



- ARTES ESCÉNICAS
- ARTES VISUALES
- CÓMIC
- DISEÑO
- LITERATURA
- MÚSICA



ARTES ESCÉNICAS



PLATAFORMA BAJO TEJA

Claudia Sánchez (Madrid, 1998)

Alex Martínez (Madrid, 1998)



Instagram: [@plataformabajoteja](https://www.instagram.com/plataformabajoteja)

ARTES ESCÉNICAS



Democracia cultural en el rural: En la carretera no se baila es un proyecto de mediación cultural de la Plataforma BajoTeja, en colaboración con la Asociación Jóvenes Solidarios, cofinanciado por el Cuerpo Europeo de la Solidaridad y las Ayudas Injuve para la Creación Joven. El proyecto, situado en la comarca del Valle del Tormes con metodología de laboratorio ciudadano, se propone trabajar en la primera mitad del 2024 con un grupo de quince personas de la zona para pensar en torno a los derechos culturales en el territorio y proponer actividades culturales en colaboración con artistas, ciudadanía y agentes de la sociedad civil. Los objetivos del proyecto son ofrecer herramientas y aprendizajes para la participación ciudadana en la vida cultural, potenciar la identidad cultural comarcal y generar redes de apoyo en el territorio.



BELIAL

*Alvaro Naranjo Martín
(Hinojos, Huelva, 1997)*



Instagram: [@belial_romerito/](https://www.instagram.com/belial_romerito/)

ARTES ESCÉNICAS



Teúrgia por jaberás es un proyecto de creación de una performance drag completamente original, partiendo de la musicalización del poema “Belial” de Jonathan Heredia, en el palo flamenco de jaberás. Este poema es una suerte de invocación mística a una entidad superior, de la cual no se revela el nombre, excepto quizás en el título.

El proyecto abarca desde la composición de la música hasta la parte escénica, inspirada en la danza butoh, así como el registro audiovisual de la pieza.

En definitiva trato de poner en conexión tres de mis principales inspiraciones y herramientas de trabajo (el butoh, el ocultismo y el flamenco) en una misma obra.



Elaine Grayling

(Terrasa, Barcelona, 1997)



@elainegrayling

ARTES ESCÉNICAS



Man mano el tempo scorre busca fusionar la experiencia escénica y culinaria, explorando la convergencia entre lo ordinario y lo escénico para enriquecer la vivencia artística. Enfocándose en la colectividad de encuentros y la conexión con la experiencia corporal, indaga sobre la transformación de lo cotidiano en momentos trascendentales y la revelación de la memoria y herencia cultural a través de la comida. La propuesta se materializa en la compartición, cocción y disfrute de la receta familiar de los gnocchi, una pasta fresca italiana, estableciendo vínculos entre el presente y tiempos pasados. La acción de estar juntos se convierte en el epicentro, explorando la experiencia colectiva y el tiempo compartido.

Este enfoque no solo aborda la dimensión culinaria, sino que utiliza la preparación y consumo de la comida como medio para explorar la memoria, la identidad cultural y la capacidad de transformar experiencias diarias en momentos significativos. Además, el proyecto se sumerge en la relevancia de recordar y revivir estos recuerdos colectivamente, compartiendo la receta para alimentar no solo el cuerpo, sino también la memoria colectiva. Aborda procesos de intimidad colectiva, buscando que el público se sumerja al punto de olvidar que está en un espectáculo. En resumen, fusiona lo culinario y lo escénico, destacando la importancia de la memoria colectiva y la creación de un espacio íntimo para sumergir al público en una experiencia única y olvidar momentáneamente la naturaleza espectacular de la presentación.



María Ruiz Luque

(Madrid, 1993)



ARTES ESCÉNICAS



El proyecto que voy a desarrollar se inicia a través de mi investigación doctoral a partir de la obra de Th.W Adorno sobre la persistencia en nuestras sociedades del elemento básico de dominación moderna, la del sujeto sobre el objeto, y su relación con conflictos sociales y políticos que estructuran nuestra vida común. Mi trabajo se centra en la capacidad del arte para dar expresión a esto excluido y abrir vías para una relación más rica y polisémica con estos elementos desde una perspectiva crítica.

Entresijos surge de la lectura del psicoanalista americano y profesor hasta 2018 de la School of Visual Arts de Nueva York, Robert Hullot-Kentor, que sitúa la poesía de Wallace Stevens como el desarrollo artístico más próximo al sentido de la teoría crítica de Adorno. Gracias a Injuve trabajaré en el Visual and Critical Studies program en torno a la obra de Stevens y otros desarrollos de poética visual contemporánea. Esta investigación me permitirá continuar con el desarrollo de un poemario que será el germen de una pieza escénica que comenzaré a preparar en la escuela de danza Movement Research. Además, durante mi estancia en Nueva York, asistiré a la bienal internacional de arte “Whitney Biennial”, una de las presentaciones de arte contemporáneo realizadas por artistas emergentes más importantes a nivel internacional.



ARTES VISUALES



Gari Arambarri Arregui

(Azkoitia, Guipúzcoa, 1997)



[instagram.com/gariarambarri](https://www.instagram.com/gariarambarri)

ARTES VISUALES



“Tengo algo para darte” es una pieza audiovisual sobre un proceso que pone en diálogo el trabajo textil con la materialidad del cine. Partiendo del término “tejido” como un puente entre el textil y el fílmico, busco unir dos disciplinas aparentemente dispares que terminan encontrándose en una misma manera de hacer. Tomo como excusa la confección de una camisa hecha a medida para crear una película en la que se piensan-trazan los planos-formas, se componen-diseñan los planos-patrones y se filman-cortan los planos-retales.



Laura Moreno Bueno
(Madrid, 1995)



@dedaleras

ARTES VISUALES



Los límites del paisaje son siempre los mismos, pues no entienden de fronteras políticas, sino de accidentes geográficos. Una línea que separa el mar del firmamento, unas ondas montañosas que entrecortan el cielo. **Espacio Ocupado** plantea como punto de partida la utilización de estos límites para crear una suerte de collage paisajístico, para reconstruir la imagen del paisaje aunando espacios y tiempos desde la captura de la imagen; del presente, y no de la construcción posterior en postproducción, de aquí que la imagen analógica sea clave. Cómo concentrar un vasto paisaje en un pequeño fotograma. Hay una magia que se encuentra en la naturaleza y que es muy difícil capturar. ¿Cómo responder a unos enigmas del tiempo y la memoria que vibran entre los límites de la propia naturaleza?



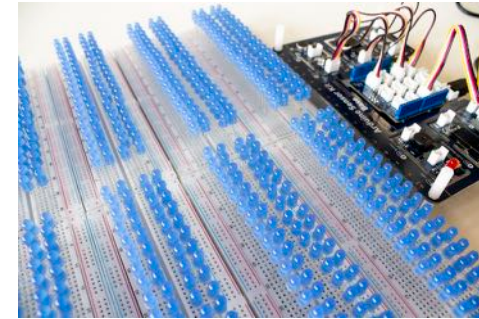
Marc Anglès

Marc Anglès Cacha
(Sant Andreu de la Barca, Barcelona, 1995)



www.marc-angles.com

ARTES VISUALES



*BLUE: adjective
(informal) sad
synonym: depressed
“He'd been feeling blue all week”
Oxford Dictionaries*

Conocidos coloquialmente como “setas” por los ingenieros informáticos, los LED azules aparecieron en 1993 como una nueva especie invasora capaz de proveer económicamente de color las pantallas y atiborrar el mundo de aparatos electrónicos. En este contexto, el proyecto **Amanita digital** vincula la micología, los saberes populares sobre la recogida de setas y la toxicidad de los hongos azules con el conglomerado de emociones (tristeza, decaimiento, decepción, etc.) asociados a este color para interrogar desde el arte si el empacho tecnológico puede tener como efecto secundario el malestar general que caracteriza la sociedad contemporánea. Utilizando un paralelismo con las técnicas de la agricultura y la ciencia, me propongo construir una granja de LED azules y cultivar un gran número de setas digitales, así como anotar sus cambios fisiológicos en un diario de laboratorio científico-artístico online para intentar comprender la perpetua simbiosis entre tecnología, naturaleza, sociedad y arte.



Andrea Aguilera

(Bilbao, Vizcaya, 1997)



Instagram: @andreaguilera

ARTES VISUALES

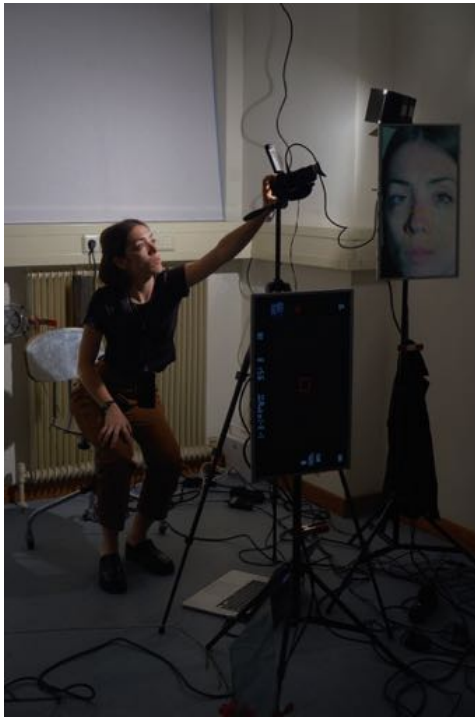


El trabajo de Andrea se apoya en la relación simbiótica entre la imagen fotográfica y el objeto escultórico, donde la primera actúa como un impulso y el último, como deseo. Actualmente, su enfoque radica en los diálogos que se generan en el cohabitar de ambos medios en un mismo espacio. La dicotomía entre lo suave y lo rígido y cómo las tensiones y curvas condicionan estos elementos es un área que también explora. Andrea utiliza patrones como medio para producir imágenes y simplificar objetos, lo que le permite acercarse al objeto a través de imágenes. En su trabajo, podemos encontrar referencias textiles, al mobiliario, al diseño, y a la estética punk.



Elsa Casanova Sampé

(Barcelona, 1994)



@elsacsampe

ARTES VISUALES



Cuando el grajo vuela bajo, hace un frío del carajo

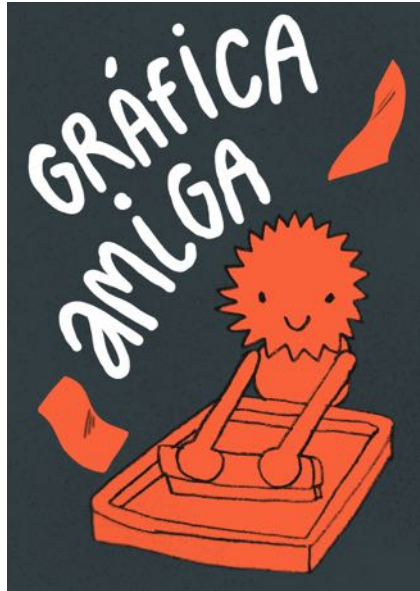
Aunque el refranero español está lleno de predicciones del tiempo, en un momento de inestabilidad climática como el actual, este imaginario popular se vuelve poco riguroso. Aquellos eventos meteorológicos extremos, anómalos y excepcionales hasta ahora, se empiezan a convertir en la norma. Además, para pronosticar el futuro del “tiempo” no salimos a experimentar la meteorología, sino que esta se ha convertido en una fantasía tecnológica, permanentemente monitorizada por televisión e internet.

Este proyecto parte de una investigación sobre la representación del “tiempo” que tiene como objetivo revisar la influencia de las representaciones meteorológicas populares en nuestra relación con la crisis climática. Desde el refranero hasta los *doomers*, estas representaciones no solo actúan como descripción, explicación e interpretación de la realidad climática, sino que también como aquello que orienta y prescribe nuestro entendimiento y relación con dicha realidad.

Toda crisis está influenciada por las narrativas que se generan de esta misma. En la acción climática, hay un elemento de ficción, de *storytelling*, ya que estamos dando forma a un futuro que anhelamos, pero que aún no hemos experimentado. Así pues, representar el tiempo también es hacer el tiempo, como una profecía autocumplida. Aquello que representamos no precede a su representación, sino que es esa misma representación la que produce lo que representa.



Gráfica Amiga



Andrea Oliva:

@laoliwa (<https://www.instagram.com/laoliwa/>)

Michelle Redon:

@michelleredon (<https://www.instagram.com/michelleredon/>)

David Van der:

@dvanderh (<https://www.instagram.com/dvanderh/>)

Taller La Gilda:

@lagildalaboratorigrafic (<https://www.instagram.com/lagildalaboratorigrafic/>)

ARTES VISUALES



MINIRESIDENCIAS GRÁFICAS AMIGABLES EN LA GILDA

El proyecto consiste en la realización de 6 mini residencias gráficas para artistas emergentes en La Gilda, Laboratori Gràfic, de Valencia. Estas incluirán, para cada participante, la producción durante dos semanas de una publicación individual de 16 páginas en serigrafía a dos tintas y, posteriormente, la realización de una charla-taller abierto al público, con la finalidad de dar a conocer su trabajo en mayor profundidad, así como su proceso creativo.

A las 6 artistas participantes se les propondrá abordar el tema de Comunidad, entendida como soporte mutuo y creación colectiva. Para esto, a las 6 publicaciones resultantes le sumaremos una séptima que se realizará de manera conjunta a lo largo de todo el proyecto, en varias jornadas de convivencia distribuidas entre las residencias.



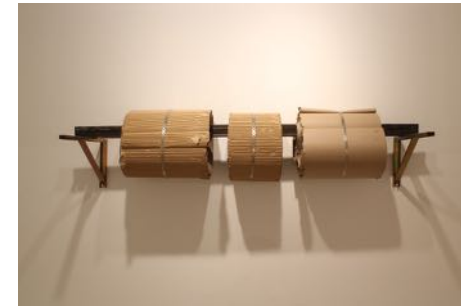
Stefano Regosini Jiménez

(Desio, Milano, 1997)



stefanoregosini_art

ARTES VISUALES



Dicho proyecto pretende, en base a los estudios realizados para la tesis doctoral *Arquetipos dinámicos hacia nuevos horizontes megalíticos* y correspondientes publicaciones científicas, realizar una investigación, tanto práctica como teórica, acerca de los límites plásticos y conceptuales del arquetipo y sus imágenes. Dicho texto recopilará la esencial importancia de la imaginación activa, tratada por Carl Jung y James Hillman, para vertebrar una sólida comprensión del papel fundamental que desempeña en la psique humana y en el proceso de generación de imágenes mentales. Serán también importantes los libros *Strange Tools* de Alva Nöe, *Mimesis as make-believe* de Kendall Walton o *Escultura en el siglo XX* de Joachim Albrecht. A continuación, se presentará una investigación de naturaleza plástica, que tiene como objetivo explorar la desembocadura del río Guadalhorce en Málaga. Este estudio se enfoca en la concepción arqueoastronómica del menhir, con el propósito de generar nuevas posibilidades artísticas en relación con esta estructura arquetípica. Para su remodelación, se empleará la inteligencia artificial, que se encargará de reconfigurar aspectos lumínicos y de generar constantemente nuevas imágenes que puedan influir en nuestra percepción e imaginación. De esta manera, el menhir dejará de depender exclusivamente de la posición solar para su conceptualización y se convertirá en una estructura no vinculada a un lugar específico, sino más bien orientada por un concepto, tal como lo sugiere Miwon Kwon.



invertebrados

Clara Neches Sanz (Valladolid, 1996)
Manuel Padín Fernández (Madrid, 1998)
Claudio Hontana Muñoz (Logroño, 1999)
Miranda Pérez-Hita Carrasco (Barcelona, 1996)
Arturo García Batanero (Madrid, 1996)



Instagram: @jornadasinvertebrados

FaceBook: Jornadas Invertebrados

ARTES VISUALES



invertebrados consiste en un proyecto cultural que, como actividad central, realiza cada año (desde 2022) las Jornadas de Pensamiento Crítico sobre Estética, Cultura y Arte Contemporáneo. Este evento, celebrado en la ciudad de Logroño, consiste en un encuentro de investigadorxs y artistas sobre fenómenos culturales contemporáneos desde distintas prácticas, territorios y posiciones. En la segunda edición, *invertebrados* puso el foco sobre las estrategias contemporáneas de producción de identidades y sobre las poéticas, voces y pensamientos indisciplinados movilizados hoy día. Así, del 19 al 21 de octubre de 2023, se trataron en diferentes sedes cuestiones relacionadas con la capitalización de las emociones, las problemáticas urbanas actuales, el devenir de la tecnología y la virtualidad, la inteligencia artificial, los afectos, las memorias silenciadas o el complejo horizonte de crisis climática. Gracias al apoyo de las *Ayudas Injuve para la Creación Joven 2023 - 2024*, este año se celebrará en Logroño la tercera edición de *invertebrados*.



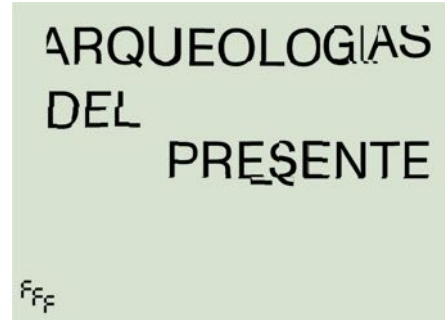
fff.collective

Carlota f. de Elvira Ladrón de Guevara (Madrid, 1996)
Paloma Fernández-Daza Flórez (Madrid, 1996)
Miguel González Fernández (Oviedo, 1997)
Iván Rando Campos (Higuera de Calatrava, Jaén, 1997)



instagram: @fff.collective

ARTES VISUALES



¿Cómo serían hoy nuestras herencias construidas -o monumentos- si estuviésemos ya de pleno embarcados en un proceso de adaptación a la emergencia climática?

Quizás, tras sucumbir a la desesperación, viviríamos entre sus escombros, asumiendo la inutilidad de rehacer unas torres, cimborrios y campanarios que seguirían bajo la amenaza de nuevos desastres naturales. O, ajenos a esta realidad, tal vez habitaríamos sus relucientes reconstrucciones realizadas con plásticos imperecederos. Incluso puede que, con el paso del tiempo, hubiésemos aprendido a convivir entre sus esqueletos, colonizados por capas protectoras de hongos y vegetación.

No obstante, nada de esto parece haber sucedido: las imágenes más visibles de nuestro patrimonio parecen empeñadas en mantenerse tal cual, impasibles ante el paso de los incendios o las inclemencias de un clima cada vez más agresivo. Pero, ¿y si hubiese otra manera de operar sobre nuestras herencias construidas, sobre nuestro patrimonio material? Es decir, en un presente post-fósil, ¿cómo serían hoy las ya abandonadas minas, las ciudades que habitamos, o nuestros preciados monumentos? ¿Cómo sería el mundo construido que habitamos?

Esta remota posibilidad es la que este proyecto de comisariado se ha propuesto explorar, a través de una serie de cinco ficciones elaboradas por un equipo multidisciplinar: arquitectxs, investigadorxs materiales y videoartistas, acompañado de un programa de investigación abierto al público.



Albert Gironés

Albert Gironés (Valls, Tarragona, 1995)



<https://www.instagram.com/decasualitat/>

ARTES VISUALES



Aquella luz de entre montañas pone en relación la fotografía de un ovni tomada en Mallorca en 1979 y un extraño fenómeno solar atribuido a las apariciones de la Virgen María desde 1917.

El trabajo analiza cómo las anomalías visuales creadas desde el aparato fotográfico a la hora de representar la realidad y desde nuestro sistema visual a la hora de observarla, pueden contribuir a la creación y representación de imaginarios maravillosos, que según el contexto sociocultural e histórico se materializan en unos u otros.

El proyecto opera mediante metodologías de investigación científica experimental desarrolladas en colaboración con profesionales de las ciencias físicas, entrecruzadas con metodologías propias de la investigación artística contemporánea basadas en la imagen.



POMPA

Mara Sancho Almunia (Madrid, 1998)

Nerea Díaz Rodrigo (Ávila, 1998)

Irene Aguilera Martín (Madrid, 1998)



Instagram: @p0.mpa

ARTES VISUALES



En las jornadas **La revolución del descanso. Encuentros para tejer, bailar y comer** contaremos con la participación de colectivos y proyectos artísticos de todo el país para reflexionar y actuar en torno a las nociones de recreo, fiesta y producción desde el descanso, la siesta y la celebración. Desde POMPA buscamos destacar aquellos procesos culturales que jueguen con otras temporalidades, más lentas que las que exige la producción artística habitual, reivindicando el ocio como pausa y disfrute, e introduciendo en los espacios institucionales zonas de reunión y fiesta, como las meriendas y las sobremesas. Pondremos en valor el festejo desde nuevos lugares alejados del frenetismo y la hiperactividad de los modos de consumo cultural imperantes.

Entendiendo que la revisión y los procesos disruptivos y renovadores son una parte necesaria del desarrollo cultural, anhelamos encontrar espacios desde los que poder hacerlo sin prisa, construyendo en colectivo, y con el disfrute y el descanso como objetivo. Sin caer en el utopismo y disfrutando de estos momentos como lo que son: una pausa, la búsqueda del hueco que nos permite ralentizar la máquina, el freno temporal de la sobreestimulación.



Leo Pum

*Jonathan Leandro Gómez Mora
(Santa Fe de Bogotá, Colombia, 1997)*

Instagram: @leo.pum

Web: leopum.com

ARTES VISUALES



El proyecto de Leo Pum **Sigaldrías y Laboratorios Metageológicos** plantea un manifiesto donde la intervención humana en el biotopo geológico supone una relación tecnología-naturaleza basada en la alquimia y la violencia con medios digitales como práctica protocientífica.

Este laboratorio-yacimiento geológico constituido por “máquinas vivas” y prototipos mecánicos que provocan una epifanía del vínculo entre el software y el hardware basados en el alfabeto rúnico de la simbología electrónica. Códigos que componen parte fundamental de la estructura de los modos de producción contemporáneos y forman parte del automatismo que construye la realidad de hoy. Un automatismo que, en este caso, se presenta como el desarrollo de un proceso o funcionamiento de un mecanismo por sí solo. La compleja independencia inconsciente que termina siendo una realidad oculta de los objetos-sujetos activos, trayendo consigo una misteriosa razón de ser, una suerte de proceso mágico.



Raccoon Projects

*Margot Cuevas Orteu
(Barcelona, 1995)*



Instagram: @raccoonprojects

ARTES VISUALES



Raccoon projects se plantea como un espacio expositivo y de proyectos, entendiendo la amplitud y complejidad de las prácticas curatoriales y las diversas necesidades del contexto cultural contemporáneo. *Raccoon* se articula como una plataforma curatorial interesada en el desarrollo artístico del contexto a partir de proyectos site-specific y actividades que vinculen las propuestas al contexto social y cultural tanto del Distrito de Hospitalet y estrechamente vincular al distrito de Barcelona, pero con la voluntad de edición tras edición poder ampliar el área de accesibilidad e influencia.

Las propuestas son curadas a partir del diálogo y la nueva producción, ofreciendo a los artistas, tanto locales como internacionales, una conexión con el contexto para profundizar en las dinámicas culturales que se generan a la vez que aportar nuevas visiones e interpretaciones de la producción artística y una visión curatorial ubicada. De esta forma, el proyecto se formula a partir de una programación constante y regular en el espacio físico así como exposiciones o proyectos deslocalizados con otras zonas para generar diálogos y conexiones.



Laura Olea López

(Cantabria, 1992)

@syndic.agency

ARTES VISUALES



Créditos de la Imagen
Diseñado por Mina K

Kiosco Pilarín es un programa inédito de activación de kioscos de prensa en desuso en tres localizaciones diferentes de la cornisa cantábrica: Asturias, Cantabria y País Vasco. Tres kioscos serán seleccionados para llevar re-abrirse al público, re-activando su función de núcleo social y cultural y re-utilizar estructuras ya presentes en el espacio público como célula mínima de lo que es una institución cultural. Un proyecto centrado en la difusión cultural y formación en técnicas artísticas contemporáneas, como el diseño gráfico, fotografía o grabado. El proyecto *Kiosco Pilarín* es un homenaje a mi padre, kiosquero, y a Pilarín, fundadora del histórico kiosco situado en el Bajo Maliaño, justo en el puente para subir al Alto Maliaño. Este kiosco lo regenta mi padre desde hace 15 años.

Los kioscos, como las vírgenes, se ponían en los cruces para pillar a la gente de todas partes. Esta propuesta consiste en generar un espacio de cruce, una presencia y una introducción de las artes visuales a espacios y contextos de diario, de paso, pero también de estar, de compartir como son las plazas de los pueblos. Actualmente, nos encontramos que este tipo de estructuras de venta de prensa están en desuso. En este proyecto nos apropiaremos del kiosco como la unidad mínima de una institución cultural para visibilizar, compartir y hacer accesible el trabajo de creadores contemporáneos en la cornisa cantábrica.



CÓMIC



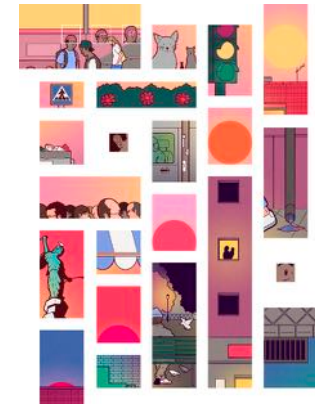
Antonio Jota Jiménez

Antonio J. Jiménez García
(Jaén, 1993)



Web: www.antoniojotajimenez.com
Correo: hola@antoniojotajimenez.com
Instagram: @antoniojotajimenez
Twitter: @elantoniojota

CÓMIC



Era es un accidente que ha sucedido en tu calle. Un accidente que te hace llegar tarde al trabajo por mirar un poquito más, para luego contarlo.

Era es una historia de desamor mal llevada, un relato tamizado por mil estímulos externos que no te dejan ver que el problema eres tú.

Era es una invidencia que supone alivio, una vida que mira hacia atrás en vez de hacia adelante, porque delante no queda nada.

Era es un trabajo mal pagado que no te da ni para pagar los gastos de la casa, pues no hay casa.

Era es un hombre que es joven que es niño que es viejo que es hombre.

Era es un día en tu ciudad. 23 horas y 59 minutos que describen un paisaje urbano y social que conoces de sobra pero que solo puedes mirar de reojo, porque cuando centras la mirada en él, te despistas con algo y tu mente se va a otra cosa.



Nina Klandenstine

*Sheila Moreno Palencia
(Xirivella, Valencia, 1994)*



<https://sheilakaninaklandenstine.carrd.co/>

CÓMIC



Dies Irae, una visión psicodélica, es un proyecto de **narrativa gráfica** cuya finalidad es su **autoedición en formato de fanzine** con la técnica de **impresión de risografía**. Comprendido en 28 páginas, narra una libre **interpretación desde la psicodelia del Dies Irae**, uno de los poemas e himnos del siglo XIII en latín medieval más conocidos cuya temática es la llegada del Juicio Final. La finalidad de este proyecto es explorar nuevas formas de adaptación e interpretación mediante la exploración de los recursos que ofrece la dimensión plástica.



Otikito

*Sarah Massou Vicente
(Murcia, 1997)*



<https://www.instagram.com/otikito/?hl=es>

www.otikito.com

<https://www.linkedin.com/in/sarah-massou-vicente-b56077105/>

CÓMIC



Cuando volví a dibujarme

Cuando lo ajeno se vuelve identitario y lo familiar extraño.

Las historias que conocemos desde pequeños forman parte del imaginario que tenemos sobre cómo funciona el mundo y sobre nosotros mismos. Cuando sientes que esas historias no hablan de ti y tampoco te ves representado en la gente que te rodea, te transformas en otra persona para poder vivir experiencias comunes.

Cuando volví a dibujarme trata sobre la reconexión con una parte de mi identidad que perdí (o transformé) en mi infancia y que ahora intento abrazar. ¿Cuándo los protagonistas de mis dibujos se volvieron blancos? ¿En qué momento mi identidad racial dejó de estar representada?

Estas fueron las preguntas que me planteé cuando, ordenando antiguos dibujos, vi cómo retrataba a la gente en preescolar. No era consciente de que hubo un momento de mi vida en el que me resultó natural utilizar el marrón para pintar a otras personas aparte de mí.

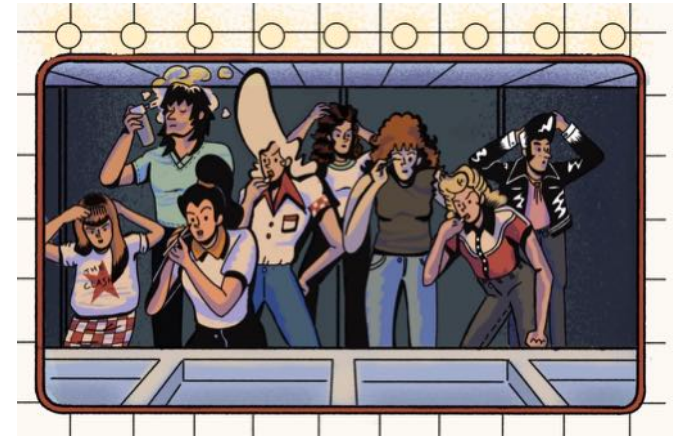


Cols Comix

Clara Cábez López (Madrid, 1997)
Olivia Cábez López (Madrid, 1996)



CÓMIC



Cols es una serie de cómics, bautizada tras el nombre de su protagonista, que tratan de una madrileña de veintitantos años y las desventuras que vive junto con sus amigas Nico y Margo. Las tres conforman un grupo de música que se mueve en el panorama musical underground llamado Gookie. A modo de retrato generacional, **Cols** se siente vacía y lo único que le motiva es el ambiente (cada vez más) marginado del Rock and Roll y la fiesta de la ciudad.

Cols, el proyecto, es una excusa para retratar un ambiente en peligro de extinción, reflejar un modo de vida en el que convergen las nuevas tecnologías y la música y estética de los años 50, 60 y 70. Es una suerte de autobiografía ficcionada en clave humorística y que tiene como referentes (no disimulados) tebeos de aventuras como Tintín, pero también bebe de la historieta gamberra de finales de los 70 y principios de los 80 en España. **Cols** y su día a día funciona para reflejar la juventud de hoy en día, sus anhelos, sus sueños y su sentido del humor.



Jorge García Valcárcel

(Madrid, 1993)



Instagram @jorgegvalcarcel
tumblr: <https://jorgegarciavalcarcel.tumblr.com/>

CÓMIC



Mix es un cómic pensado para investigar la secuenciación de las viñetas, la narrativa visual y las nuevas expresiones del humor en el formato cómic.

La primera parte del cómic está formada de páginas que estarán impresas en papel de pegatina adhesivo y cada viñeta se podrá despegar de forma individual.

La segunda parte se conformará de páginas que solo tendrán impresa una plantilla modelo para poder pegar 6 viñetas por página, usando distintas combinaciones entre todas las posibles. De esa forma cada lector podrá crear su propia novela gráfica con las viñetas planteadas.



Boa Onda Comix

Chano Ripio Molina (A Coruña, 1999)



Instagram: @sacapunteo

CÓMIC



Boa Onda Cómix es una revista autoeditada de cómic en lengua gallega que nace en la ciudad de A Coruña en el año 2023. Surge con dos objetivos principales: el primero, el de servir de plataforma de publicación y difusión de la obra de dibujantes e ilustradores jóvenes, entendiendo la publicación colectiva como el medio más eficaz de conseguir un mayor alcance; el segundo objetivo tiene que ver con la normalización lingüística del gallego, publicándose íntegramente en esta lengua, propiciando su utilización en las artes plásticas contemporáneas.

Al tratarse de una iniciativa que surge desde la experiencia en el circuito de la autoedición y del fanzine, a través de la publicación se busca promover la experimentación artística y literaria dentro del formato cómic, dando un espacio a autores y propuestas que no tienen cabida en el circuito editorial convencional.

Tras una primera edición autopublicada con éxito a través de un crowdfunding, el segundo número estará disponible a partir del mes de abril de 2024. Entre los objetivos para este año se incluyen la consolidación del proyecto, y el establecimiento de canales fijos para su difusión y distribución.



DISEÑO



Isabel Alonso

María Isabel Alonso Serrano (Murcia, 1993)



Web: www.isabel-alonso.com

Instagram: [@isabel_.alonso](https://www.instagram.com/isabel_.alonso)

Linkedin: www.linkedin.com/in/li-isabel-alonso

Email: info@isabel-alonso.com

DISEÑO



Material (I): Narrativas en la transformación de la materia en material.

El ser humano no suele verse como parte de la naturaleza, sino como un ente externo que dispone de la misma. Esta concepción puede resultar en actuaciones que deterioran los ecosistemas y causan desequilibrios sociales. Isabel utiliza el diseño como medio para explorar la Sierra Minera de la Región de Murcia, un entorno reconocido por su patrimonio cultural y cuyos recursos naturales han sido explotados históricamente. Con su investigación, pretende revisar la relación de las personas con este paisaje y, en especial, cuestionar los aprendizajes culturales en torno a la transformación de la materia en material. El diseño se convierte en una herramienta para experimentar y representar ideas que generen discursos y propongan alternativas a una tradición antropocéntrica. Este proyecto está vinculado al Doctorado en Diseño que Isabel realiza en el Royal College of Art (Londres), con el que estudia las narrativas materiales en la zona del Mar Menor.



Silviaferpal

Silvia Fernández Palomar (Madrid, 1990)



@silviaferpal

DISEÑO



EL DISEÑO NO CONSISTE SOLO EN PRODUCIR COSAS TANGIBLES, SINO TAMBIÉN EN PROVEER HERRAMIENTAS MÁS ABSTRACTAS COMO LA CREATIVIDAD, LA EXPLORACIÓN Y LA EMPATÍA.

Goma es una escuela de formación creativa situada en un entorno natural. Su enfoque se centra en desafiar los métodos de enseñanza convencionales y fomentar el desarrollo de habilidades creativas y prácticas en un ambiente lúdico de colaboración y experimentación.

Tanto particulares como empresas pueden beneficiarse de la formación en habilidades creativas que ofrece *Goma*, lo que permite a los participantes enriquecer sus aptitudes y perspectivas. La experiencia en la naturaleza ofrece un marco ideal para despejar la mente y encontrar nuevas formas de inspiración.



LITERATURA



Bruna G. Embún

(Barcelona, 1993)



LITERATURA



Iber 24-50 sugiere una aproximación al ensamblaje de la especulación con las prácticas periodísticas y documentales desde la convicción de que toda realidad presente tiene una potencialidad utópica. Esta potencialidad es el motor que mueve centenares de proyectos que, aunque permeables y en diálogo con el desastre, se acercan a proponer utopías concretas.

A través de la entrevista, de la pregunta y de la meditación guiada, se buscará recoger y potenciar la imaginación política en relación a lo social y colectivo.

Desde una base aterrada en relación al escenario de múltiples crisis al que nos enfrentamos, esta investigación tanteará la práctica del “y si...” con tal de generar un archivo de narrativas, posibilidades y gestos de imaginación que propongan una renegociación de los marcos de plausibilidad referentes al futuro cercano, ampliando los imaginarios en relación a aquello deseable.



CRUDO

Alejandra Segovia Sánchez (Málaga, 1990)
María Morán López (Madrid, 1996)
Marta Hernández Sevillano (Barcelona, 1998)



Instagram: @en_crudo (IG)

LITERATURA



CRUDO es un espacio de difusión literaria que nace con el objetivo de encontrar caminos más accesibles en los que reconectar con el mundo a través de la literatura, pero también desde otras disciplinas. Entendemos la cultura como un motor social y de cambio muy potente en el que es necesario generar un intercambio de ideas mediante un diálogo formador, horizontal y para todos.

Nuestro principal objetivo siempre ha sido hacer del aprendizaje una experiencia compartida donde se puedan replantear las jerarquías clásicas y los discursos hegemónicos. Por ello, nos mueven dos premisas principales: alejarnos de las barreras que genera el academicismo y hacer este espacio accesible a todo el mundo que lo desee.

Durante este primer año, el proyecto no solo se ha desarrollado en el plano virtual, donde publicamos y difundimos sobre literatura en nuestras redes sociales, sino que también hemos llevado a cabo algunos seminarios y clubes de lectura mensuales en Barcelona, Madrid y Granada. Este 2024 queremos dar un gran salto y tenemos dos grandes propósitos entre manos: la creación de una revista que acoja a nuevas voces y la organización de un festival literario que sirva de punto de unión para escritores, lectores, editores y gestores culturales.



Marina Blázquez Martínez

(Villanueva de la Serena, Badajoz, 1993)



@viajeespejo

LITERATURA



Un Museo Arqueológico es un proyecto que se interroga por memoria y los cambios que han operado las nuevas tecnologías en nuestra relación con ella. Esta pregunta la plantea en dos niveles, la memoria personal y la memoria colectiva, que coinciden con las dos voces que se contraponen a lo largo del poemario.

La voz en primera persona se interroga, a través de las fotografías y de los lugares en los que ya ha estado, sobre sus recuerdos y su relación con la identidad a través del paso del tiempo. Los poemas intentan revelar en sus movimientos nuestra relación con la memoria personal, y como los teléfonos móviles y la galería de fotos han inaugurado una nueva relación con el pasado.

La voz en tercera persona indaga en las emociones y los motivos que acompañan a los turistas en sus viajes, así como sobre las ideas estereotipadas sobre el pasado, la belleza y la memoria que operan en relación con el discurso turístico. Los poemas reflexionan sobre la relación entre la memoria colectiva, y el patrimonio en relación con el turismo. A través de distintos viajes a lugares significativos de Europa, podré construir una mirada crítica sobre Europa como destino turístico, como lugar al que iríamos de visita como se va a un museo arqueológico.



MÚSICA



Adelaida

*Adelaida Antúnez Egurbide
(Barcelona, 1995)*



<https://sheilakaninaklandenstine.carrd.co/>

MÚSICA



Mi **segundo álbum** fusiona elementos de música vocal con elementos de música electrónica para generar nuevos paisajes sonoros. Partiendo del trabajo de investigación hecho en mi álbum debut, *Cántaro*, y de mi formación en canto lírico, quisiera profundizar en la complejidad que se puede adquirir a través de la exploración de la voz y sus numerosos matices expresivos. Detrás de la exploración de los lenguajes de la música electrónica casados con la indagación del mundo vocal y sus posibilidades, se encuentra la voluntad de generar un lenguaje innovador, sorprendente y refrescante.



MACARO

Jesús Segura Romero (Burgos, 1997)

Gabriel Román Álamo (Burgos, 1998)

Iñigo Santamaría Baruque (Barcelona, 1998)

Germán Alonso Devesa (Donostia, Gipuzkoa, 1998)

Axel Jesús Bajaña León (Daule Guayas, Ecuador, 1997)



Instagram: [macaro_burgos](#)

MÚSICA



Las inquietudes artísticas y la intención de tomar un papel activo en el movimiento cultural de la provincia de Burgos, impulsaron el nacimiento de *Macaro* cuatro años atrás. La actividad del proyecto comenzó a afianzarse a través de las dos giras que montaron junto a la banda *Memocracia*, con conciertos por toda España y grandes hits como acompañar a *LA M.O.D.A.* durante seis noches en La Riviera de Madrid en 2022.

Con el objetivo de crear una red de apoyo artística a nivel estructural en la provincia de Burgos y de aportar su granito de arena en la lucha contra la despoblación, en 2022 decidieron lanzar el **proyecto *Ciclo Rural***. Esta iniciativa se siguió desarrollando en 2023 sumando un total de veinticinco eventos y festivales realizados en pueblos de toda la provincia burgalesa. A esta propuesta se le unió el *Jinga Fest*, el primer festival creado por los integrantes de *Macaro* en 2021, referente en nuevas tendencias musicales en la ciudad de Burgos, cuya edición anterior contó con grupos como *Viva Belgrado*.

En 2024 *Macaro* y su *Ciclo Rural* siguen más fuertes que nunca, manteniendo los proyectos ya consolidados y sumando otras nuevas iniciativas, con colaboraciones con la Universidad de Burgos o el Museo de Burgos.



Mourae

*Lois Búa Sambad
(Muxía, A Coruña)*



Instagram: @mouraemourae

MÚSICA



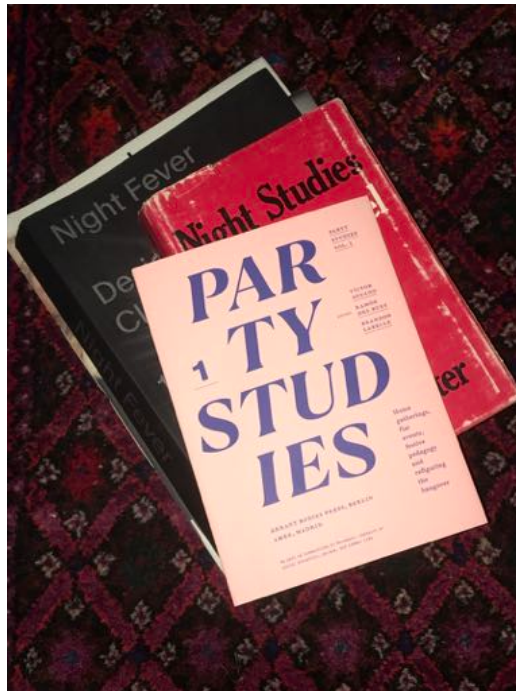
Desde que era pequeña la mitología ha estado presente en mi vida, aunque la religión formaba parte de mi estructura familiar, lo oculto y misterioso siempre despertó en mi curiosidad. Cuando decidí crear un personaje para ser dj e iniciarme en el mundo drag la mitología volvió a aparecer en mi vida. Escogí Mourae como nombre como referencia y expansión a la figura de la moura, uno de los mitos con más arraigo e importancia dentro de la cultura popular gallega. Esta figura me permitió adentrarme en mis raíces y al mismo tiempo experimentar con el género y la identidad.

Es por eso que la idea de este proyecto es la de generar un EP que reconfigure la moura y la construcción del personaje Mourae para hablar de mi búsqueda identitaria como persona trans y de las identidades disidentes que existieron antes que yo. Poniendo en valor la tradición sonora y cultural gallega desde una perspectiva contemporánea y electrónica. Un camino hacia el pasado donde buscarme y cargarme de nuevos futuros.



Asociación de Música Electroacústica de España

*Víctor Aguado Machuca
(Leganés, Madrid, 1989)*



MÚSICA



El Pisito es un proyecto de investigación artística colectiva impulsado por la Asociación de Música Electroacústica de España en un espacio temporalmente cedido por la Comunidad de Madrid. Se trata de un proyecto de residencias que desde 2020 alberga diferentes artistas e investigadorxs emergentes para el desarrollo de actividades relacionadas con las artes sonoras y las músicas experimentales, en el sentido más amplio de esta expresión. Estas actividades tienen como objetivo concurrente entender la creación colectiva desde la apertura de intereses investigativos durante el proceso (y no ya en su finalización), la compartición de recursos materiales por una comunidad de artistas y el valor de la convivencia cotidiana en el espacio.

El propósito con este proyecto de residencias durante 2024 no es ni la formalización de un programa de formación de artistas jóvenes ni tampoco uno que haga valer la juventud desde la autorreivindicación, sino más bien un intento de elaborar y disponer categorías apreciativas y operativas de la juventud que sean compartidas, consensuadas y comunes, y que permitan asimismo superar una tensión institucional que también es social: la de la propensión a asimilar la creación joven bajo una idea de creación personal, estilística y muchas veces competitiva (como predomina generalmente en espacios académicos, jerarquizados y necesariamente orientados hacia una dinámica productiva) frente a la aparente dificultad por poner en valor formas creativas colectivizadas, accesibles, frívolas y celebratorias, como aquellas de las que nos hacemos cargo en este proyecto.



Tarta Relena

Marta Torrella Martínez (Barcelona, 1994)
Helena Ros Redón (Barcelona, 1994)



Fiat Lux - © Duna Vallès i Clàudia Torrents

[@tartarelena](#)

MÚSICA



Tarta Relena nació en 2016 como un proyecto de dos cantantes, Marta Torrella y Helena Ros, para explorar a cappella las sonoridades de la música vocal relacionada con el Mediterráneo. Partiendo de un principio estético minimalista, su trabajo busca obtener el máximo de expresión con el mínimo de elementos, que en su caso se genera con sus dos únicas voces combinadas en arreglos que fluyen y se envuelven, o bien rascan y se distancian, se intercalan, se persiguen y se acomodan al mismo tiempo. Acompañan sus voces con sutiles toques de electrónica, creando efectos de voz y bases con beats discretos. Les interesa el gran contraste generado entre lo más orgánico - sus voces - y lo más sintético - el ordenador -. Así se abre ante el espectador una contraposición de elementos de naturaleza muy distinta. Han publicado dos EPs (*Ora Pro Nobis*, *Intercede Pro Nobis*) y un LP (*Fiat Lux*). Actualmente están en proceso de creación de un **nuevo LP** que flirtea con las nociones del pensamiento trágico: diversos protagonistas que se encuentran ante consecuencias imparables, conocidas y desconocidas a la vez. Una mezcla conceptual de lo que el destino nos tiene preparado, nuestra sed de conocimiento y la incapacidad para integrar versiones futuras de nosotros mismos. Intentan plasmar en música y letras la tensión y el misterio de lo que no comprendemos, procedente de lógicas que se escapan de nuestras formas habituales de existir.



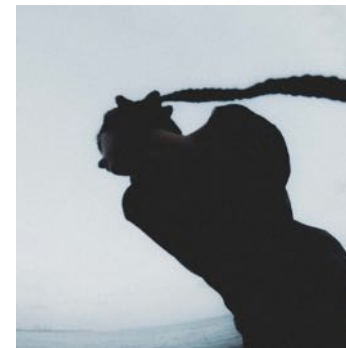
Xenia

*Xenia Rubio Jiménez
(Castellón de la Plana, 2000)*



@arxenica

MÚSICA



CUANDO LAS SOMBRAS SE ALARGAN - XENIA

Cuando las sombras se alargan da nombre a mi próximo trabajo en solitario. Nace de la necesidad de buscar un nuevo sonido, que sin alejarse demasiado de mis anteriores trabajos, trata de investigar nuevas formas de expresión a través de técnicas de producción y composición que antes no había explorado. Se trata de un álbum musical donde trato de comprometerme de lleno en mi obra abarcando diferentes disciplinas que lo rodean: escribir, componer, producir, plantear la estética que lo envuelva.

A lo largo de mi corta carrera musical he ido aprendiendo y llevando a la práctica la producción de mis canciones, y esta vez quiero adentrarme en la parte técnica y creativa como principal interventora de mi propia obra.

Me gustaría también contar con el trabajo de personas a las que admiro como co productores de algunas de las canciones y como ingenieros de mezcla, ya que la mejor forma de aprender desde que comencé a hacer música ha sido rodearme de un equipo del que poder tomar referencia.

Cuando las sombras se alargan se plantea como un futuro álbum repleto de influencias de música urbana, pop, hip hop, synth wave, electrónica, hyperpop e incluso reggaeton. Inspirada sobre todo en mujeres como FKA Twigs, Albany, ARCA, ROSALÍA, Dua Saleh o 070 Shake o en artistas productores como Segá Bodega o Frank Ocean.