Miguel Alejos, Jugatx Astorkia, Gaspar Avilés eta Rocío Agudoren proiektuak ikusgai izango dira Montehermoson 2021ean

Kulturuneak eta UPV/EHUk elkarlanean dihardute sorkuntza arloko azken joeren zabalkundea bultzatzeko.

Montehermoso kulturuneak Miguel Alejos, Jugatx Astorkia, Gaspar Avilés eta Rocío Agudoren proiektuak aukeratu ditu Euskal Herriko Unibertsitatearekin batera egiten duen deialdian.

Gasteizko Udalak eta Arte Ederren Fakultateak sorkuntzaren alorreko azken joerei zabalkundea emateko sinatu zuten hitzarmenaren barruan kokatzen da deialdia. Etorkizunean, profesional bihurtzen direlarik, lanean erabili beharko dituzten espazioak eta tresnak eskura jartzea da deialdiaren helburua.

2018an hasitako bideari jarraituz, aukeratutako proiektuak Jovellanos aretoan erakutsiko dira, banaka, 2021ean. Horretaz gain, 900 euro ordainduko zaio artista bakoitzari aurkezpenagatik, eta banakako katalogoa egingo zaie.

“Hautatutako proiektuak erakusketa-programan txertatuz, sortzaileen lanak ikustarazten laguntzen dugu eta lanerako plataforma eskaintzen die haiei mundu profesionalera hurbiltzeko, eta bide batez sortzaileek eta gizarteak lotura zuzena egiten dute elkarren artean” adierazi du Hezkuntza eta Kultura zinegotzi Estíbaliz Canto zinegotziak.

Aurkezteko epean 26 proiektu jaso ziren. Hautaketa-batzordeak – Cristina Arrázola-Oñate, deialdiaren komisarioa; Edurne González, Arte Ederren Fakultateko kultur zabalpenerako dekanordea; Arantza Lauzirika, Arte Ederren Fakultateko dekanoa; eta Luis Mª Pascual, Montehermoso Kulturunekoa— proiektu hauek aukeratu ditu:

Miguel Alejoren “Formas de aproximación”

Proposamena “Formas de aproximación” izeneko lan- edo obretan (irudia-bideoa-instalazioa) oinarritzen da. Hurbiltzea, esperientzia estetikoan materialarekin erlazionatzeko modu gisa. Hainbat lan bideografikoren bitartez, artistak aztertu egiten ditu zoomaren ahalmenak eta esanahia; hau da, zinema-irudiaren bitartez artxibo edo espazioetara hurbiltzeko ekintza, hala nola, argazkietara eta objektu zein espazio arkitektonikoetara. Irudiaren, narratibitatearen eta pertzepzioaren inguruko esperimentazio-eta ikerketa-prozesua da. Erreferentzia ezabatu nahi da, eta, nolabait, ikuslearen begirada eragoztea. Baina, aldi berean, gorputzaren nahi bat dago, irudia ukitzeko, eta pixelera eta irudiaren mamira iristeko nahia.

Jugatx Astorkiaren "Impr pant"

Proiektuak irudi digitalaren eta analogikoaren arteko hibridazioa ikertzen du, eta eraldatzeko moduari buruzko hausnarketa egiten. Irudiaren osaera (kimikoa edo bitarra), eraldaketa (analogikoa edo digitala) eta prozesua aztertuta, artistak hainbat galdera egiten ditu: zein da irudi bakarrak izan dezakeen izaera?, zenbateraino erreproduzitu daiteke irudi berdina? ze alde dago irudi kimiko edo bitarra sortzean? nola gurutza daitezke eraldaketa-prozesu analogiko eta digitalak? … Proiektuak ideia horiek guztiak zalantzan jarri eta horietan sakontzen du.

Gaspar Avilesen "Campeones del mundo"

Materiala aldatzean, edo bestelako aldaketaren bat egitean, beste gauza bat bihurtzen diren hainbat objektu fetitxeren arteko harremana eta elkarrizketa proposatzen du. Hau da, aldaketa horien bitartez lehen bezala funtzionatzeari uzten diote, eta beste entitate bat hartzen dutenen artekoa. Gorputzaren neurrira eginda egoteaz eta beste elementu batzuekin elkartuz gero autonomia lortu eta beste gauza bat bilakatzeaz hitz egiten du.

Rocío Agudoren "Stay Focused"

Ikus-entzunezko sorkuntza proiektu honetan, artistak errepresentazioarekiko duen jakin-mina askatzen du: zerk garamatza fikzioa sortzera? zein da errealitatearekin duen lotura? nola errepresentatzen du pertsonak bere burua?

Egileak ikus-entzunezko lengoaia hegemonikoa birplanteatzen du, eta hausnartu egiten du kameraz (subjektu gisa), eta nork bere burua eta bete pertsona batzuk grabatzeko prozesuaz.

Miguel Alejos, Jugatx Astorkia, Gaspar Avilés y Rocío Agudo expondrán en Montehermoso en 2021

El centro cultural colabora con la UPV/EHU para promover la difusión de las últimas tendencias en materia de creación

El Centro Cultural Montehermoso ha seleccionado los proyectos de Miguel Alejos, Jugatx Astorkia, Gaspar Avilés y Rocío Agudo en la convocatoria que lleva a cabo junto a la Universidad Pública del País Vasco (UPV-EHU).

Ésta se enmarca en el convenio firmado por el Ayuntamiento de Vitoria y la facultad de Bellas Artes para el desarrollo de actividades que promuevan la difusión de las últimas tendencias en materia de creación. El objetivo de esta convocatoria es dotar a los y las artistas del espacio y las herramientas con las que deberán trabajar en su futuro profesional.

Continuando con la línea programática iniciada en el 2018, los proyectos seleccionados se presentarán individualmente en la Sala Jovellanos durante 2021. Además, se abonará a cada artista 900 euros por la presentación y se realizará un catálogo individual.

“Al integrar los proyectos seleccionados dentro del programa expositivo, apoyamos la visibilización de los trabajos de los creadores y las creadoras, ofreciéndoles una plataforma de trabajo que les acerca al mundo profesional, al tiempo que establecen un vínculo directo con la sociedad”, expresa la concejala de Educación y Cultura, Estíbaliz Canto.

Finalizado el plazo de presentación, se han recibido 26 proyectos, de los cuales el Comité de Selección, compuesto por Cristina Arrázola-Oñate, comisaria de la convocatoria, Edurne González, Vicedecana de extensión cultural de la facultad de Bellas Artes (UPV/EHU), Arantza Lauzirika, Decana de la Facultad de Bellas Artes (UPV/EHU), y Luis Mª Pascual, Centro Cultural Montehermoso, ha elegido los siguientes:

‘Formas de aproximación’, de Miguel Alejos

La propuesta se articula a partir de una serie de trabajos u obras (imagen-vídeo-instalación), denominadas, en este caso, “formas de aproximación”. Aproximación como manera de relacionarse en la experiencia estética con el material. Mediante una serie de trabajos videográficos, el artista explora las potencialidades del zoom y su significación, la acción de acercarse mediante la imagen fílmica hacia archivos o espacios, como pueden ser fotografías, objetos y espacios arquitectónicos. Se trata de un proceso de experimentación e investigación en torno a la imagen, narratividad y percepción. Se busca eliminar la referencia y en cierta manera imposibilitar la mirada del espectador. Pero también con una intencionalidad corporal de tocar la imagen, de llegar hasta el píxel, el grano, la carne de la misma imagen.

‘Impr pant’, de Jugatx Astorkia

El proyecto investiga la hibridación entre la imagen digital y la analógica y reflexiona sobre como se transforma. Observando la formación de la imagen (química o binaria), la transformación (analógica y/o digital) y el proceso, la artista se plantea diversas preguntas: cuál es el carácter que puede tener la imagen única, hasta qué punto se puede reproducir una imagen igual, qué diferencia hay en la creación de la imagen química o binaria, cómo se pueden cruzar procesos de transformación analógicos y digitales, etc. Este proyecto cuestiona y ahonda en todas estas ideas.

‘Campeones del mundo, de Gaspar Avilés

Esta propuesta plantea una relación y un diálogo entre distintos objetos fetiche que al cambiar de material o al ser modificados a través de cualquier otra operación, acaban siendo otra cosa distinta. Es decir, dejan de funcionar como lo hacían antes de esas modificaciones, y adquieren otra entidad. Habla de cómo están hechos a la medida del cuerpo y de cómo pueden lograr la autonomía y llegar a ser otra cosa, relacionándose con otros elementos.

‘Stay Focused’, de Rocío Agudo

Proyecto de creación audiovisual en el que la artista da rienda suelta a su curiosidad por el impulso de representación: qué es lo que nos lleva a generar ficción, cuál es su relación con la realidad y cómo la persona se representa a sí misma.

La autora se replantea el lenguaje audiovisual hegemónico y reflexiona sobre la cámara como sujeto y sobre el proceso de grabarse a sí misma y a otras personas.