

Edición XXXIV
Circuitos de Artes Plásticas
de la Comunidad de Madrid

Circuitos 2023

3	Introducción
4	Elián Stolarsky País extraño VI (serie) 2022-23
6	Manuel Franquelo-Giner La forma del agua 2023
9	Miguel Sbastida Ecosistemas de postnaturaleza 2022
12	Clara Moreno Cela Leer por osmosis 2023
15	Fran Sabariego Uceda / Pasionela Estrategias de resistencia (in)disciplinada 2023
18	Inés Cámara Leret La (t)rampa 2023
21	Isabel Merchante Harmony 2022
24	Ignacio Navas Elecmar S.L. (Build 0.1 Proof of Concept) 2023
27	Laura San Segundo El recinto circular 2023
30	Juan de Andrés Arias A donde quieras llegar / Arqueología del silicio 2023
32	Créditos

Edición XXXJU de Circuitos de Artes Plásticas de la Comunidad de Madrid

Esta exposición reúne las visiones de diez artistas, un caldo de cultivo de conceptos que emergen como un reflejo de la expresión artística de una generación que ha crecido inmersa en el universo digital, mostrando el espíritu de los tiempos (*Zeitgeist*) y la identidad contemporánea. Compuesta por una amalgama de disciplinas, explora las múltiples dimensiones en las que los nativos digitales interactúan con su entorno, reinterpretando el mundo a través de las lentes de la tecnología. Desde la fotografía hasta la vídeo instalación, pasando por lo retro escultórico interactivo y las obras generadas por inteligencia artificial, conviviendo, incluso, con obras puramente artesanales; rezumando la versatilidad y la riqueza de la creatividad nacida en la era digital. Cada uno de los diez proyectos, vistos desde la perspectiva única de aquellos que han crecido con dispositivos electrónicos en sus manos, revelan una forma de observar el mundo, donde la instantaneidad y la inmediatez son elementos centrales de la experiencia visual.

No sólo ofrece un escaparate de los modos de hacer de una generación (hiper)conectada, sino que también plantea preguntas sobre el papel de la tecnología en la formación de la identidad/autoimagen y en

la evolución de la percepción tradicional del arte. Se convierte así en una invitación a explorar y comprender las complejidades de la (co)existencia (in)humana en un mundo cada vez más (inter)conectado.

En esta era de la automatización, la convergencia entre lo digital y lo puramente artesanal, las pantallas comparten espacio con paredes repletas de dibujos, creando una paleta visual que abraza tanto la precisión de los píxeles como la calidez de los trazos manuales, dando paso a las preocupaciones e inquietudes contemporáneas sobre el medio ambiente y las dinámicas sociales. La silicolonización que propone Juan de Andrés Arias, la (t)rampa escultórica de Inés Cámara, las hipotéticas lunas de Marte de Isabel Merchante, la morfología del cauce de un río seco de Manuel Franquelo-Giner, la construcción de un cómic expandido de Clara Moreno Cela, las estrategias de resistencia (in)disciplinada de Fran Sabariego Uceda / Pasionela, los tejidos narradores de historias de Elián Stolarsky, el videojuego fotográfico de Ignacio Navas, las visiones inconscientes de Laura San Segundo y los ecosistemas escultóricos postnaturales de Miguel Sbastida conforman este display disfuncional generacional. **Tolo Cañellas**

Elián Stolarsky
País extraño VI (serie)
2022-23

Mi trabajo artístico surge de mi propia biografía familiar marcada por la represión y la migración forzada. De origen sefardí, las familias Stolarsky y Cynowicz huyen de los pogromos de Polonia instalándose en Montevideo en los años veinte del siglo pasado. Los parientes que permanecieron allí fueron víctimas del genocidio nazi sin quedar vestigio familiar alguno en todo el país, un episodio histórico que ha marcado a las generaciones posteriores a fuerza de recuerdos traumáticos y ausencias. Tomo la diáspora y el genocidio nazi como punto de partida para extender conceptualmente ese trauma colectivo a todas las guerras, a toda represión sistematizada a una población civil, a todos los deportados, a toda clase de exterminio, planteando la confluencia entre memoria individual y memoria colectiva. Escogiendo como referencia algunas tesis del libro *El pasado es un país extraño* de David Lowenthal, del que surge el título de este proyecto artístico, se explora un pasado que, a través de los relatos, los recuerdos y los olvidos se ha convertido en un lugar ajeno, que establece una tensión entre su capacidad para configurar identidades y su percepción como algo distante.



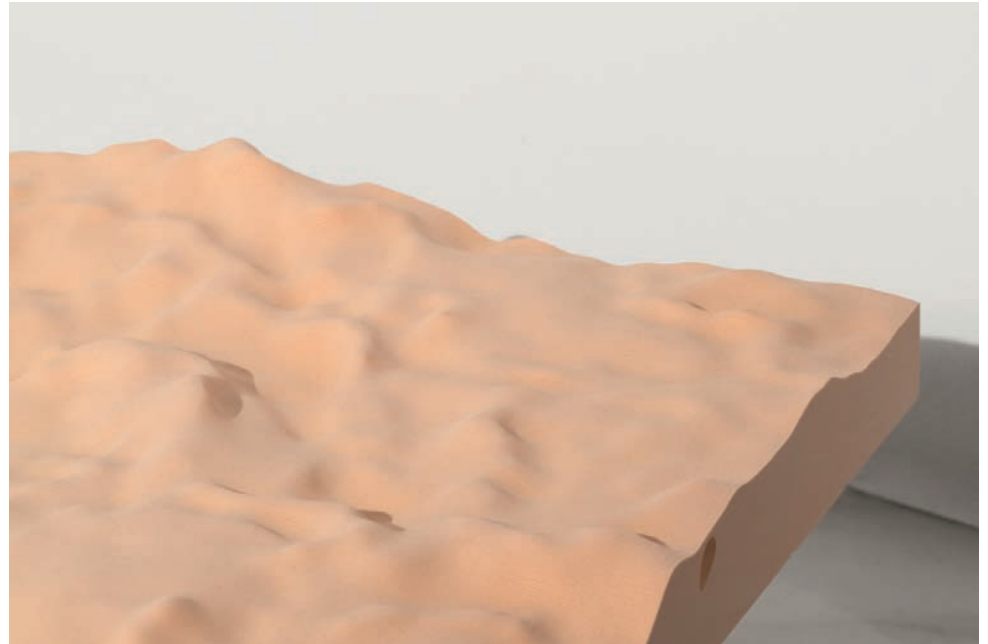
Manuel Franquelo-Giner

La forma del agua

2023

El proyecto se centra en emplear la tecnología electrónica de simulación de partículas para crear un archivo tridimensional que represente la morfología de un río seco, abordando la pérdida de ríos debido a la acción humana en el medio ambiente. Se plantea la cuestión de conservar el entorno, haciendo referencia a la digitalización de objetos para preservar el patrimonio cultural en situaciones de amenaza. Ante desafíos ambientales como el cambio climático, el *fracking* y la erosión, surge la pregunta de cómo proteger lo preciado que está al borde de desaparecer y cómo iniciar conversaciones significativas en museos sobre estos temas. El proyecto implica el escaneo tridimensional de un cauce de río seco, seguido por la simulación de partículas para recrear digitalmente el flujo del río. La representación tridimensional se materializará en una escultura de gran formato que simboliza el resurgimiento momentáneo del río extinto. La obra busca reflexionar sobre la relación entre la ausencia, la tecnología y la preservación del medio ambiente, proponiendo una reconexión con lo que ya no está. Las fases del proyecto incluyen el escaneo del cauce, el procesamiento de datos y la rematerialización del flujo del río en una escultura de gran formato.

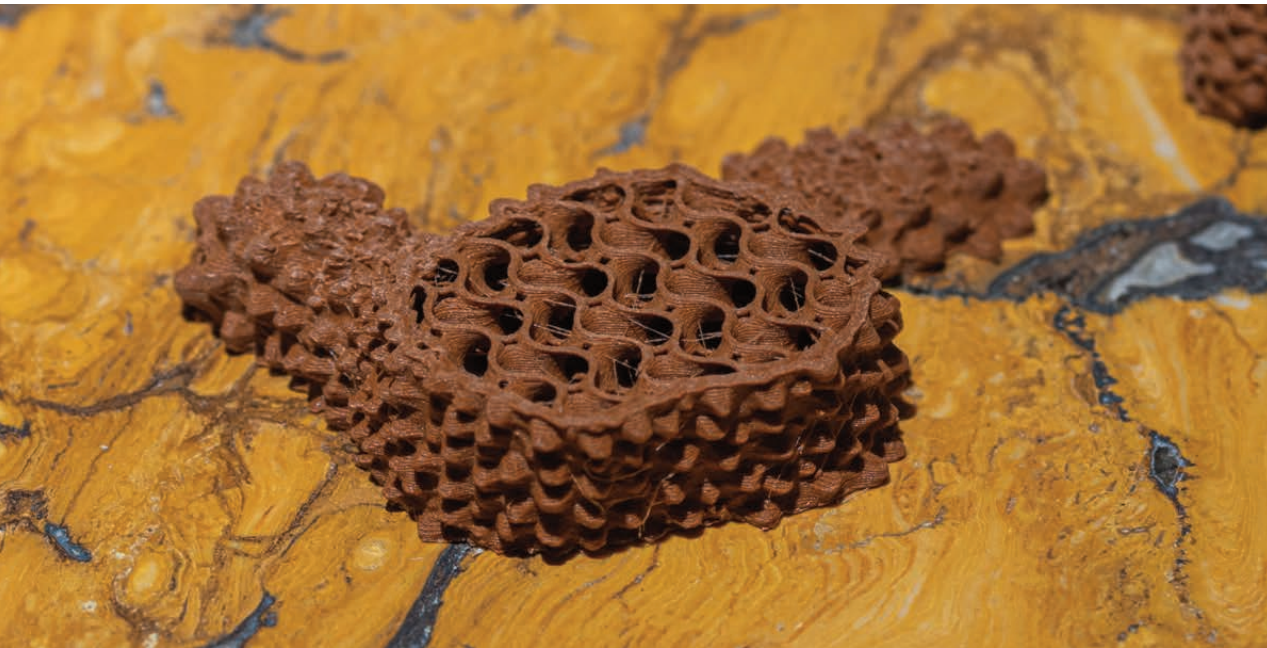
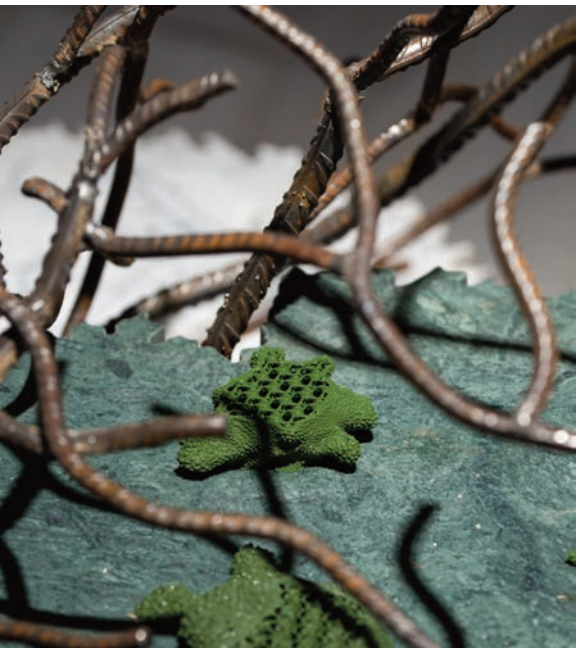




Miguel Sbastida
Ecosistemas de postnaturaleza
2022

Se trata de un proyecto medioambientalmente comprometido, inspirado en una serie de técnicas de restauración oceánica, que actualmente están siendo implementadas en los ecosistemas más biodiversos y globalmente afectados por los efectos del cambio climático: el arrecife de coral. Algunas de estas metodologías de cultivo y reinsertión incluyen la inducción eléctrica del crecimiento coralino, impresión en 3D de tejido biónico para cultivar algas simbióticas y técnicas de reproducción in vitro para corales, entre otras. Estos procedimientos tecnocientíficos altamente sofisticados aceleran el proceso de adaptación natural de los corales a las crecientes temperaturas, y están generando lentamente espacios en los que las simples nociones tradicionales de lo artificial y lo natural; lo humano y lo no humano; lo biológico, lo geológico y lo tecnológico se solapan formando materialidades híbridas y especulativas. Como esfuerzo para contribuir activamente a la restauración en curso de los fondos marinos desde el espacio expositivo, cada vez que se exponga la obra, la institución de acogida u organización del evento tiene que destinar fondos a organizaciones de cultivo de coral de todo el mundo.



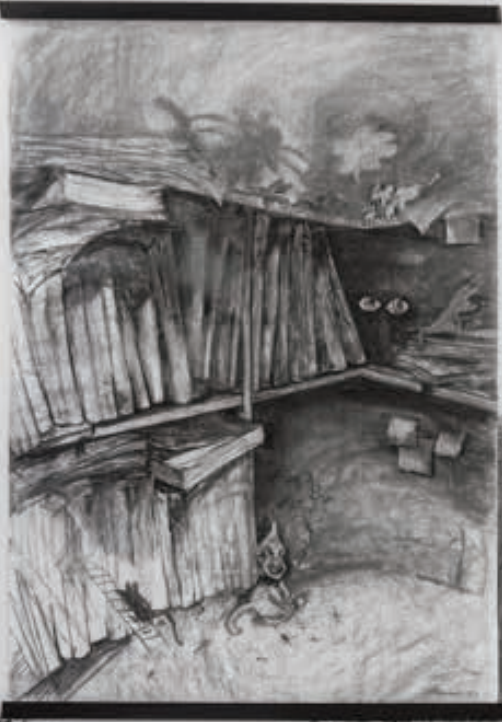


Clara Moreno Cela

Leer por osmosis

2023

Este proyecto de cómic expandido en desarrollo surge de una investigación artística teórica y aplicada. La iniciativa incluye dibujos y textos que constituirán una instalación narrativa sobre la búsqueda de la genealogía de pertenencia de seres bibliotecarios. Estos personajes, creados por elementos ambientales, deciden explorar su nueva biblioteca en un viaje que involucra la personificación de plagas bibliófagas. La obra reflexiona sobre formas de aprendizaje cuir y no hegemónicas, destacando la bibliografía como un gesto generoso y el placer de la lectura. El proyecto se basa en un capítulo de la tesis doctoral centrada en la intuición como metodología cuir. Inspirado por Gloria Anzaldúa, se aborda la desobediencia epistemológica como desafío a los saberes dominantes y se explora la identidad como un conjunto de experiencias históricas, cuestionando la percepción tradicional de la intuición en la academia y lo considerado 'normal' o científico. Se destaca la importancia de desafiar el aprendizaje convencional en el arte. La obra presenta personajes inspirados en la cultura pop y plagas bibliófagas, proponiendo una visión de la lectura más allá de un acto solitario, invitando a imaginar la posibilidad de absorber los libros por osmosis y desafiando las convenciones de la lectura tradicional.



LIFE



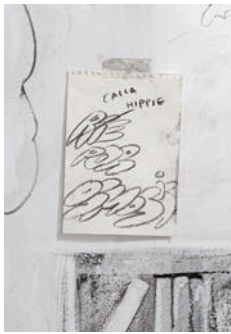
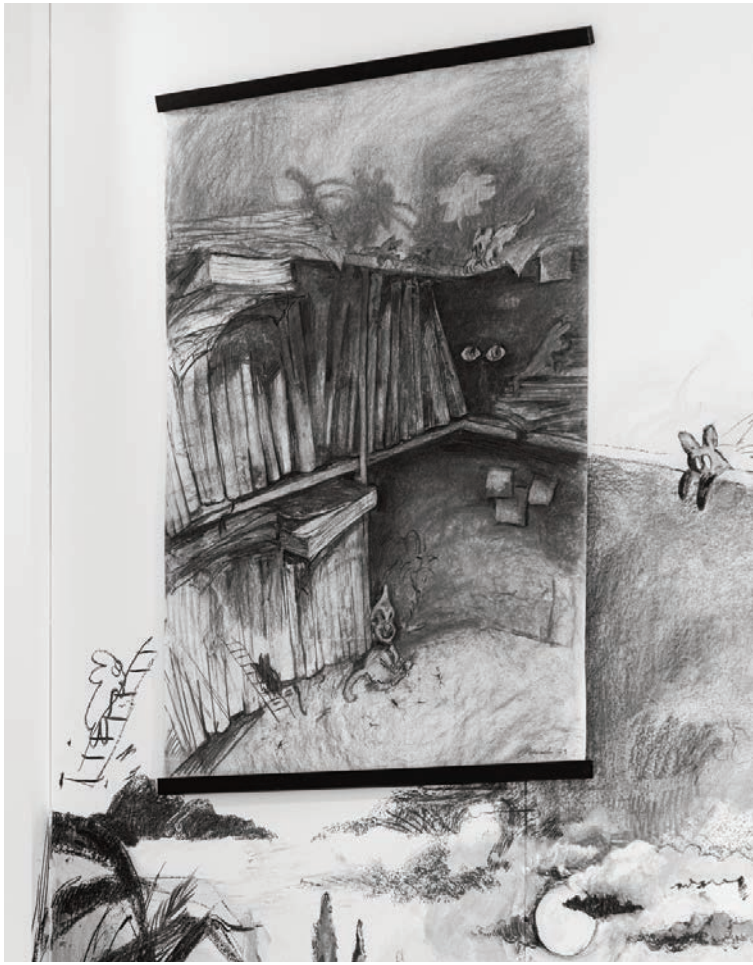
me plus
libra



atankis
miller

Phillips





Fran Sabariego Uceda / Pasionela
Estrategias de resistencia (in)disciplinada
2023

Estrategias de resistencia (in)disciplinada se presenta como una analogía visual entre disciplinas que, aparentemente, son distintas, pero que en última instancia tienen como fin insertarnos en el turbocapitalismo a través del capital simbólico y productivo. La academia duele porque sanciona determinados saberes y haceres. La cultura del *fitness* duele porque castiga determinados cuerpos o *queerpas* cuando se salen de la norma. La industria musical duele porque constriñe a las identidades *queer*, *genderfluid* y no binarias. Lo que plantea este proyecto es que las disciplinas, heredadas de un modelo europeo occidental y dominante, han servido históricamente para medir a partir de un estándar canónico y normativo, produciendo exclusión, rechazo y fracaso de una forma inequívoca. Sería pertinente pensar y analizar los síntomas de violencia que presentan las disciplinas, pues se han utilizado como herramientas para el control y la dominación colonial, para ejercer la explotación extractivista y la opresión sobre aquellos cuerpos disidentes. En este sentido, *Estrategias de resistencia (in)disciplinada* pretende problematizar la llamada injusticia epistémica y repensar las imágenes que han sido apropiadas por una sociedad del espectáculo.





Inés Cámara Leret

La (t)rampa

2023

Contraer y estirar son acciones que se parecen. Juntan una cosa con otra movilizandolas distancias que las separan, propiciandoencontros y desplazamientos.

El descenso es errático y asimétrico. El cuerpo asimila los ángulos y los interpreta improvisando como si fuesen propios. La cadera se convierte en un juego de equilibrios. Los pasos son cortos. Una pierna se contrae, se dobla y estira, bajando por el aire como un tobogán que avanza para alcanzar el siguiente escalón. La otra queda fija, esperando. La recoge, la dobla y la estira para avanzar en su descenso. Tiempo de apoyo. A veces alejarse es el sinónimo de acercarse.

Una trampa es un dispositivo, algo físico –un objeto– pero también puede ser una idea. Una táctica, un deseo. Un anhelo de progreso. Simular, detener, esperar, anticipar y susto. Suena como cuando ocurre: tramp-¡ah!



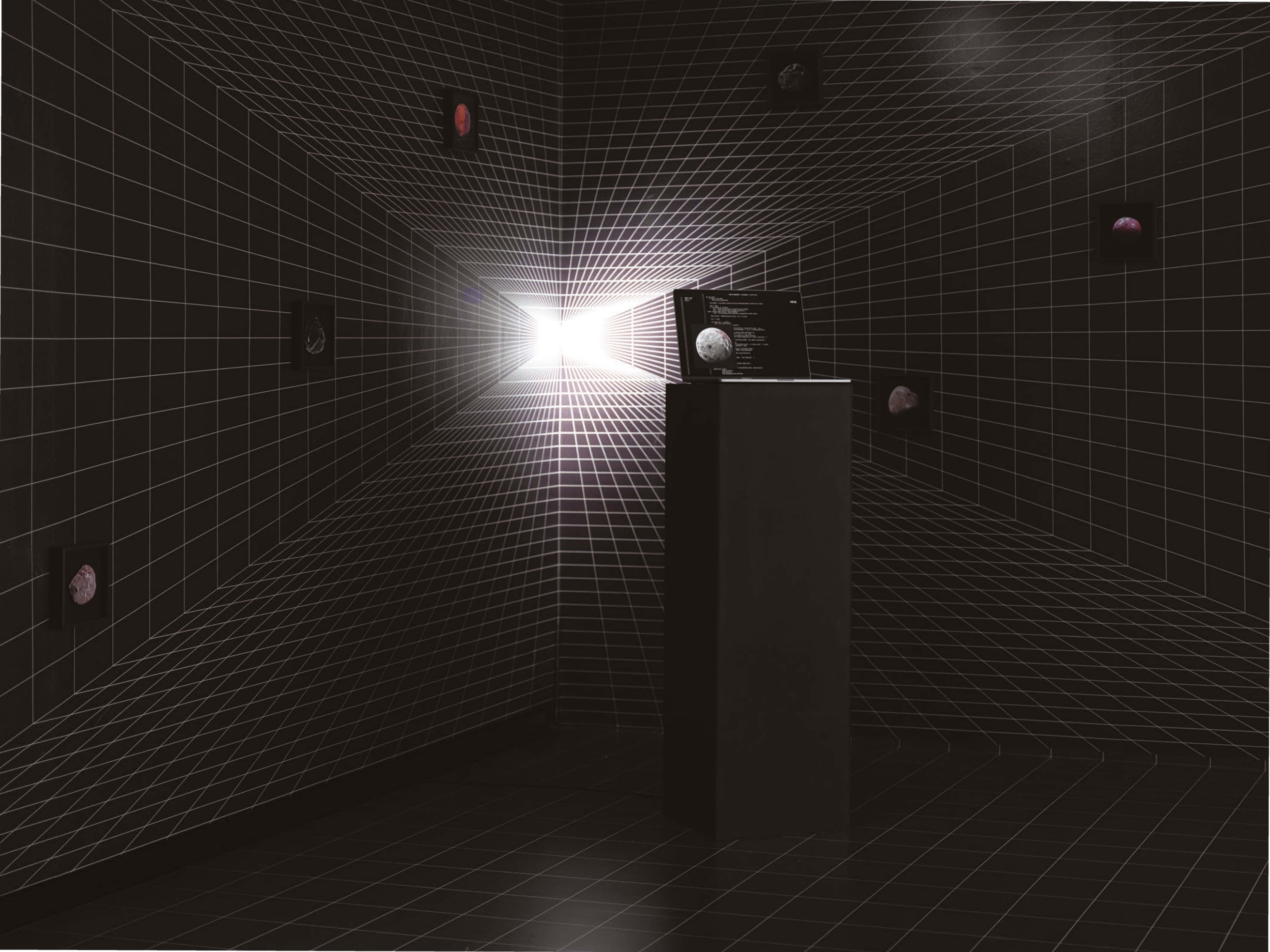


Isabel Merchante

Harmony

2022

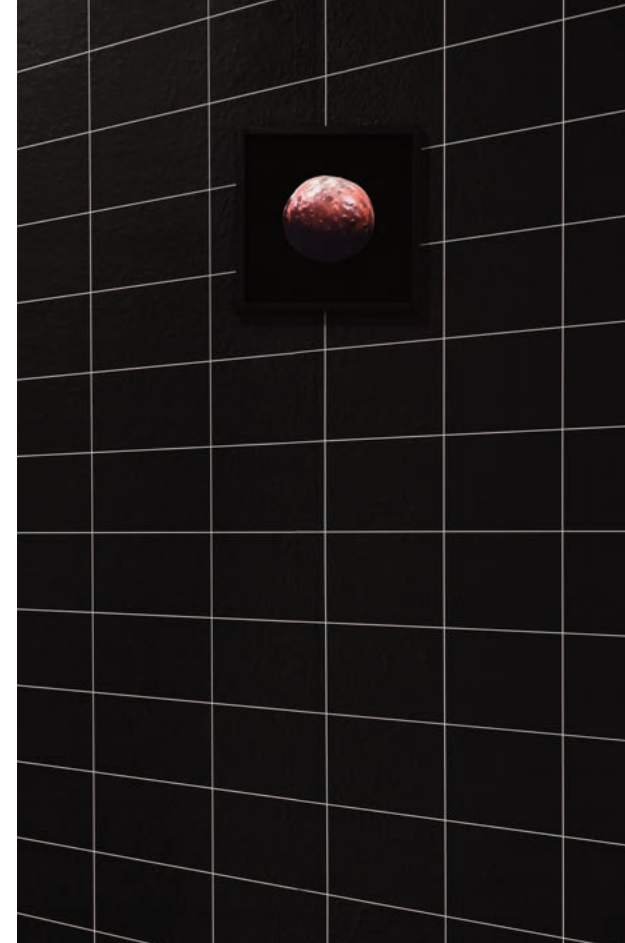
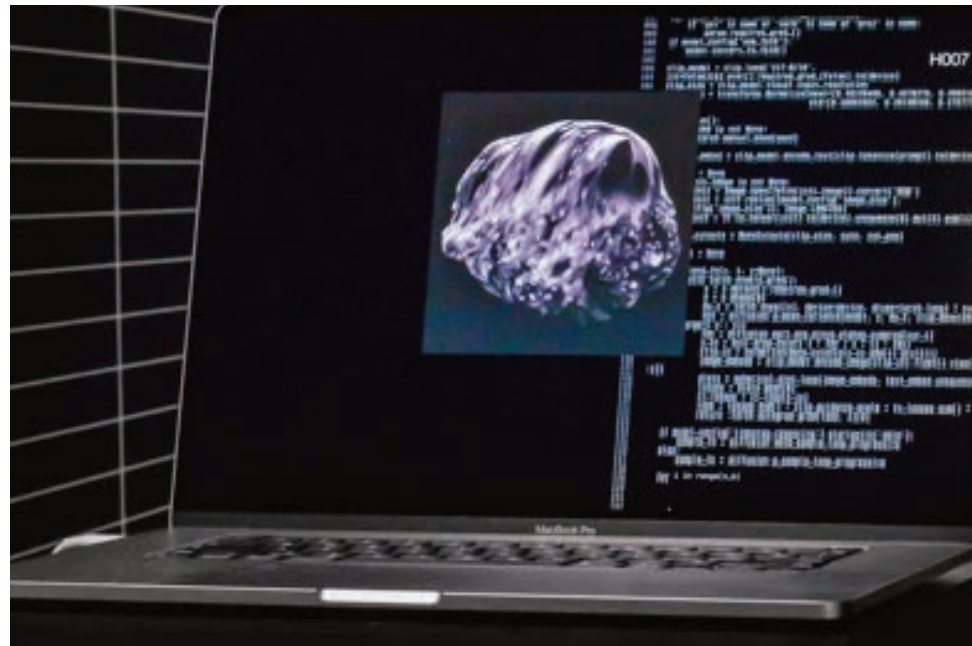
Harmony es el asteroide que se convierte en la tercera luna de Marte. Existe en cien formas diferentes y cada una de ellas con presencia hipotética en cien universos paralelos. Esta obra es la historia de una posibilidad, el deseo de descubrir algo eludiendo las normas de la ciencia o aprovechando sus teorías paradójicas. Mediante este proyecto emprendemos, como decía Borges, la poética y ambiciosa acción de demandarle una estrella –o un asteroide– más al cielo. La mayoría de los cuerpos celestes del sistema solar reciben nombres de figuras mitológicas. Los nombres del planeta Marte y sus lunas, Deimos y Fobos, se corresponden con los del dios de la guerra y sus hijos. Sin embargo, carece de la representación de la tercera hija del dios, Harmonía, que, según la mitología, era la que restablecía el equilibrio en los conflictos familiares. El proyecto trata de compensar este vacío cósmico y recurre a la IA para crear cien formas posibles de la luna desaparecida, al menos en la dimensión virtual. Para desarrollarlo se utilizó un algoritmo capaz de generar imágenes de asteroides a partir de fotografías de la NASA. Cada Harmony procede de una red neuronal artificial que trabajó durante meses hasta crear cien versiones diferentes y únicas, clasificadas de H001 a H100.



THE LUNAR SURFACE

THE LUNAR SURFACE IS A DIVERSE AND CHANGING ENVIRONMENT. IT IS COVERED IN A THIN LAYER OF SOIL AND ROCKS, AND IS SUBJECT TO EXTREME TEMPERATURES AND RADIATION. THE SURFACE IS ALSO COVERED IN A THIN LAYER OF DUST, WHICH CAN BE EASY TO MOVE AND CAUSE PROBLEMS FOR ROVERS AND LUNAR HABITANTS.





Ignacio Navas
Elecmar S.L. (Build 0.1 Proof of Concept)
2023

Este proyecto fotográfico es un videojuego de no ficción, que explora la microhistoria de una tienda de suministros eléctricos, y se materializa en forma de instalación interactiva.

En un pequeño comercio confluyen diferentes actores, roles y situaciones. Encontramos muestras de, por ejemplo, cómo la avaricia de los grandes proveedores inunda a los minoristas con un *stock* excesivo que rápidamente queda obsoleto, impidiendo su venta, o cómo los centros comerciales y las tiendas *online* han reducido las interrelaciones de las comunidades locales, sin dejar de lado las mezquindades de los técnicos que se entremezclan con la inocencia de muchos clientes.

Todos estos temas se desarrollan a través de la imagen, creencias, aspiraciones y recuerdos de los propietarios y clientes de un pequeño negocio llamado Elecmar. Que indagan en la complejidades y contradicciones del comercio local.





The company refuses to refund you, and you already paid for it.



SCARTs were the best selling items in the past



Laura San Segundo
El recinto circular
2023

El punto de partida de este proyecto es mi fascinación hacia la capacidad de nuestra mente para generar imágenes sin una intervención consciente o racional y la relación residual que esas imágenes pueden tener con la realidad. Me propuse representar la idiosincrasia de esos pensamientos y visiones inconscientes a través de la utilización de los códigos particulares con los que operan: la fragmentación, la repetición, el bucle, los saltos temporales, imágenes como ecos de otras imágenes, escaleras que no llevan a ninguna parte, paisajes como lugares mentales y elementos que desaparecen y aparecen transformados en otra cosa. La referencia con la que articulo el proyecto a través del título es un relato que escribe Borges, *Las ruinas circulares*, donde un hombre llega a unas ruinas (el recinto circular) con el propósito de crear a otro hombre en sueños. Un proyecto para el que solamente tenía que dormir y soñar, y que concluye al darse cuenta de que él también era un hombre en el sueño de otro hombre. Como en el relato, ese solapamiento que habla de la realidad dentro del sueño y del sueño dentro de otro sueño es la sensación sobre la que gravita mi trabajo. Sin una narración posible, lo que queda es la sensación confusa de que lo que vemos parece no ser real, sino inconsciente.





Juan de Andrés Arias
A donde quieras llegar / Arqueología del silicio
2023

La instalación parte de una investigación en torno a los conceptos de silicolonización (Éric Sadin), y de capitalismo de plataformas (Nick Srnicek), problematizando las lógicas tecnoliberales producidas en Silicon Valley y que atraviesan nuestras formas de vida contemporáneas. Se sitúa en un momento post-utópico, al pasar de la idea de lo digital como un espacio con potencial emancipatorio hacia un territorio que propicia una industria de la vida. Estas nuevas formas de colonización tienen especial incidencia en el entorno urbano. El espacio público se privatiza y se prioriza el uso de dispositivos individuales, como el smartphone, frente a espacios de uso común, como las cabinas telefónicas, hoy ya desaparecidas y que en la pieza toman una presencia fantasmagórica. También, las plataformas facilitan la aparición en el paisaje de empleos precarios, como el de *lxs riders*. En este estado de progreso fallido, que se hace presente en la instalación, otras formas de vida no-humanas, como lo vegetal, toman agencia y se apropian de algunos de los dispositivos que fueron condición de posibilidad del momento que acaba tomando lugar.

Arte vegetal: María Eugenia Diego. Sonido: Fragmentos de *Zumbido* de Marta Galindo y Álvaro Chior.



COMUNIDAD DE MADRID

Presidenta
Isabel Díaz Ayuso

Consejero de Cultura, Turismo y Deporte
Mariano de Paco Serrano

Viceconsejero de Cultura, Turismo y Deporte
Daniel Martínez Rodríguez

Director General de Cultura e Industrias Creativas
Gonzalo Cabrera Martín

Subdirectora General de Bellas Artes
Asunción Cardona Suanzes

Asesora de Artes Plásticas
Juana Arana de Andrés

XXXIV EDICIÓN CIRCUITOS DE ARTES PLÁSTICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID

Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid
Avenida de América, 13. 28002 Madrid

Del 29 de noviembre 2023 al 21 de enero 2024

Circuitos de Artes Plásticas de la Comunidad de Madrid es una convocatoria promovida por la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte que concede anualmente ayudas a la producción de obra a artistas menores de 35 años y residentes en la Comunidad de Madrid

Jurado
Bartolomé Cañellas Rosselló, Tiago de Abreu Pinto, Nadia Arroyo Arce, Guillermo Mora Pérez, Tania Pardo Pérez y Asunción Cardona Suanzes

EXPOSICIÓN

Artistas
Elián Stolarsky
Manuel Franquelo-Giner
Miguel Sbastida
Clara Moreno Cela
Fran Sabariego Uceda / Pasionela
Inés Cámara Leret
Isabel Merchante
Ignacio Navas
Laura San Segundo
Juan de Andrés Arias

Comisario
Tolo Cañellas Rosselló

Responsable Programa de Artes Visuales y Proyectos Institucionales
Eusebio Bonilla Sánchez

Comunicación
María Jesús Cabrera Bravo

Programas Públicos
Macu Ledesma Cid

Mediación cultural
Alba Cacheda
Sara de Fontecha
Miren Muñoz (Amecum)

Diseño de la exposición
Salvador Alimbau Griñó

Montaje
V15

Iluminación
Intervento

Transporte
Hasenkamp

CATÁLOGO

Textos
Tolo Cañellas Rosselló y los artistas

Diseño gráfico
Salvador Alimbau Griñó

Fotografías de Elián Stolarsky
Andrés Arranz y Andrea Escobar

Fotografías de Manuel Franquelo-Giner, Miguel Sbastida, Clara Moreno Cela y Laura San Segundo
Laura San Segundo

Fotografías de Fran Sabariego Uceda / Pasionela e Isabel Merchante
Andrés Arranz y Laura San Segundo

Fotografías de Ignacio Navas
Ignacio Navas, VEGAP y Andrés Arranz

Fotografías de Juan de Andrés Arias
Goro Studio

© De esta edición, Comunidad de Madrid, 2023

© De los textos, sus autores

© De las imágenes, sus autores

Esta publicación es un proyecto de la Dirección General de Cultura e Industrias Creativas de la Consejería de Cultura, Turismo y Deporte de la Comunidad de Madrid



Circuitos 2023

Edición XXIV
Circuitos de Artes Plásticas
de la Comunidad de Madrid



Comunidad
de Madrid