

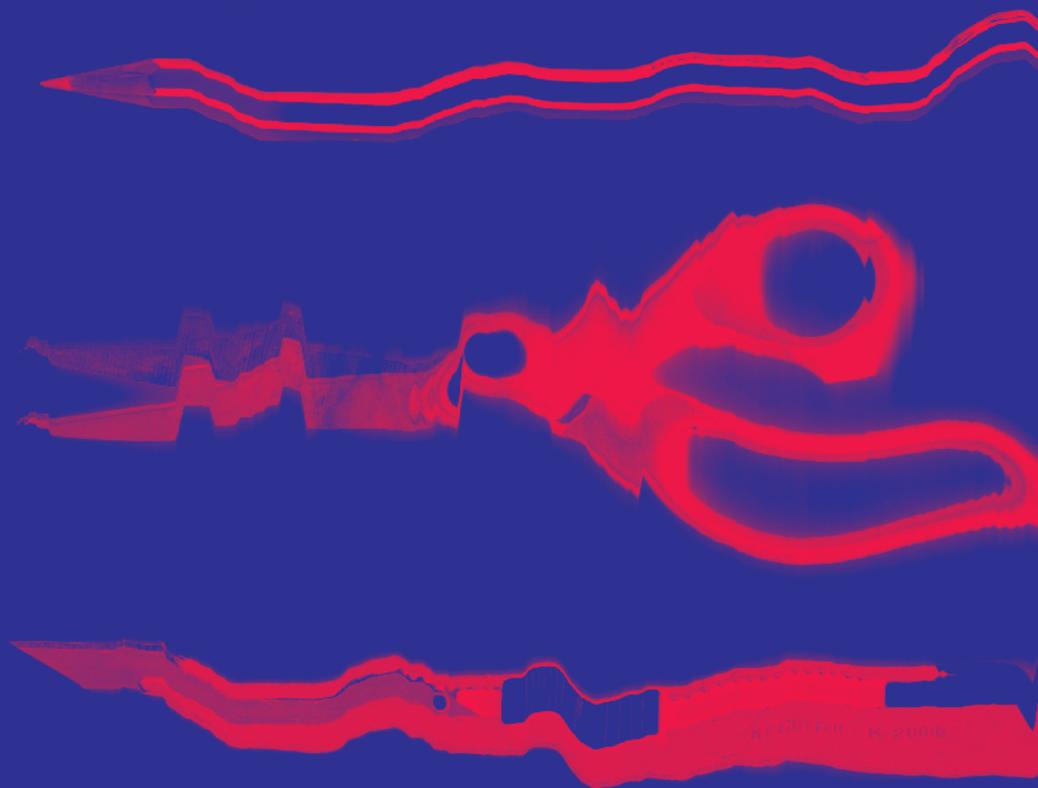
Interferencias

Exposición · Talleres

29
noviembre

/

24
enero



SALA AMADIS
INTERFERENCIAS

Exposición y talleres
realizados en colaboración
con Escuela de Artediez
29 de noviembre de 2017-
24 de enero de 2018

**INSTITUTO
DE LA JUVENTUD:**

Director General
Javier Dorado Soto

**Directora de la División
de Programas**
Tania Minguela Álvaro

Jefa del Área de Creación
María de Prada López

**Jefa del Servicio
de Creación**
Natalia del Río López

ESCUELA ARTEDIEZ:

Escuela de Arte de la
Comunidad de Madrid

Coordinación

Jefa del Departamento
de Promoción. Profesora
de tecnología aplicada
al diseño

Ana García Angulo

Textos

Sheila Pazos, Ana
Olmedo y Elena Águila
(VenidaDevenida), Fernando
Cremades, Silvia Ferpal,
Roberto Massó, Yeyei
Gómez y Carles G'O.D.

Fotografía

La proyectora de ideas

**Diseño expositivo
y catálogo**

Wearebold.es

Nipo: 684-18-015-5
Nipo en línea: 684-18-016-0
Depósito legal: M-2093-2018

Agradecimientos:

a Ana García Angulo, sin
cuya colaboración y energía
este proyecto habría sido
muy difícil llevar a cabo;
a los profesores Antonio
Sicilia, Palmira Morán,
Charo Sánchez, Pepa Aoiz;
a los y las participantes en
los talleres y en especial a
quienes han contribuido al
desarrollo de la mediación
en la sala; a Javier
Fernández por creer en
el proyecto y facilitar la
conexión con la escuela.

Sala Amadís

C/ José Ortega y Gasset, 71
Teléfono: 917827774
salaamadis@injuve.es
<http://www.injuve.es/creacionjoven>

ÍNDICE

**4 – Introducción
y contexto**

10 – Sheila Pazos

14 – VenidaDevenida

18 – Fernando Cremades

22 – Roberto Massó

26 – Yeyei Gómez

30 – Carles G.O'D.

34 – SilviaFerpal

Cuando en primavera de 2017 nos enfrentamos a la organización de la exposición de los proyectos seleccionados dentro del Programa de Creación Injuve 2017 en las áreas de cómic, ilustración y diseño, nos preguntamos si una exposición al uso sería la mejor vía para darles difusión, para mostrarlos en su complejidad.

Estos trabajos se nos antojaban procesuales, móviles, participativos, provocadores... y encapsularlos en los límites de una sala de exposiciones donde sólo pudieran ser observados, nos planteaba serias dudas. Y decidimos arriesgarnos. E investigar nuevos formatos. Y comenzar una carrera contrarreloj.

Sabíamos lo que queríamos: una exposición viva, orgánica, accesible, móvil, en la que hubiera participación de jóvenes creadores a todos los niveles... Una muestra en la que se cuestionara el propio display expositivo, los roles de público, artista, comisario, participante; donde la mediación estuviera integrada desde el principio, donde se intentaran poner en marcha proyectos grupales y hubiera contaminaciones, huellas y donde los proyectos de los artistas fueran objeto de múltiples lecturas y se pudieran compartir sus procesos de trabajo, no sólo los resultados del mismo. Y queríamos salir fuera. Y que el fuera entrara dentro de la Sala Amadís. Gracias a Javier Fernández, a quién abrumamos con todas estas ideas, pudimos contactar con la Escuela de Artes de San Sebastián. Y comenzó la cuenta atrás.

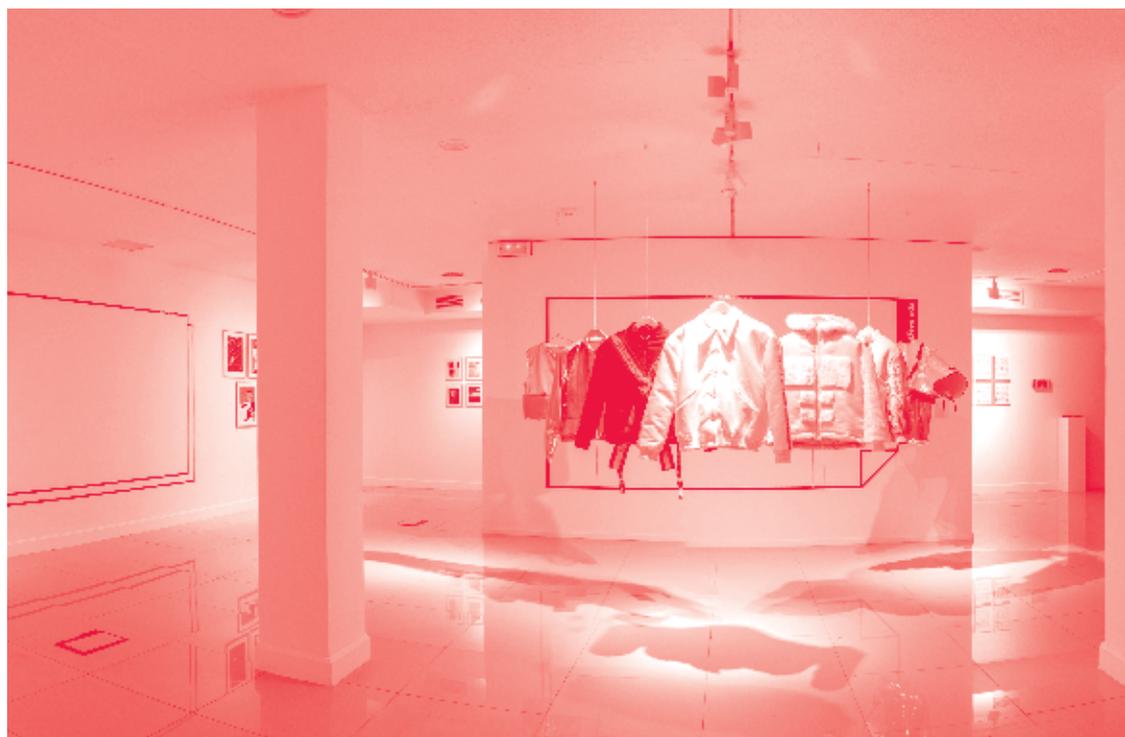
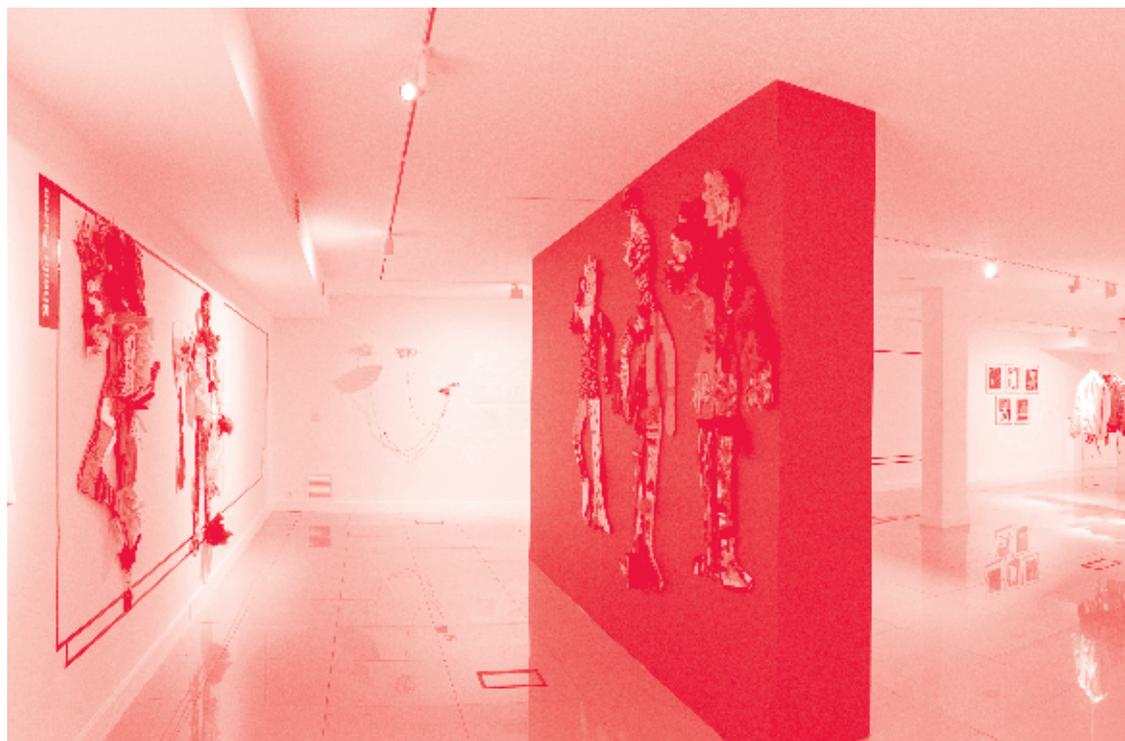
Al entrar en la Escuela, unas escaleras nos incitaban a seguir con el proyecto a través de sus palabras impresas: crear, sueño, innovar, proceso y social ilustraban lo que puede llegar a ser el Diseño.

Entendimos que estábamos en el lugar adecuado. La complicidad con la escuela surgió espontáneamente y descubrimos que hablábamos un lenguaje común; que los profesores tenían el mismo interés en provocar el desbordamiento y facilitar los procesos creativos fuera de los límites del aula; que querían ampliar los horizontes de los y las alumnas proponiéndoles el acceso a experiencias híbridas donde el arte y la educación formaran parte de un mismo proceso creativo.

Estos impulsos se transformaron en una lluvia de ideas de las que surgieron términos como cacofonías, incertidumbre, jam session... Descubrimos que la propuesta, en relación a este último término, bien podía ser una jam: teníamos artistas, participantes, espacio, profesores, gestores, coordinadores... instrumentos perfectamente afinados, con un esquema que permitía la suficiente libertad como para improvisar. En esta orquesta, todo, en orden, se mezclaba, se interferenciaba. Así, nació Interferencias.

Interferencias es una exposición orgánica, que fluctúa y crece partiendo de un inicio o germen constituido por la obra de los y las artistas del Programa de Creación 2017: Yeyei Gómez, Carles García O'Dowd, Roberto Massó, Fernando Cremades, Silvia Ferpal, Venida Devenida y Sheila Pazos cuyas obras se exhiben







en la Sala Amadís. La exposición es el punto de partida y el detonante de la secuencia de actuaciones que los y las artistas han desarrollado en la propia Sala Amadís y en la escuela de Artediez, en secuencias de tres días de trabajo alternas entre ambas instituciones. A partir del día siguiente a la inauguración, los artistas han sido los encargados de plantear una serie de talleres con alumnos de Artediez y público general en base a sus procesos de trabajo y cuyos resultados se muestran junto a la obra original en la exposición, recontextualizándola y ampliando sus lecturas a través de un montaje plenamente consensuado entre los artistas y los participantes en el taller. De esta manera, la exposición inicial va transformándose semana a semana gracias a la acción de los artistas, quienes se han sometido a un proceso crítico, creativo y público que ha sido mostrado en tiempo real en la exposición y narrado en primera persona en los textos de esta publicación, contado su propia obra y cómo se han enfrentado a ella en el taller.

Pero la interferencia no ha parado ahí y ha continuado, extendiéndose y ramificándose: el montaje expositivo ha permitido que los ámbitos del taller y los de la exposición estuvieran relacionados y no anexados, como suele ser habitual.

Los visitantes a la sala han podido vivir el desarrollo de los talleres ya que estos han tenido lugar en la propia sala y se han desarrollado en horario de apertura al público. Algunos de los participantes en estas actividades, han sido los mediadores de su exposición, iniciándose en un nuevo ámbito profesional con una formación previa en Injuve, pudiendo contar en primera persona su experiencia y el proyecto Interferencias.

El conjunto de la Escuela y sus espacios: biblioteca, salón de actos, aulas de proyectos, de serigrafía, se han visto invadidos por alumnas y alumnos de diferentes asignaturas, por participantes de fuera de la escuela y por artistas que, en muchas ocasiones, se enfrentaban por primera vez a un taller. Los horarios, las clases de los profesores y sus ritmos, se han visto alterados e interferenciados por los talleres, los montajes en la sala que implicaban estar fuera de la escuela, las diferentes metodologías de trabajo... etc.

La colaboración entre INJUVE y ARTE DIEZ ha propiciado la investigación en nuevos formatos expositivos y la exploración de nuevos territorios profesionales para artistas y alumnos, además de motivarnos para seguir cuestionando las posibilidades del acto creativo y su repercusión social en ámbitos que van más allá de los espacios que albergan la materialización de los mismos.







Sheila Pazos

Cadavre Exquis

TALLER

Cuerpo y moda. El cadáver exquisito como técnica para romper la tradicional mirada sobre el cuerpo

FECHAS

31 de noviembre y 13 de diciembre

“Cadavre exquis” es una colección experimental basada en la unión irracional de elementos que parte del *cadáver exquisito* como proceso de creación. Se trata de una técnica empleada por los surrealistas que nace del juego de mesa llamado “consecuencias”, en el que los jugadores escribían en una hoja de papel, la doblaban ocultando la parte de la escritura y después la pasaban al siguiente jugador.



Su nombre deriva de una frase que surgió cuando fue jugado por primera vez:
« Le cadavre - exquis - boira - le vin - nouveau »
(El cadáver exquisito beberá el vino nuevo).

Los teóricos y asiduos al juego (Robert Desnos, Paul Éluard, André Bretón, Tristan Tzara,...) sostenían que la creación, en especial la poética, debía ser anónima, grupal, intuitiva, espontánea, lúdica y, en lo posible, automática. Reunidos, seguramente, en el café Voltaire de Zúrich, donde se fraguó el movimiento Dadá, que desembocará en el Surrealismo, incluyeron por primera vez el azar en el proceso creativo.

Tras esos primeros experimentos verbales, este método se volvió también gráfico, definiéndose como un "juego con papel plegado que consiste en componer una frase o dibujo por diferentes personas, sin que ninguna de ellas conozca la participación de las demás". La técnica más utilizada consistía en doblar varias veces una hoja y que los autores dibujaran algo en una de las caras libres enlazando con las líneas previas pero sin conocer el trabajo realizado anteriormente en su totalidad.

Tiene un sentido lúdico, es decir, no ha de buscar la coherencia ni la construcción de un significado lógico. El accidente, el azar, la intuición y el subconsciente tienen un papel fundamental. Para Tristan Tzara, en el momento en que se convirtiera en convencional, debía ser abandonado.

Partiendo de dicho proceso, esta colección se plantea como un "corta y pega" de partes inconexas, de la unión de elementos de diversas naturalezas que pretenden romper con la concepción tradicional del cuerpo, en un intento de ofrecer una nueva visión de la moda, muy vinculada al arte, alejándose del concepto de prenda o accesorio tradicional, combinando elementos que pueden o no pertenecer a la realidad.

No se trata tanto de encontrar respuestas, sino de plantear preguntas, cuestionarnos lo que veníamos haciendo y qué podemos hacer en el futuro.

A través de la técnica del “cadáver exquisito”, planteamos el espacio expositivo como espacio creativo, en el que los participantes tendrían la oportunidad (y la libertad) de distorsionar la realidad y enriquecerla mediante la unión de elementos inconexos, no todos provenientes de nuestro yo; sino de un colectivo.

En el primer encuentro en la Sala Amadís, revisando la obra expuesta y junto al diseñador y profesor Antonio Sicilia, trabajamos con cuerpos a escala real, calcados de las siluetas de los alumnos, que posteriormente dividimos en cinco partes, en secciones horizontales y verticales. Posteriormente, cada alumno intervino en su parte de forma individual, creando texturas, prótesis, estampados, etc., sin tener en cuenta con qué se combinaría. Se trataba de partir del detalle para construir el todo, rompiendo con un proceso que suele ser inverso, ya que tiende a pensarse primero en el todo antes de centrarse en las partes.

En un segundo encuentro con Antonio Sicilia los alumnos remataron su parte en la Escuela para su posterior exposición, ya sea finalizando la pieza, reconstruyendo o tapando. Lo importante era no pensar en exceso, dejar que fluyera, que surgiera nuestro yo más oculto, menos racional.

En la última sesión y partiendo de esos trozos, volvimos a construir los cuerpos, uniendo las partes, realizadas individualmente, de forma aleatoria. Observamos cómo el resultado nos ofrecía una visión diferente de las partes que habíamos realizado, cómo cambiaba su significado, cómo se creaban otros conceptos, aportándonos ideas nuevas, incorporando un método de trabajo diferente que nos abre la mente de cara al futuro.

En los *cadáveres exquisitos* resultantes, vemos cómo cada uno de los participantes ha expresado su personalidad en su trozo de cuerpo, los colores escogidos los definen, su elección de materiales, texturas, hablan por sí solos, todos muy diversos. Cuando se unen, la personalidad de cada uno se

diluye a favor de lo colectivo, el todo es ecléctico, pluripersonal, excesivo, barroco, creando analogías, nuevos significados, docenas de puntos de partida para futuras colecciones, nuevas ideas, nuevas percepciones del cuerpo...

Colores y texturas se entremezclan, creando una pintura que, en ocasiones, se vuelve escultura, saliendo del plano bidimensional del cuadro. Objetos, flores, lazos se superponen a modo de *collage*, convirtiendo el dibujo en “realidad”, pasando de la *representación* a la *presentación*.

Lo importante no es tanto el resultado en sí, sino esa apertura de la mente. Vivimos en una sociedad en la que la lógica nos persigue y de la que nos cuesta desentendernos, pues es uno de los pilares fundamentales en el aprendizaje. Pero considero que a la hora de crear, para avanzar e intentar huir de lo que ya está hecho, de lo que ya hemos visto, esa ruptura con la lógica nos permite dar un paso más allá y descubrir nuevas realidades, así como nos ayuda a descubrir nuestro propio yo, nuestra voz interior, nuestra personalidad artística.

No se trata tanto de encontrar respuestas, sino de plantear preguntas, cuestionarnos lo que veníamos haciendo y qué podemos hacer en el futuro ¿Qué puedo aportar yo en este mundo, en el que casi todo parece ya inventado o creado? ¿Qué convenciones puedo romper, que quizás nadie se haya atrevido a romper todavía para aportar algo que pueda tener cierto valor? ¿Dónde están los límites de las artes, el diseño y la moda? ¿Qué interacciones existen entre ellas? ¿Qué puede aportarme trabajar en grupo que no pueda conseguir de forma individual?



VenidaDevenida

Fem.Insurgentes

TALLER
Fem.insurgentes

FECHAS
30 de noviembre
y 1 de diciembre

La vestimenta constituye un elemento de empoderamiento y unificación de los sujetos dentro de una banda. Fem·Insurgentes plantea un acercamiento a la moda como herramienta política y mediática en la producción de subculturas mediante el diseño de cinco cazadoras.

El proyecto se articula a través del diseño de la identidad visual de cinco bandas ficticias: Biotectónik, Les'Flâneuses, Hijas de Eva, Imbetweeners y QueenKong. Estas agrupaciones son totalmente ficticias y surgen de recopilar y combinar materiales de movimientos y pensamientos ya existentes. Ante la falta de diversidad en la representación *mainstream* de las bandas, el proyecto parte de referentes alternativos para construir nuevos imaginarios.

Biotectónik

Colectivo en contra de la dominación ejercida sobre la naturaleza y a favor de revertir el proceso de construcción de las ciudades. Viviendo en los márgenes, se relacionan con la naturaleza de forma horizontal. Este colectivo de extrarradio solo usa la ciudad como campo de batalla para sus guerrillas verdes.

Les'Flâneuses

Banda callejera que lucha por el derecho al uso del espacio público. Subvierten el ámbito de actuación del movimiento okupa trasladándolo al espacio urbano. Usan el vagabundeo y otras tácticas de empoderamiento para dominar el espacio que reclaman. Su presencia en las calles es constante para adquirir una base geográfica clara.

Hijas de Eva

Hermandad de mujeres, cisgénero y transgénero, que viven al margen del catolicismo patriarcal. Ejercen su derecho a la apostasía del catolicismo sin abandonar otras formas de idolatría. La congregación

se caracteriza por la devoción a las vírgenes y a las Santas Felicitas y Perpetua, patronas de las parejas homosexuales.

Inbetweeners

Red hacker de experimentación somatotecnológica que busca nuevas formas de producción de corporalidades y subjetividades. Se autoproclaman los nuevos híbridos, que fabrican e incorporan mecanismos en su organismo con el propósito de poder conquistar nuevos territorios en el ciberespacio y entornos físicos.

QueenKong

Grupo de lucha por la abolición del privilegio de belleza que da voz y visibilidad a los cuerpos no normativos. Se niegan a alimentar los procedimientos estéticos que siguen un ideal regulador. Hacen apología de la monstruosidad partiendo de la figura de King Kong, esa bestia que no tiene cabida en la sociedad porque aterroriza a las masas.



Las cazadoras de Fem-Insurgentes son el punto de contacto entre el público y una idea política. Así, la idea de colaborar con otras personas que pudieran cuestionar e intervenir en la obra activaba el proyecto y lo ponía en acción.

Las cazadoras de Fem-Insurgentes son el punto de contacto entre el público y una idea política. Así, la idea de colaborar con otras personas que pudieran cuestionar e intervenir en la obra activaba el proyecto y lo ponía en acción.

En el taller quisimos poner a prueba la metodología de trabajo empleada durante la elaboración del proyecto. Esto suponía un intento de trabajar en grupo para encontrar puntos en común entre todas las personas participantes y generar otras bandas ficticias. Lo estructuramos de manera que se formaran grupos para elaborar un manifiesto donde exponer las reglas y valores de sus bandas, que posteriormente se traduciría a un imaginario visual. A través de un proceso de colaboración se construiría una identidad sensible a todas las personas del grupo.

La idea inicial fue comunicar el manifiesto a través de un diseño que se pudiera llevar en el cuerpo, pero dejando abierto el formato para no condicionar el resultado final. Estos diseños pasarían a formar parte de la exposición generando interferencias en las piezas ya existentes.

Durante el taller pudimos identificar cuatro fases. En la primera, presentamos las bandas de Fem-Insurgentes como punto de partida para analizar diferentes modos de representación de la identidad visual de un grupo. Nuestra intención era abrir un diálogo donde las personas participantes pudieran cuestionar el proyecto y desarrollar un pensamiento crítico frente a estructuras ya diseñadas.

En la segunda fase formamos grupos de trabajo reducidos consiguiendo activar a las personas participantes. Éstas compartieron sus intereses para poder sentar las bases de su banda. A pesar de conocerse con anterioridad y de tener un *background* común, no estaban acostumbradas a trabajar en grupo y supuso un reto para ellas llegar a un acuerdo para elaborar el manifiesto. Durante este proceso cada grupo trabajó de manera completamente diferente.

Mientras un grupo se centró en una etnia, género y condición social concretos, el otro tomó referencias de diversos movimientos sin posicionarse en ninguno en específico.

En la tercera fase Cada grupo tradujo el manifiesto a una identidad visual. Aunque el formato era abierto, ambos grupos optaron por formalizarla en una chaqueta. Que el resultado final fuera una prenda de ropa es probable que se debiera a que prácticamente todas las participantes eran alumnas de Modelismo de Indumentaria y era crucial que hiciesen uso del lenguaje que les fuese más cómodo para obtener una respuesta rápida.

En la última fase las prendas se integraron en la exposición. Ante la homogeneidad de los resultados y concordancia con las piezas ya expuestas acordamos que las nuevas chaquetas debían de seguir la misma lógica expositiva. De esta forma incorporaríamos nuevas propuestas para ampliar el imaginario de subculturas.

Junto con las cinco bandas iniciales, las propuestas Rabia Gitana y Sapiens Sampler ya forman parte de la exposición.

Rabia Gitana

Dyana Heci, Natalia Padial, Clara Raposo, Verónica Pascual

Rabia Gitana es una banda totalmente inclusiva de mujeres (no solo cisgénero-heterosexuales). Busca el empoderamiento y la visibilización de esta minoría a través de la creación de una prenda que recoge características culturales de esta etnia (como la religión) y que revierte el significado de elementos representativos de sus tradiciones (como el pañuelo). Se reapropian de los estereotipos estéticos para unirlos en una chaqueta llamativa y reivindicativa.

Sapiens Sampler

Lorena Flores, Carmen García, Silvano Medélez

(Nameless) es una tribu urbana que trata de aprovechar todas las oportunidades que te dan los grupos o tribus de agrado del miembro, sin pertenecer a uno concreto, sin identidad concreta, ideología o gustos que lo relacionen con una imagen. El modelo Sapiens Sampler es una prenda que pretende usar el collage como una herramienta creativa para unificar todos los elementos de diversos estilos en un único elemento. Solo se identifican con el *passing*, siendo el lema de esta nueva tribu "confusión es inclusión". En el modelo aparecen estilos y tribus como el kawai, gótico, skater, punk, leather, steampunk o el movimiento zapatista.



Fernando Cremades

Estrategia de reducción de radioactividad para Chernobyl

TALLER
Cartografías Radioactivas

FECHAS
18, 19 y 20 de diciembre

Chernobyl. 20 de abril de 1986. Durante una prueba en la que se simulaba un corte de suministro eléctrico, un aumento de potencia en el reactor produjo el sobrecalentamiento del núcleo del reactor nuclear que provocó una explosión del hidrógeno acumulado en su interior generando una masa de radiación que atacó al área próxima a la central.

“In general we think of radiation as something bad or harmful. Here we have a situation where these fungi appear to benefit, which is unexpected”

Arturo Casadevall, Einstein College, M.D., Ph.D



A finales de los años noventa, investigadores del Einstein College de Nueva York descubrieron el hongo *Cryptococcus neoformans* en las paredes de Chernobyl. Este organismo vivo es capaz de absorber la radiación y utilizarla para su propio beneficio ya que es rico en melanina.

El proyecto que se ha desarrollado gracias a la ayuda INJUVE se inicia en 2014, cuando comencé el proyecto final de carrera de arquitectura, en el que me planteé cómo poder rehabilitar la ciudad próxima a la central nuclear de Chernobyl - Pripjat - donde descubrí que aún hoy hay gente que tiene que acudir cada día a la zona donde explotó el reactor conviviendo con la radiación, a pesar de que en 2017 el Gobierno de Ucrania inició las obras de un nuevo sarcófago protector. El contexto histórico, político y científico me resultó muy interesante como tema de investigación, más aún al comprobar que los testimonios de los supervivientes confirmaban la falta de información en los ciudadanos y que, paradójicamente, treinta años más tarde, tras el tsunami en Japón, había ocurrido lo mismo.

El prototipo que he realizado fruto de este trabajo, detecta la radiación existente en el ambiente y mediante ventiladores expulsa esporas del hongo *Cryptococcus neoformans* para impulsar el crecimiento de este organismo vivo. El dispositivo intenta evaluar a

largo plazo qué efectos tiene el crecimiento del hongo en Chernobyl y qué efectos tiene en la radiación en el ambiente.

Gracias a la ayuda de movilidad de INJUVE he podido adquirir una madurez en mi línea de investigación a través de una estancia en New York University donde profundicé en mi trabajo y pude entrar en contacto con investigadores que trabajan en un campo tan específico como el mío. Posteriormente, el desarrollo del prototipo y finalmente el taller con los estudiantes de la Escuela Artediez me ha llevado a ampliar los bordes donde ubicaba mi estudio, sacando nuevas ideas y proyectos.

Durante mis últimos años de carrera y después en New York University he estado vinculado con el mundo académico, pero realmente este taller era mi primera experiencia en la que iba a dirigir las sesiones vinculadas a mi línea de investigación. Para ello era muy importante intentar transmitir a los estudiantes cómo es mi proceso de trabajo y aprovechar la oportunidad, ya que considero el taller una herramienta muy buena para sacar nuevas conclusiones.

El taller - *Cartografías Radioactivas* - pretendía enseñar a los participantes cómo abordar un proyecto en contextos similares a Chernobyl - desastres







naturales causados por el hombre -. Cada alumno iba a desarrollar un proyecto cartografiando estos emplazamientos. Entiendo la cartografía como herramienta que detecta realidades no vistas, fuerzas ocultas y elementos no visibles y no medibles. Ayuda a repensar un lugar, entender un territorio y construir una realidad.

“...El mapa no reproduce un inconsciente encerrado sobre sí mismo, lo construye. Contribuye a la conexión de los campos, al desbloqueo de los cuerpos sin órganos, a su máxima apertura en un plan de consistencia. [...] El mapa es abierto, conectable en todas sus dimensiones, desmontable, alterable, susceptible de recibir constantemente modificaciones. Puede ser roto, alterado, adaptarse a distintos montajes, iniciado por un individuo, un grupo, una formación social. Puede dibujarse en una pared, concebirse como una obra de arte, construirse como una acción política o como una meditación.”

- Arturo Casadevall, Einstein College, M.D., Ph.D

El taller se planteó en tres sesiones. El primer día se desarrolló en la Sala Amadís, donde además de contar mi proceso de trabajo, la pieza y mi experiencia con INJUVE, cada alumno realizó una pequeña presentación rápida a fin de compartir los intereses, inquietudes y herramientas de trabajo de manera que a la hora de producir material fuésemos más eficientes y rápidos.

Busqué emplazamientos donde habían tenido lugar desastres naturales causados por el hombre: Isla de Basura, bombas antipersona, Bophal, incendios petrolíferos de Kuwait, Prestige, efectos del aceite de palma, etc. Todos ellos tenían en común además de las consecuencias en la naturaleza, los conflictos políticos e históricos cuando ocurrieron, factores que considero muy importantes a la hora de desarrollar un proyecto.

Los participantes tenían formación en disciplinas artísticas diferentes y la mezcla fue interesante: profesionales de animación, big data, arquitectura o historia del arte.

Mi objetivo principal era producir material rápidamente y que hubiese variabilidad en los formatos. Cada alumno analizaba uno de los lugares propuestos y trabajé con ellos las posibilidades de investigar en temas que se salen de nuestras disciplinas, lanzándonos a un camino sin entender el resultado.

Roberto Massó

El Ruido Secreto

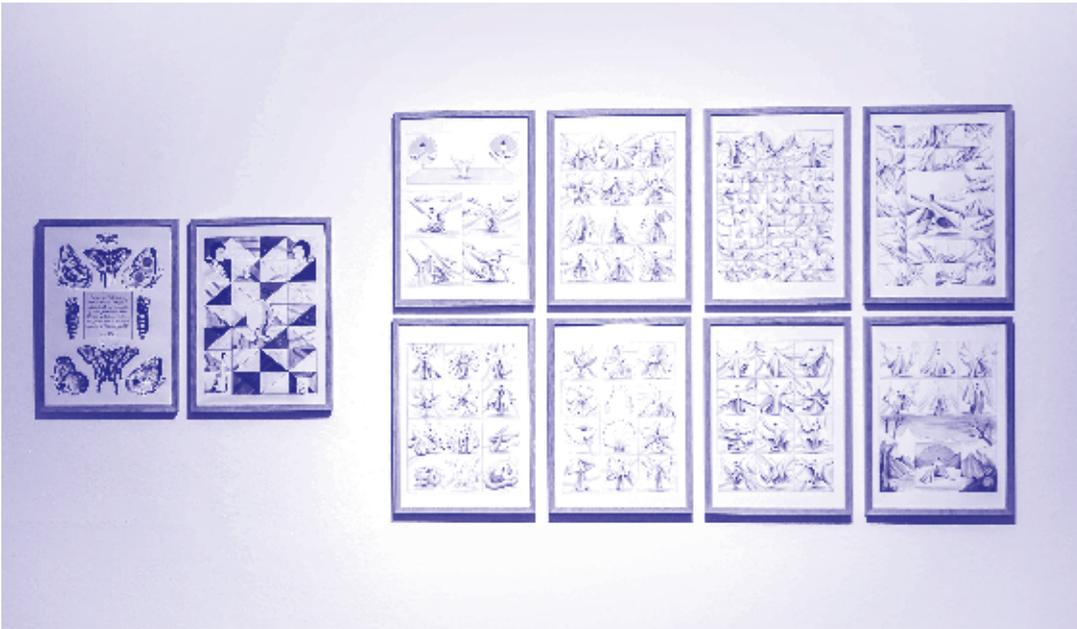
TALLER DE CÓMIC
Momento a momento. Dibujo
del movimiento y secuencia

FECHAS
10, 11 y 12 de enero

Una bailarina enmascarada realiza una coreografía inspirada en la obra de Lööie Fuller cuando, a través de sus movimientos, provoca una chispa de magia y es trasladada a una fantasía onírica, un mundo salvaje y extraño. El Ruido Secreto propone una narración gráfica que toma como punto de partida las innovaciones que Lööie Fuller introdujo en la danza y el espacio escénico.

“Una gran bailarina no necesita música, porque la música limita sus movimientos y no le proporciona plena libertad; y hasta la bailarina más grande necesita la mayor cantidad de libertad posible”.

Lööie Fuller



La teoría del cómic, como casi todo lo que le rodea, es complicada. Ni los expertos son capaces de ponerse de acuerdo en definiciones o características como para intentar explicar los mecanismos de su lenguaje en un taller de tres jornadas. Por este motivo, decidí reducir el planteamiento del taller a explicar algo muy concreto, dos tipos de secuencia que se usan habitualmente en el cómic.

En *El Ruido Secreto* he buscado, entre otras cosas, transformar el movimiento y los bailes tan característicos de la artista Lóie Fuller al lenguaje del cómic. Uno de los recursos que más he utilizado ha sido la secuencia de viñetas momento a momento, es decir, una sucesión de viñetas que intenta representar

el movimiento fraccionando una escena. De esta manera se enfatiza el movimiento y es como si pudiéramos ver los bailes de Lóie Fuller paso a paso. Es un tipo de secuencia de viñetas en el que la elipsis entre viñeta y viñeta es pequeña.

Por contraste y para entender mejor este concepto, vimos otro tipo de secuencia llamada secuencia relato o de momentos claves, donde entre viñeta y viñeta hay saltos temporales mucho más grandes, la elipsis es mayor. En otras palabras, sería como coger los momentos importantes de una historia y usarlos para hacer una secuencia de viñetas: cada viñeta representaría una acción diferente de una misma historia.





Una vez planteadas las nociones teóricas, el taller continuó con sesiones prácticas a través de dos ejercicios en los que el grupo de más de 25 participantes, formado mayormente por alumnos de Gráfica Impresa de la Escuela Artediez, colaboró activamente:

EJERCICIO 1:

Creación de una página de cómic inspirada en los bailes de Lóie Fuller cuyo objetivo sería representar el movimiento y las sensaciones que nos produce. Como requisito para esta actividad, planteé usar la secuencia de viñetas momento a momento ajustando el diseño a una cuadrícula dada de 12 viñetas.

EJERCICIO 2:

Un año en una página. En este caso, el objetivo era la realización de una página de cómic en la que transcurriera un año entero, teniendo como requisitos el uso de la secuencia relato y un diseño o composición de página de al menos 12 viñetas, propiciando jugar con ritmos y jerarquías por tamaños.

Planificar e intentar compartir estos conceptos con los alumnos del taller organizado entre la escuela Artediez e INJUVE ha sido una experiencia satisfactoria. Espero que hayan aprendido algo y que les sea de utilidad si en algún momento deciden hacer sus propios cómics, aunque sea como pequeño punto de partida.

Yeyei Gómez

Nafragio Universal

TALLER DE ILUSTRACIÓN SATÍRICA
Mentira Cochina

FECHAS
10, 11 y 12 de enero

Empecé a hacer viñetas porque veía que lo que pasaba en los medios no coincidía con lo que sucedía en la calle, así que me solté y comencé a dibujar cosas. Lo que pasa es que te cansas de leer malas noticias y enfadarte; y lo abandoné al poco tiempo. Hasta el año pasado, cuando retomé la serie para publicarla como un libro.





Lo llamé Naufragio Universal porque sentía que todo se estaba yendo al traste y yo acababa de darme cuenta.

La crisis es integral; el progreso camina describiendo círculos y a veces avanza y otras retrocede; las revoluciones digitales no han hecho al ser humano más libre ni más feliz; e internet se ha convertido en parte en un medio de desinformación. No nos informan de lo que sucede, sino de lo que dicen que sucede. Se construyen formatos de pensamientos basados en la mentira. Los espacios de discusión son carnicerías que buscan la exaltación de los estados de ánimo y nuestros gustos mercantilizados son nuestra principal señal de identidad.

De todo esto surgieron las viñetas de este libro. Puede parecer pesimista pero creo que hay algunas respuestas. Es posible que un dibujo no vaya a cambiar nada; sin embargo, conociendo los errores se pueden encontrar salidas. En la portada del libro he querido ilustrar una posibilidad de darle la vuelta al problema y de pinchar a los poderes que se han autodenominado dueños del mundo. Algunos de los temas que aparecen

en el libro son más próximos o más lejanos, pero resumir algunos disgustos en una viñeta me ha servido para pensar y reflexionar sobre ellos.

Para quienes estamos acostumbrados a compartir a través de una pantalla nuestro trabajo, con ojos que nos miran pero que nosotros nunca vemos, plantear un taller donde compartir nuestra dinámica de trabajo y metodologías fuera de lo virtual produce algo de vértigo. La docencia no es mi ámbito y hablar en público no es la habilidad en la que más cómoda me encuentro. Pese a ello, compartir estas ideas con alumnos y alumnas del Ciclo de Ilustración de la escuela Artediez ha constituido una experiencia personal muy valiosa y espero que para ellos también haya sido interesante. La intención de este taller no era tanto enseñar a hacer, sino abordar el proceso como un camino que necesita un tiempo de incubación y de distancia, trabajando con los recursos humorísticos y los mecanismos que intervienen en la sátira política.



Roberto Massó

Para ello preparé distintos ejercicios trabajando con papel, lápiz y periódicos. Les enseñé ejemplos de autores como Goya, Chumy Chúmez, El Roto/OPS, Nuria Pompeia, Máximo, Cesc y otros tantos. Les mostré revistas como Hermano Lobo y les hablé de Madrid Cómico, Blanco y Negro o La Codorniz. Me resulta interesante repasar las revistas y periódicos de hace años y ver cómo los problemas sociales son básicamente los mismos. Cambia la superficie pero debajo subyacen los mismos temas.

Vimos algunas viñetas y analizamos los recursos que manejaban cada una de ellas para provocar ese toque de ingenio que se entiende por chiste. Vimos ejemplos de ironía, sarcasmo, metáforas, desmitificación, exageración, juegos de palabras y aforismos. Trabajamos a partir de sus propios dibujos y personajes, pero también a través de viñetas de algunos de los dibujantes antes mencionados. También utilizaron algunas noticias que en su día me dieron pie a hacer una viñeta. Primero les propuse trabajar sobre fotografías de periódicos añadiendo textos y, después, a partir de frases asumidas como verdades universales.

Según iban haciendo sus viñetas las comentábamos entre todos. Les invité a hacer suyos recursos como los diccionarios de sinónimos y refranes o estar atentos a las conversaciones por la calle y apuntar notas en papel. Mis cuadernos solo tienen texto pero a ellos les costaba llenar los folios de palabras. Muchos tenían las cosas muy claras y preguntaban directamente sus dudas, mientras que a otros les podía la timidez. Algunos se acercaban más al sarcasmo descarnado y otros hacían viñetas más amables.

El papel del dibujante satírico no es adivinar nada, solo observar, escuchar ese algo que está en el ambiente; consiste en mostrar las contradicciones, hablar de la época y no de la actualidad; señalar el cinismo de las falacias fértiles, los eufemismos y del diccionario; apuntar lo que no se ve; avisar del fuego y clarificar los hechos porque pocas veces la realidad y el relato que se hace de ella en los medios de comunicación coinciden.

He intentado animarles a ver las cosas con distancia, a observar que en la esencia de las palabras hay ruido y mentira, y que la verdad no existe pero se crean consensos sobre ella que hay que contradecir, porque a veces nos faltan palabras para pensar correctamente.

Carles G.O'D.

El mundo de Edén

Serigrafía

TALLER

Interferences in Heaven

FECHAS

10, 11 y 12 de enero

El proyecto que presento,
“*The Rise and Fall of Eden*”
es un proyecto editorial
y de obra gráfica a largo plazo
que consiste en la creación
de una cosmogonía basada
en mi visión de la sociedad
neoliberal.

Una parodia en clave **cartoon** donde criaturas simbólicas y entidades
de diversa índole convergen en cada una de las diferentes imágenes,
dejando entrever escenas y momentos concretos en la historia de este
universo y deduciendo progresivamente una crónica del mismo.

Las serigrafías que he presentado para la exposición son extractos de dicho universo, concretamente forman parte del proceso de creación de "Heaven is a town much like Shagaluf", un intrincado dibujo que retrata la realidad turística de Mallorca, mi isla natal, pasándola por el filtro de mi cerebro y añadiéndole ingredientes, elementos y referencias de mi imaginario personal.

Al ser un dibujo muy grande, complejo e intrincado, su proceso de elaboración requiere incontables horas delante del papel y meses de dedicación para finalizar una obra de la cual no puedo predecir con exactitud cuándo estará terminada. El aspecto meditativo, hipnótico e introspectivo de pasarse tanto tiempo construyendo un microcosmos, contrasta fuertemente con la realidad en la que vivo, en la que constantemente hay que estar produciendo obra nueva, presentándola y promocionándola a través de eventos, publicaciones, convocatorias, plataformas virtuales y redes sociales. A su vez, muchas veces durante el proceso de creación surgen infinitud de ideas, bocetos, historias y anécdotas que no llegan a formar parte del producto final y se acaban perdiendo.

Teniendo en cuenta todo esto, y sumándole mis experiencias anteriores con dibujos de este tipo, decidí que esta vez intentaría, de alguna forma, cambiar las reglas del juego.

Para este proyecto, desde el principio busqué una fórmula para poder terminar con éxito un macro-dibujo y a la vez seguir produciendo piezas. En un principio se me planteó como algo sencillo: una vez delineada la imagen general iría entintando las escenas una a una, de manera que cada vez que una escena esté completamente entintada, pueda escanearla y editarla como una obra independiente usando mi técnica de estampación predilecta, la serigrafía.

En la práctica, este planteamiento se ha concretado en un delirante proceso creativo fractal en el que fragmentos del dibujo en proceso han sido extraídos, ampliados, parcialmente borrados, redibujados, coloreados y finalmente estampados manualmente resignificándolos.

A la larga, ha retrasado la fecha de finalización del gran dibujo, pero ha dado lugar a numerosos experimentos gráficos, cromáticos y narrativos que no han hecho más que enriquecer y nutrir el proyecto; convirtiendo así el proceso en parte de la obra final, expandiendo la narrativa del póster de Magaluf y creando pequeñas realidades paralelas a través del mismo.

El planteamiento de la exposición en la sala Amadís me encantó desde el principio. Encajaba perfectamente con el rocambolesco proceso de creación en el que estoy inmerso; me permitiría seguir con la dinámica de



Es interesante ver esa simbiosis entre lo micro y lo macro y el diálogo entre el trabajo individual y el colectivo; descifrar qué ha sido producto del azar y qué va más allá de la coincidencia.

extraer una parte del dibujo para resignificarla, esta vez con la intervención de un grupo de alumnos de artes gráficas. Una parte de mi trabajo es la docencia, concretamente imparto cursos de serigrafía en mi estudio; y combinarlo con una intervención en mi obra a realizar en un corto espacio de tiempo se me planteó como un reto interesante.

Para enfocar la manera de coordinar la intervención de una manera realista dado el corto espacio de tiempo disponible, debía encontrar un modo organizado, efectivo, inclusivo y cuyo resultado tuviera coherencia. Algo que me ha fascinado siempre es cómo una estructura fija es alterada de manera azarosa por la acción de un organismo vivo, como cuando una parra se enreda en una pérgola.

La manera de extrapolar este fenómeno al taller en Artediez y a la técnica de la serigrafía consistió, en primer lugar, en elegir un fragmento de la imagen relativamente grande para posteriormente dividirlo en doce partes iguales. A continuación estampé esas doce imágenes en mi taller de Palma, todas con el mismo color azul.

Ya en Madrid, se repartieron los fragmentos entre los participantes para que cada persona diseñara una nueva imagen para ser estampada encima de la primera; se explicó como funcionaba la serigrafía y se diseñaron los fotolitos.

El segundo día, estampamos todas las imágenes en dos sesiones intensas y llenas de adrenalina. Fue todo un placer contar con un grupo tan heterogéneo y con tanto entusiasmo. Desde el principio las alumnas de Gráfica Impresa de la tarde, confiaron totalmente en mi planteamiento y se tomaron el ejercicio con mucha curiosidad.

Durante el propio proceso hubo espacio para la improvisación, y lo que en un principio iba a ser un mosaico de doce fragmentos estampados a dos tintas iguales acabó mutando. Se decidió estructurar la segunda tinta en tonos para dar al final un efecto degradado.

El resultado final ha sido muy interesante y sorprendente. Sobre un color predeterminado, cada alumno ha intervenido su fragmento sin saber cómo se intervenirían los fragmentos contiguos. Esto ha desembocado en un mosaico en el que se aprecia una estructura sólida en azul, con un degradado que va de amarillo a rojo encima, que en ocasiones sigue una misma línea pero que de pronto puede cambiar bruscamente. Algunos han optado por colorear y guiarse por la estructura, otros la han transgredido levemente, algunas intervenciones han sido tímidas y otras no tanto... Sorprende que todo el mundo se ha ceñido bastante al patrón marcado.

Es interesante ver esa simbiosis entre lo micro y lo macro y el diálogo entre el trabajo individual y el colectivo; descifrar qué ha sido producto del azar y qué va más allá de la coincidencia.

A la hora de exponer el trabajo hemos querido mostrar el proceso, por ello hemos colgado el mosaico junto al dibujo que lo originó y también añadimos los fotolitos hechos a mano y las pruebas de color para conseguir el degradado.

Por mi parte puedo decir que ha sido una experiencia muy dinámica, divertida, inspiradora y enriquecedora; y que me gustaría explorar más este tipo de proceso colectivo de creación e incorporar algunas ideas en próximos trabajos.



Hoy en día, encontrar un objeto cotidiano es algo que nos puede resultar un tanto ordinario. Pero si lo analizamos, encontramos que es resultado de la solución de un problema provocado por una necesidad del ser humano. El diseñador aprende del problema creando una solución que se adapte al usuario y que sea coherente para que éste entienda tanto su estética como la función del objeto, introduciéndolo en su vida cotidiana.

Hoy en día, encontrar un objeto cotidiano es algo que nos puede resultar un tanto ordinario. Pero si lo analizamos, encontramos que es resultado de la solución de un problema provocado por una necesidad del ser humano. El diseñador aprende del problema creando una solución que se adapte al usuario y que sea coherente para que éste entienda tanto su estética como la función del objeto, introduciéndolo en su vida cotidiana.

Recrear formas tridimensionales que se adapten a los modelos mentales y a las necesidades humanas depende, en gran parte, del material y los procesos de reproducción masiva de estos objetos. Gracias a la geometría, el código de diseño es universal y nos permite medir áreas y volúmenes, algo muy útil en la preparación de diseños. Matemáticos y artesanos han ido desarrollado, a lo largo de la historia, elementos básicos con los que componer objetos. Hoy en día, softwares de diseño 2d y 3d siguen utilizando esas formas, aunque han encontrado una serie de fórmulas que permiten alterar estas formas básicas digitalmente.

El proyecto plantea qué formas básicas son necesarias para la construcción de la mayoría de los objetos existentes. La obra se basa en los 6 protagonistas más utilizados: el cuadrado, el triángulo, el círculo, el arco, el pentágono y el rectángulo. Cuando éstos juegan entre sí y se les aplica alteraciones, los resultados de las formas crecen exponencialmente. La suma, la resta, la dispersión, la intersección y la exclusión son las transformaciones corrientes que hacen que cualquier forma pueda ser representada. Este muestrario de construcción está planteado de manera bidimensional y utilizando papel translucido para cada combinación, con la idea de hacer visibles las intersecciones.

— ***A pesar del interés de Silvia Ferpal en participar en el proyecto y hacer que su obra formara parte también de la programación de las actividades de Interferencias, su residencia en Nueva York hizo imposible poder poner en marcha un taller en el marco de la exposición. Por este motivo su obra se plantea como la única no intervenida de todas las piezas que conforman la exposición.***

