

Muestra de Arte injuve

Exposición
2006

14 | 11 | 06
10 | 12 | 06

Círculo de Bellas Artes
Alcalá, 42.
28014 Madrid.



Directora General del Instituto de la Juventud
Leire Iglesias Santiago

Jurado

PRESIDENTA
Anunciación Fariñas
VOCALES
Amelie Aranguren
Orlando Fernández
Concha Jerez
Tania Pardo
SECRETARIA
Begoña Fernández

Exposición

ORGANIZACIÓN
Área de Formación y Cultura
Servicio de Cultura

COMISARIO

Orlando Fernández

DISEÑO Y MONTAJE

Intervento

Catálogo

DISEÑO
Grafismo/Javier Sierra
IMAGEN PORTADA
Carrió/Sánchez/Lacasta
TRADUCCIÓN
Babel, S.L.

© de los textos e imágenes: sus autores



©Primera Edición, 2006
Instituto de la Juventud
Servicio de Cultura
José Ortega y Gasset, 71
28006 Madrid (España)
Tel. 91 363 78 67
Fax 91 401 81 60
culturainjuve@mtas.es

Impresión
Gráficas MARTE

ISBN: 84-96028-41-0
NIPO: 208-06-040-3
DL:

Impreso y hecho en España
Printed and made in Spain

Índice

Presentación	7
Introducción Orlando Fernández	9
Artistas	
Irma Álvarez-Laviada	18
Cristina Astilleros Tena	30
Miguel Ángel Fernández	42
David Ferrando Giraut	54
Julio G. Falagán	66
Carlos Irijalba Asurmendi	78
Fermín Jiménez Landa	90
Pablo Pérez Sanmartín	100
Riiko Sakkinen	110
Juan Zamora	122
Traducción/Translation	131

Dar a conocer los trabajos y propuestas de los jóvenes creadores, contribuir a su difusión y facilitar su introducción en los circuitos artísticos y en los ámbitos profesionales que les son afines, son algunos de los objetivos que el INJUVE se propone alcanzar con sus programas de actuación encaminados a favorecer y procurar las condiciones para la participación de los jóvenes en el desarrollo económico, social y cultural de nuestra sociedad.

Esta edición de la Muestra de Arte, que hace su número veintiuno, la conforman diferentes trabajos y propuestas de jóvenes creadores, que han sido seleccionados a través de la convocatoria de Premios Injuve para la Creación Joven 2006. El interés de estos trabajos, así como el de los lenguajes creativos empleados, confirman la oportunidad y necesidad de contribuir a su desarrollo desde el apoyo y el respaldo institucional.

Haciendo uso de prácticas artísticas muy consolidadas como la pintura, Irma Álvarez Laviada, la fotografía en el caso de David Ferrando, Carlos Irijalba o Fermín Jiménez, o el dibujo en las obras de Miguel Ángel Fernández, Cristina Astilleros o Juan Zamora, se configuran nuevas propuestas y modos del quehacer artístico que derivan unas veces del soporte utilizado y otras del propio proceso de elaboración. Pero también mediante la apropiación y reordenación de iconos y estereotipos del imaginario colectivo, Riiko Sakkinen o Julio G. Falagán, o de objetos utilizados habitualmente por el reclamo publicitario, Pablo Pérez, se articulan propuestas que proporcionan nuevos acercamientos e interpretaciones desde el espíritu crítico.

En esta ocasión, y por primera vez, la Muestra de Arte se exhibe acompañada de los trabajos de todos los participantes premiados y seleccionados en los certámenes de Audiovisual, Cómic e Ilustración, Diseño y Fotografía que se incluyen en las convocatorias anuales de Premios Injuve para la Creación Joven.

Queremos expresar nuestro agradecimiento al Círculo de Bellas Artes por su colaboración en la organización de dichas exposiciones en la Sala Picasso, así como por su apoyo a la difusión de los jóvenes creadores.

Agradecemos también a los miembros del Jurado por asumir la responsabilidad de la selección, siempre difícil dada la calidad de los trabajos presentados, y a los autores de los mismos por su participación. A todos los premiados y seleccionados, nuestra felicitación.

Leire Iglesias Santiago

Directora General del Instituto de la Juventud

Hay un fenómeno, junto con el blog, que ha revolucionado el mundo de Internet durante el último bienio: es la Wikipedia. Para los pocos que seguramente a estas alturas no sepan que es la Wikipedia, cabría decir que es una enciclopedia libre multilingüe, escrita de forma colectiva por voluntarios de todo el mundo, que permite ser consultada y modificada por cualquier persona con acceso mediante un navegador web. Su importancia no sólo radica en la rápida proliferación de una herramienta de conocimiento libre y universal, que en el momento de escribir estas letras supera los cinco millones de artículos y los casi cuatro millones de usuarios registrados. También su importancia radica en la creación de un estilo literario que se basa en la rapidez y la interactividad, posible gracias a las cualidades del código abierto y el hipertexto.

Pero, ¿por qué la Wikipedia ha tenido tanto éxito?, ¿por qué cientos de miles de personas dedican parte de su tiempo en colaborar anónima y altruistamente en este proyecto? Aparte de la satisfacción que produce la colaboración en un proyecto de interés general, habría que hablar de la idoneidad de esta fórmula para compilar la abundante carga del conocimiento humano sometido a un flujo de cambio continuo e incesante.

Abordar un acontecimiento complejo cargado de referencias diversas, fuentes distintas, planteamientos a veces contrapuestos y discursos dispares no se puede hacer ya al modo enciclopedista, cuya elaboración se basaba en la participación de un reducido elenco de autoridades. Una exposición como la actual Muestra de Arte Injuve también es un hecho lo suficientemente complejo como para que necesite de nuevas estrategias de tratamiento intelectual. Las concordancias de los participantes y los nexos de sus trabajos no van más allá de las afinidades propias de compartir un tiempo y un espacio común, razón por la cual necesita también de tags como el hipertexto. Es decir, índices que permitan la búsqueda rápida y den paso a las referencias cruzadas automáticas que van a otros textos.

Frente al discurso de autoridad, sirva este texto introductorio como ejercicio de literatura wiki e hipertextual; donde las enunciaciones están abiertas a la edición, borrado o modificación del contenido; sino en un sentido literal por la limitación del soporte, sí al menos en la voluntad del autor.

Pablo Pérez Sanmartín

Tags: Pararte, publicidad, impostura

El trabajo que Pablo Pérez Sanmartín exhibe en la Muestra cabría encuadrarlo en lo que se podría definir como "pararte" o, dicho de otro modo, en aquellas prácticas que se vehiculan a través de canales artísticos pero utilizan estrategias procedentes de otros ámbitos no artísticos, como lo sociológico, lo publicitario, lo económico, etc... Esta práctica de gran éxito, sobre todo entre los más jóvenes, hace pasar por artístico dispositivos que en un sentido estricto no pertenecen al mundo del arte. La fecundidad de este modelo no deja de ser un ejemplo más de la contaminación y la disolución de las fronteras entre los lenguajes visuales.

Pablo Pérez nos ofrece el proyecto Usb Invaders, conjunto de ingenios parartísticos que se muestran como si de la campaña de lanzamiento de un nuevo producto se tratara. Un hinchable, un vinilo a la pared, un spot publicitario y algunas muestras de merchandising son las partes del conjunto. Cada una de las partes no tiene valor por sí misma. Sería exagerado buscar cualidades estéticas en el hinchable, pues no deja de ser más que un recurso de la campaña.

Pero una campaña ¿para publicitar qué? Usb invaders es la imagen de una campaña que se publicita a sí misma, donde producto e imagen del producto son la misma cosa. Del mismo modo en que algunas agencias de publicidad crean campañas ficticias de productos inexistentes por pura satisfacción y ejercicio creativo, el trabajo de Pablo Pérez es un claro ejercicio de impostura. Afirma Jesús Alonso en su *Elogio y definición de la impostura*: "Hay quien imposta sólo la voz y hay quien imposta el alma, aunque no la tenga o aunque no sea suya. Se imposta para que te quieran más, para seducir, para nacer nuevo ante nuevos ojos. Se es impostor para acabar con la tiranía de la identidad...". Una buena definición que bien vale para las personas y para los objetos de deseo de la publicidad y el arte, ya sean reales o no.

Riiko Sakkinen

Tags: Inmigración, subversión

Riiko Sakkinen, artista finlandés afincado en España desde hace ya algún tiempo y con una vasta obra, nos propone un catálogo de dibujos organizados en una superficie cromática donde lema e intervención gráfica sobre la pared dan unidad al conjunto.

Ácido, políticamente incorrecto y visceral. Su iconografía está tomada del mundo de las representaciones gráficas efímeras; aquellas que no pretenden sobrevivir a la actualidad de su mensaje. Sus fuentes van desde los medios de comunicación, la publicidad de bajo coste o los graffitis callejeros. Pero aquí todo es amablemente engañoso. Tras la afable apariencia del osito mimoso que invita a que nuestro hijos coman golosinas de sabores fascinantes, se esconde la perversión de un sistema que hace uso de los bajos instintos para perpetuarse. "Los derechos humanos dañan nuestra economía", decía el lema de un trabajo anterior de Riiko realizado en China. Sí, de implantarse los derechos humanos en el gigante asiático, que inunda el mercado con productos de bajo coste, nuestra economía se desmoronaría. Pero, ¿qué importa? Necesitamos consumir productos baratos para saciar nuestras ansias de bienestar. Y si para ello necesitamos de mano de obra barata, bienvenida sea la inmigración ya sea legal o ilegal. El nuevo proletariado ya no es el obrero sindicado o el pensionista del campo, son los miles de subsaharianos que llaman a nuestras puertas reclamando poder saciar ellos también sus ansias de bienestar. Quizás por eso, Riiko, finlandés comunitario del prospero norte, al que últimamente todos confunden con un inmigrante ilegal ucraniano o ruso, toma partido y escribe "Odiarnos moros,

sudacas y rubios". Su medio es la pintada política de toda la vida, pero esta vez en el muro de una sala de exposiciones. Su lema en la pared hace las veces de eslogan, sus dibujos son pastiches con soflamas subversivas. Es el nihilismo político de nuevo cuño. Destruyémoslo todo para volver a construir de nuevo.

Fermín Jiménez

Tags: Falsas apariencias

El juego de las falsas apariencias es también el vector que dirige el trabajo de Fermín Jiménez. Él también planifica su trabajo en torno a la construcción de un espacio donde se integran imágenes estáticas, animadas y "objetos esculporizados tomados de la realidad".

Curiosa casualidad que sean las "nubes de fresa", esas esponjosas golosinas cilíndricas, uno de los motivos visuales tomados por Fermín Jiménez para su trabajo en la Muestra, del mismo modo que Riiko Sakkinen recurre a la iconografía de la alimentación basura. Las nubes, producto alimenticio con escasas cualidades nutricionales pero muy sabrosas, flotan o parecen flotar en sus instantáneas fotográficas. El hecho de que el fondo de la imagen sea una cocina ayuda a crear una atmósfera desconcertante. Inestable equilibrio el de las "nubes" que bien, caerán al suelo por acción de la gravedad, o bien, seguirán flotando contraviniendo las leyes de la física. En este caso, el factor semántico también juega su papel. No es casualidad que el motivo de la fotografía se conozca comúnmente como "nube de fresa" y, floten como las nubes gaseosas reales. En este caso, la definición de poesía visual como "el arte de ver poesía en las cosas y saberlo expresar plásticamente" es totalmente pertinente.

Aún así, el autor no se conforma porque estas imágenes no se muestran descontextualizadas; integradas en un espacio común operan otra serie de recursos cuidadosamente dispuestos. Desde la elección del color de fondo de la pared, comercializado como "verde pradera", hasta la colocación de la pantalla y los bloques de fotocopias nada se deja al azar. Su estudiada distribución y selección tratan de generar un gran "espacio de incertidumbre" a modo de gran ideograma construido con la suma de "tecnologías, lenguajes y registros". El espectador, como afirma Roman Ingarden, es quien tiene que acabar de construir la obra llenando los espacios de indefinición con sus interpretaciones personales.

Miguel Ángel Fernández

Tags: Sismógrafo emocional, circunloquio

La actualidad que nos transmiten los medios de comunicación es la fuente del trabajo de Miguel Ángel Fernández. Suerte de sismógrafo del tiempo presente, sus dibujos son fruto de un acto mecánico, realizados con un compás casero, con dos rotuladores por punta y cuatro colores por dibujo. Al inicio del telediario de las tres

de la tarde, su mano se movía mecánicamente hasta que el noticiero terminaba. El apunte de cuatro de las noticias más interesantes para el artista y la fecha de elaboración daban por terminada la acción. El resultado es un diagrama artístico, o mejor dicho, un diagrama de flujo, en tanto en cuanto estos representaban una sucesión de hechos u operaciones de un sistema.

Más allá del resultado es conveniente destacar la importancia del acto. El autor, como el consumidor televisivo, deglute las noticias. Es indistinta la naturaleza de la noticia, ni siquiera tiene importancia su relevancia. La información llega directamente al cortex cerebral, sin que el televidente tenga conciencia del proceso y asimile el alcance de la información consumida. El artista, en este caso, evidencia este proceso y su perversión intrínseca mediante una representación gráfica automática sin dirección mental aparente. Curiosamente, la forma creada son círculos, poética representación del circunloquio, forma dialéctica que arranca en un punto para terminar en el mismo punto. Quizás la actualidad no sea más que un circunloquio. Todo parece cambiar para que todo siga igual.

Juan Zamora

Tags: Cadáver exquisito, animación, psique

En el trabajo de Juan Zamora también es importantísimo el proceso de producción. Del mismo modo que Miguel Ángel Fernández, hay en el trabajo de Juan Zamora algo de dibujo automático. En su caso, sus dibujos están preelaborados durante ese extraño tránsito entre la vigilia y el sueño. Apenas esbozos de línea simple y temblorosa, el artista elabora un bestiario de seres antropomórficos. Animales con genitales humanos masculinos o femeninos u hombres y mujeres con rasgos animales. No es nuevo el juego. Ya los surrealistas ocupaban su tiempo de ocio jugando a los "cadáveres exquisitos". "Niño" cooperativo que se basa en un viejo juego de mesa llamado "consecuencias", en el cual los jugadores escribían por turno en una hoja de papel, la doblaban para cubrir parte de la escritura, y después la pasaban al siguiente jugador para otra colaboración. A diferencia del juego surrealista donde participan varias personas, Juan Zamora juega consigo mismo. O mejor dicho, su yo consciente juega con su yo inconsciente y viceversa. Tampoco es casualidad que la factura del dibujo tenga un cierto carácter infantil. Aunque muchos piensen lo contrario los dibujos de los niños son perfectos ejemplos de simplicidad y eficacia informativa. Se prescinde de todo lo superfluo para que el trazo muestre el rasgo esencial. El autor, con una clara economía de medios, marca la esencia de la apariencia del ser: dos ojos, dos manitas, un pico, un pene... El hecho de que con posterioridad dote a los dibujos de animación, introduciendo digitalmente pequeños movimientos y ligeros sonidos, no es un mero hecho plástico, hace que simbólicamente sus creaciones cobren vida, que sus "animaliyos" o monstruos son reales. Son seres recién nacidos que emiten ligeros sonidos guturales y hacen repetitivos espavientos.

Carlos Irijalba

Tags: Automóvil

Sin lugar a dudas, el automóvil es uno de los grandes fetiches de nuestro tiempo. Símbolo de status, confort y privacidad, es el oscuro objeto de deseo de miles y miles de personas, sobre todo varones. Ya Marinetti, en su celeberrimo Manifiesto Futurista de 1920 afirmaba: "Un automóvil rugiente que parece correr sobre la metralla es más bello que la Victoria de Samotracia". Si a principios del siglo XX, el automóvil y el aeroplano eran los grandes iconos del progreso técnico y símbolos de la nueva sociedad, es a partir de la crisis del petróleo cuando el automóvil empieza a ser utilizado no como paradigma de las bondades del progreso, sino como ejemplo de sus debilidades. Es entonces, cuando cae en desgracia el modelo de producción industrial que lo popularizó, el fordismo, y en el plano del arte: artistas como Wolf Vostell o Allan Kaprow empiezan a atormentar a indefensos vehículos. El trabajo de Carlos Irijalba habría que insertarlo en la segunda tendencia descrita. Aquella que manipula la contextura e imagen del coche-objeto para manipular su sentido simbólico. El automóvil de Carlos Irijalba es un objeto tonto porque no puede cumplir su función, ya que ha sido hurtado el habitáculo para el conductor y el pasaje. Sólo las ruedas apoyadas en el suelo parecen pertenecer al orden de lo práctico y lo real.

Ahora bien, el proyecto *Überlegung* además de ser un trabajo escultórico es también un proyecto fotográfico. La fotografía del objeto sirve para contextualizarlo en diversos entornos como un túnel o una carretera. Incardinándolo en un paisaje se abre a nuevas interpretaciones perdiendo su aura y carácter de objeto único. El objeto ya no es una mera escultura. Al carecer de vínculos denotativos se genera un vacío de contenido que el espectador tratará de llenar fantaseando con hipotéticas relaciones semánticas.

David Ferrando Giraut

Tags: Falso documental

Los primeros planos del video de David Ferrando Giraut nos sitúan en la entrada de un cementerio. Un plano fijo muestra una hilera de nichos y detrás los eucaliptos de un bosque norteño. Se oye una voz en off masculina que pregunta: "¿Qué le habrá pasado a la cruz que pusimos el año pasado?". Una voz femenina afirma: "Las flores se marchitan y el guarda o alguien debe tirarlas a la basura...". Los fundamentos del thriller están servidos. Un escenario, unos personajes y un dilema que resolver. En esta ocasión, David Ferrando abandona el soporte fotográfico para presentar un trabajo videográfico que sigue bebiendo de las fuentes poéticas de sus series anteriores. En particular la serie *En la ruina* donde se exhibían cadáveres o fotografías de nichos en grandes lonas publicitarias insertas en paisajes ruinosos o vertederos.

El juego del vídeo de David Ferrando se basa en la dialéctica que se establece entre los acontecimientos entresacados de películas de terror y misterio y la ubicación mental de tales acontecimientos en escenarios reales. Unas veces es la banda de sonido la que nos alerta de la trama; otras, es la presencia en el paisaje de un viejo televisor con las imágenes de las cuatro afamadas películas seleccionadas: *Twin Peaks*, *La noche de los muertos vivientes*, *El proyecto de la bruja de Blair* y *Viernes 13*.

Hay algo en el trabajo de David Ferrando que recuerda al falso documental, técnica fílmica que combina imágenes de archivo reales e imágenes de ficción con falsas apariencias de realidad. A diferencia del falso documental, donde prima el hecho narrativo realista, podríamos hablar en este caso de ficción verosímil. De hecho, uno de los filmes utilizados, *El proyecto de la bruja de Blair*, es una de las películas canónicas del renacimiento de este subgénero. Afirma Hayden White que "el pasado tiene que ver con nuestros muertos y a ellos no podemos recordarlos con una actitud aséptica". Mentalmente tenemos necesidad, por muy inverosímil que sea la narración, en fijarla espacial y temporalmente en un lugar intelectivamente asequible. Es en ese momento, cuando memoria y pasado se funden con nuestra experiencia personal. Pero a veces, esa experiencia y ese pasado nos retrotraen a acontecimientos luctuosos y amorales y al fin y al cabo, como decía Truman Capote: "¿Quién no esconde un cadáver en su armario?".

Cristina Astilleros

Tags: Haiku, jingle

*¿Es un imperio
esa luz que se apaga
o una luciérnaga?*

Jorge Luis Borges. *Diecisiete Haikus*

Dice Cristina Astilleros que sus trabajos son como haikus y razón no le falta. Ya Ramón Gómez de la Serna se refería al haiku como un "telegrama poético"; definición totalmente adecuada para el trabajo de Cristina Astilleros. Aunque, si pudiéramos hacer la traslación verso por imagen, sus poemas serían haikus heterodoxos de métrica irregular. Tres o cuatro imágenes y algún texto conforman la composición de cada uno de sus dibujos. Las imágenes, aceptando la voluntad de la artista y el haiku tradicional, captan "un pequeño instante de la realidad cotidiana" y cito literalmente a la autora: "lo elevan de tal manera que consiguen mostrarnos el interior del alma humana". El proceso de captación tiene un doble valor, porque literalmente sus imágenes son fijadas en el dibujo al hacer uso del poliéster como método de transferencia. De este modo la imagen transferida queda atrapada tras una gruesa capa de resina. Su rico imaginario visual incorpora pequeños objetos cotidianos, imágenes de animales y plantas, algún que otro icono pop y textos especulares, que para ser correctamente leídos necesitarían el concurso

de un espejo. Abundando en la búsqueda de paralelismos, sus trabajos también pudieran ser jingles artísticos; esas pequeñas tonadillas que acompañaban o acompañan a los anuncios musicados. Mensajes cortos y líricos. Canturreo silbado, amable y pegadizo. Pequeños flashes del mundo interior de la artista.

Irma Álvarez-Laviada

Tags: Fondo-forma

Inserto en el universo de la abstracción constructivista y los discursos postminimalistas de nueva factura, el proyecto de Irma Álvarez-Laviada es un desarrollo ad hoc para esta exposición. En su trabajo, hasta la fecha, se percibe una lenta y meditada investigación sobre las posibilidades plásticas del diálogo fondo -forma- vacío. Inicialmente sus pinturas eran composiciones cromáticas de rasgos geométricos y economía de medios. Es a partir de la serie *Límite*, de hace un par de años, cuando aparece un *dripping* muy controlado y el ensanche del grosor de algunos volúmenes para superar la bidimensionalidad clásica del cuadro. El tratamiento cromático de los cantos de estos nuevos volúmenes y el desbordamiento de los chorros de pintura confieren a su trabajo un carácter cuasi arquitectónico. A la artista se le ha brindado, para la presente exposición, la posibilidad de trabajar integrando el espacio circundante de la sala, evolución casi obligada cuando la conquista de la tridimensionalidad era tan sólo sugerida en sus anteriores trabajos. De este modo, mediante un juego de calados y el despliegue de más recursos gráficos, su obra se abre a nuevas formulaciones sin abandonar las premisas poéticas iniciales. Poética que entronca directamente con la tradición de la abstracción emocional y lírica de los Peter Halley, Donald Judd o Anish Kapoor.

Julio G. Falagán

Tags: Palimpsesto, collage

Siendo el último de esta lista, pero no por ello el menos importante, las pinturas de Julio G. Falagán son frescos collages a medio camino entre el cómic, la ilustración y la sátira de bases conceptuales. Por norma general, aunque su vasta obra se organiza en múltiples series, recurre a la fórmula del acertijo o enigma. Las escenas se componen en torno a un mensaje literario, que hace las veces de índice y precursor del dilema, aderezado por una pléyade de imágenes. Unas veces son imágenes de niños a los que le acecha un peligro, otras la presunción de un desenlace dramático o una ironía del destino los dilemas a los que se enfrenta el espectador. Explícitamente irónico, el programa de Julio G. Falagán, alude como afirma Víctor del Río, a cierta devaluación de la imagen. Devaluación que en su obra es sinónimo de desmitificación. La propia técnica del collage, con imágenes entresacadas de ilustraciones vintage, retazos de telas y objetos encontrados, es indicadora de una voluntad que desentroniza los planteamientos canónicos del Arte con mayúscu-

las. Un claro ejemplo, es la serie: *El pasado como futuro cercano*, proyecto que “consiste en usar lienzos de cuadros de salón como si fueran otro retal más para la realización del soporte de la obra”. Así pues, son verdaderos palimpsestos que borran y modifican el soporte original. Obras sampleadas, que mediante la técnica del “corta y pega”, reconstruyen la escena con un sentido nuevo. Sin perder la fina ironía, es un ejercicio de reconstrucción del pasado y por añadidura negación del carácter protagónico del artista como hacedor único de su obra.

A modo de conclusión, el trabajo de Julio G. Falagán es buen ejemplo para ilustrar una de las controversias más acuciantes de la actualidad artística, que en la presente Muestra queda reflejada en el trabajo de bastantes creadores seleccionados: la confrontación entre arte y diseño. Si en el pasado el arte marcaba la pauta del diseño, ahora parece que son los diseñadores los que marcan el camino del arte. El diseño, en este caso el gráfico, arropado por un sector económico e industrial que necesita de él, prevalece sobre el arte que se ha despegado de sus audiencias. Tan sólo los canales que vehiculan a unos productos y a otros, el espíritu totalmente especulativo del arte y su excepcionalidad ética nos hacen creer que existe un ámbito para lo específicamente artístico.

Orlando Fernández