertida en luto.

El impulso más primario del hombre y el que ha moldeado nuestra especie es nuestra capacidad de prever. Los seres humanos se convirtieron en agricultores hace miles de años, no buscando una mejor alimentación, sino porque haciéndose sedentarios podían prever su cena. Esta ansiedad de saber ha alcanzado un nivel crítico :ahora lo sabemos todo. Y no porque seamos interrogados constantemente, sino porque actualizamos nuestros datos voluntariamente a diario a través de las redes sociales, cuentas online y demás subscripciones. Como sugirió el filósofo Foucault en su libro “Disciplina y castigo”, la manipulación más eficiente es aquella en la que los individuos aprenden a disciplinarse a sí mismos.

La privacidad es entonces algo del pasado. Ha dejado de ser una elección para convertirse en causa perdida, quizá nostálgica. De manera similar a la pérdida de lo exótico, ahora nos hemos privado de la privacidad. Cubiertos en datos como un edredón sofocante, propongo un carnaval. Un carnaval como festividad en la que se celebre no tradicionalmente la pérdida de identidad. Es una festividad y una conmemoración en la que todos son famosos y a la vez nadie lo es.

RAQUEL G. IBAÑEZ
(Madrid, 1989)

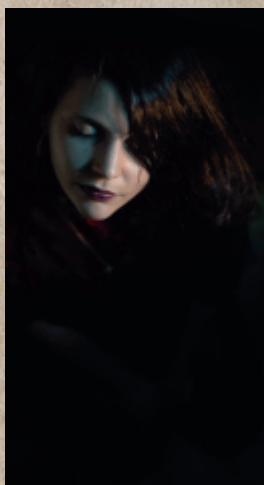
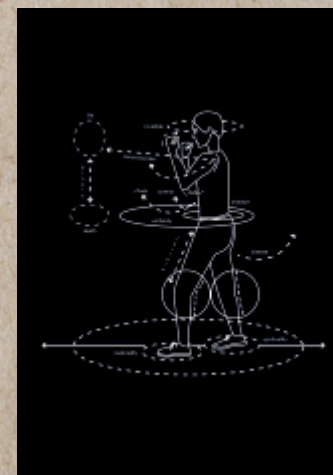


Foto de Jorge Mirón

www.raquelgibanez.com

ROUND 0



“Round 0” es un proyecto de investigación artística que conecta las ECM (Experiencias Cercanas a la Muerte) y los Knockouts en los deportes del contacto como espacios de suspensión de la consciencia, donde la noción de vida y muerte se diluyen. Partiendo de la concepción de Kathy Acker sobre el ejercicio físico como un encontronazo con el caos y el fracaso frente a una lucha contra la muerte, en “Round 0” se parte del estudio del Shadowboxing, una técnica de entrenamiento físico en los deportes de contacto basada en pelear contra el aire. Durante la práctica del Shadowboxing, el luchador o luchadora, acompaña sus golpes con grandes exhalaciones sonoras, gritos denominados Kiai, palabra que significa “unión de espíritus” en japonés.

Mediante diferentes displays divididos en 3 fases (como en los combates de boxeo, con 3 rounds), se plantean diferentes aproximaciones formales al proyecto a través de la performance, el registro sonoro, la edición de una publicación y el trabajo con la luz y/o lo que es visible.

Esta investigación se genera como un proceso experimental, poroso y abierto al error, donde el cuerpo se convierte en la herramienta principal del proyecto, donde la presencia del mismo opera como narrador principal, atendiendo al tacto y el contacto como formas de transmisión, redirigiendo la atención a la piel, lo muscular y lo molecular hasta finalmente lo invisible, lo intangible, los espectros contra los que luchamos día a día, como la necesidad de permanecer, de controlar, de vencer (aún siendo imposible) a la propia muerte.

XARE ÁLVAREZ

(Donostia - San Sebastián, 1990)



www.xarealvarez.com

www.xarealvarez.tumblr.com/

CANON

La propuesta que realizo, parte de un ejercicio constante de acumulación, recolección y ordenación de objetos que, desprovistos de su función inicial, se enfrentan a un nuevo hábitat y a un nuevo sistema de relaciones. Un proceso cuyo objetivo es el de transformar fragmentos y restos, elementos orgánicos y objetos encontrados, conformando una narrativa a partir de experiencias y alusiones sugeridas e inconexas.

La elaboración consiste en una serie de piezas realizadas a partir de la acción-experiencia. El gesto escultórico emerge como un aspecto performativo. El impacto del tiempo sobre las piezas, el sentido de lo efímero, la relación con los materiales, texturas y superficies, su coexistencia y sus posibilidades asociativas son los principales intereses de este proyecto, tratando de establecer una relación entre naturaleza y cultura, y cómo responde nuestra percepción a esa dualidad. La arqueología es el modelo de esta indagación, pues los restos enfatizan el proceso de extrañamiento, asimilación y deformación de interpretaciones entre cultura, contexto y tiempo.

Este trabajo habla de un modo de observar, registrar y ordenar una realidad que forma parte del entorno inmediato. Aflora una mezcla entre rigor, casi mecanicidad, riqueza física y sensorial, ligada a un modo asociativo poco o nada analítico, poético, en su último análisis.

IRANTZU LEKUE



www.iralekue.com

Twitter: @ira_lekue

<https://www.facebook.com/pages/IraLekue/831906476839608>

EMART



EMART nace para visibilizar las creaciones de las artistas emergentes. Las dos primeras letras provienen de la palabra en euskara emakumea que significa mujer. En este sentido, el objetivo de la propuesta no es otro que promocionar y difundir el trabajo de artistas mujeres que trabajan diversas disciplinas del arte contemporáneo para hacerlo visible y, así, ponerlo en valor.

¿Qué es lo que permite este proyecto? EMART tiene como objetivo que distintas artistas trabajen de forma paralela y conjunta en un mismo espacio creando un universo de colaboración que facilitará la creación de sinergias y diálogos y que conseguirá de este modo construir redes entre artistas que trabajan distintas disciplinas, además de unir mediante el formato showroom a artistas y público.

No se plantea un proyecto unidireccional donde la obra parte de las artistas y acaba siendo consumida por el público o personas espectadoras. Todo lo contrario. Se busca que el público, a través del showroom, sea parte determinante de las obras. Es decir, el público no será un sujeto pasivo en el proceso de desarrollo, sino un sujeto activo. Para ello, el espacio se sumergirá en la idea open/abierto propio del siglo XXI. Las personas usuarias estarán invitadas a visitar el showroom que permanecerá abierto durante las jornadas de creación y desarrollo de las obras e intervenir u opinar sobre ellas. Las puertas del espacio estarán abiertas para que la creatividad, la propagación de ideas nuevas, los nuevas visiones de artistas y público comulguen en el mismo espacio.

A su vez, se busca la fusión y la hibridación entre los proyectos, para conseguir una obra multidisciplinar.

AYUDAS INJUVE PARA LA CREACIÓN JOVEN 2017

ARTES ESCÉNICAS

LITERATURA

MÚSICA

ARTES VISUALES

DISEÑO

DÉBORAH LÓPEZ

(Cacabelos, León, 1987)

Colabora: Hadin Charbel



www.pareid.com

www.lopezlobato.com

DIORAMA(N)TIC



Diorama(n)tic es un micro ambiente sensorial, para la producción de un espacio inmersivo relacionado con input sensorial de sus habitantes. Partiendo del concepto de inmersión, como la sensación de estar completamente involucrado en una actividad que, en diferentes grados, aísla determinados sentidos. Este prototipo, analiza el estado de inmersión de sus habitantes y materializa una envolvente espacial cambiante, formada por tres partes interrelacionadas: (1) paisaje, (2), sensores y (3) actuadores.

1. *El paisaje*, como membrana translúcida, ligera y sensitiva, que se moldea dependiendo de las posturas del cuerpo.
2. *Bio sensores métricos* monitorizando y registrando las constantes vitales para determinar el grado de inmersión, midiendo los niveles de sudor mediante *Galvanic Skin Response*, el ritmo del corazón mediante *Heart Beat Rate* y los movimientos faciales mediante *Electrocardiogram Sensor* y videocámara.
3. Actuadores, como carpelos que liberan diferentes intensidades de niebla artificial dependiendo del input sensorial.

Diorama(n)tic invierte la relación entre los usuarios y su entorno, permitiéndoles ser el input directo para definir el espacio, creando un diálogo espacial y sensorial entre el usuario, que puede influenciar la experiencia espacial, y el espacio, que al mismo tiempo puede informar al usuario.