

PLIEGO DE PRESCRIPCIONES TÉCNICAS QUE REGULAN LA CONTRATACIÓN DEL DISEÑO, EJECUCIÓN Y COORDINACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DIDÁCTICAS DENTRO DEL PROGRAMA REDITINER

1. OBJETO DEL CONCURSO

El objeto del presente pliego es el desarrollo de actividades educativas para escolares en las exposiciones temporales de la Red Itiner durante 2019.

2. CARACTERÍSTICAS DE LA RED ITINER

La Red de Exposiciones Itinerantes de la Comunidad de Madrid (Red Itiner) es una plataforma cultural de colaboración con los municipios, entre cuyos objetivos se encuentra la promoción de la creación artística de la Comunidad de Madrid y la difusión del patrimonio artístico, histórico y cultural, apoyando muestras de marcado carácter participativo y didáctico.

En la actualidad, los 73 municipios que integran la Red disponen de salas de exposiciones básicamente equipadas para este fin, con una superficie de aproximada de 100 m², que puede alcanzar en algunos casos los 300 m². Para 2019, se programan diez exposiciones, de las que cada municipio puede elegir hasta un máximo de dos.

Cada exposición permanece en torno a tres semanas en cada sede, descansando en determinados periodos para ajustes de conservación. La Red Itiner es un modelo de colaboración institucional en el que la Comunidad de Madrid produce las exposiciones y contrata a una empresa especializada que se encarga de su transporte y montaje en cada sede y los municipios asumen el seguro en su sede, y los gastos corrientes de mantenimiento y seguridad.

El actual programa educativo de la Red Itiner se puso en marcha en 2016 con el objetivo de ofrecer una propuesta formativa articulada y homogénea para todos los ayuntamientos y dar a conocer la Red entre los vecinos del municipio a través del público escolar. Los horarios de apertura, las condiciones, el funcionamiento de la exposición en cada sede y el contacto con los centros escolares dependen de las particularidades de cada ayuntamiento: su estructura, organigrama y competencias.

De las diez exposiciones que conforman el programa de la Red Itiner, cinco cuentan con talleres que se ofrecen a los centros escolares de los municipios que las acogen. Cada municipio puede ofrecer, durante las itinerancias de las exposiciones objeto del presente contrato, un máximo de 4 talleres.



La autenticidad de este documento se puede comprobar en www.madrid.org/csv mediante el siguiente código seguro de verificación: 096278016619860552290

3. CARACTERÍSTICAS DE LOS SERVICIOS QUE SE DESEA CONTRATAR

3.1 Lugar de ejecución de los trabajos.

Los talleres se impartirán en las salas que acojan las cinco exposiciones propuestas señaladas en el presente pliego. Dichas salas serán en todo caso de entre las recogidas en el Anexo II. Al comienzo del contrato la empresa adjudicataria recibirá el calendario definitivo con las sedes y fechas de cada exposición.

3.2. Fechas de ejecución de los trabajos

El contrato se iniciará desde la formalización del contrato hasta el 31 de diciembre de 2019, estando previsto su inicio con fecha 1 de enero de 2019. Durante los tres primeros meses, la empresa deberá realizar las tareas de difusión, comunicación con municipios y centros, gestión de reservas y elaboración del calendario. Asimismo deberá elaborar un proyecto educativo para cada una de las exposiciones que deberá ser aprobado por la Subdirección General de Bellas Artes.

Las actividades educativas se desarrollarán entre los meses de febrero y diciembre de 2019 de acuerdo al calendario orientativo recogido en el ANEXO IV.

3.3. Descripción de los trabajos

3.3.1 Planificación

Será responsabilidad de la empresa adjudicataria, diseñar un protocolo de comunicación y gestión con las salas municipales y los centros escolares para:

- Informar a las salas municipales que componen la Red Itiner y a los centros escolares de cada municipio de la existencia de los talleres.
- Acordar con cada municipio el método de reserva de los talleres y el contacto con los centros escolares.
- Contactar, en su caso, con los centros escolares de cada municipio, fijando con sus responsables las fechas y horarios de los talleres.

El protocolo deberá contener un calendario de actuación, una justificación sobre el método utilizado y una descripción sobre las bases de datos con las que cuenta la empresa en relación al servicio de que es objeto el presente pliego: número total de registros, número de registros de centros escolares en municipios de la red, tipo de contacto (correo genérico, equipo directivo, administrativo y/o docente) y fechas de actualización.

3.3.2 Diseño de actividades educativas

La empresa adjudicataria deberá presentar un dossier explicativo del diseño de cada actividad. Serán objeto de actividad las exposiciones recogidas en el ANEXO I del presente pliego. Dicho dossier deberá recoger, como mínimo, la siguiente información:

- Sinopsis de la actividad y metodología aplicada.



- Público escolar destinatario.
- Propuesta de materiales fungibles y no fungibles para el programa completo.
- Personal necesario para la ejecución de la actividad.
- Propuesta de evaluación y memoria de actividad.

La empresa adjudicataria contará con un plazo de dos meses desde el comienzo del presente contrato para elaborar un dossier que contenga el diseño de la actividad para cada exposición. Dicho dossier deberá ser aprobado por la Subdirección General de Bellas Artes con antelación.

3.3. Coordinación

La empresa adjudicataria tendrá que garantizar el cumplimiento de los compromisos adquiridos en el contrato mediante la designación de un coordinador que actuará como responsable e interlocutor único de la empresa con la Subdirección General de Bellas Artes, los municipios y, en su caso, los centros escolares.

Dicho coordinador deberá:

- Contactar previamente con los municipios, informarse sobre su sistema de reservas y, en caso necesario, hacerse cargo de la interlocución con los centros escolares para fijar el calendario de visitas, de acuerdo con el protocolo propuesto.
- Mantener reuniones periódicas con el personal de la Subdirección General de Bellas Artes con objeto de informar sobre el desarrollo tanto de las actividades como de la gestión de las mismas con los municipios y los centros escolares.
- Supervisar el desarrollo de las actividades y comunicar cualquier incidencia que se produzca durante su ejecución.
- Redactar dos memorias de evaluación: una en el mes de junio y otra tras la finalización del contrato en el mes de diciembre. Revisada la primera memoria la empresa adjudicataria establecerá los ajustes necesarios para la ejecución de la última parte del contrato.

3.3.4. Difusión

La empresa adjudicataria colaborará con los ayuntamientos para la difusión de los talleres entre los centros escolares del municipio o los municipios cercanos a la sala de exposiciones de acuerdo con el protocolo propuesto.

3.3.5. Ejecución

Los talleres serán llevados a cabo por educadores especializados que acrediten:

- Formación académica: licenciado o graduado en historia del arte, bellas artes, historia, antropología o humanidades. Se acreditará mediante copias compulsadas de sus titulaciones.



- Experiencia profesional: experiencia de, como mínimo, seis meses en la realización de actividades educativas. Se acreditará mediante copias compulsadas de certificados de trabajo o contratos laborales.

Los educadores deberán:

- Preparar con antelación el material necesario para llevar a cabo la actividad, siendo responsables de su transporte a cada sede y de controlar su integridad y necesidad de reposición en caso del material fungible.
- Recibir al grupo en la entrada a la sala, darle la bienvenida, informar sobre las normas de la visita y presentar la actividad.
- Llevar a cabo el desarrollo de la actividad de acuerdo a la propuesta aprobada por la Subdirección General de Bellas Artes.
- Entregar un cuestionario de evaluación y recoger los cumplimentados a los participantes

El taller tendrá una duración máxima de 2 horas. El público destinatario estará formado por grupos escolares de un máximo de 30 personas.

Todos los gastos de transporte y material derivados de la ejecución de la actividad correrán por cargo de la empresa adjudicataria.

4. DISTRIBUCIÓN DE TALLERES Y CUANTÍA MÁXIMA

Cada municipio contará con un máximo de **4 talleres** por itinerancia. La empresa adjudicataria informará periódicamente a la Subdirección General de Bellas Artes sobre el número de talleres ejecutados por itinerancia. En caso de no cubrirse en algunas itinerancias el número de talleres establecido, la Subdirección General de Bellas Artes podrá acordar con la empresa elevar dicho número en los municipios en los que exista una mayor demanda siempre y cuando no se supere la cantidad de **180 talleres**.

5. CONTROL Y SEGUIMIENTO DE LOS TRABAJOS

La Dirección General de Promoción Cultural llevará a cabo el seguimiento y coordinación de los servicios contratados, a través de la Subdirección General de Bellas Artes, teniendo en cuenta las condiciones del contrato. Durante la ejecución del contrato, sólo se facturarán aquellos gastos realizados y previamente aprobados por la Subdirección General de Bellas Artes, y el adjudicatario se someterá a las instrucciones de la Subdirección General de Bellas Artes, que ejercerá su seguimiento y supervisión.

6. RÉGIMEN JURÍDICO DEL PERSONAL

El personal que aporte la empresa adjudicataria no tendrá vinculación alguna con la Comunidad de Madrid y dependerá única y **exclusivamente del contratista, el cual asumirá la condición de empresario, con todos los** derechos y obligaciones respecto a dicho personal con arreglo a la legislación vigente y a la que en lo sucesivo se promulgare, sin que, en ningún caso, resulte



responsable la Comunidad de Madrid de las obligaciones del contratista y sus trabajadores aun cuando los despidos y demás medidas que puedan adoptar sean como consecuencia directa o indirecta del cumplimiento, rescisión, modificación o interpretación del contrato.

7. DOCUMENTACIÓN ADICIONAL

ANEXO I. Breve sinopsis de exposiciones propuestas.

ANEXO II. Dossier completo de la exposición sobre la que se deberá presentar la memoria que será objeto de valoración para la adjudicación del contrato

ANEXO III. Relación de municipios que componen la Red Itiner.

ANEXO IV. Calendario de exposiciones.

Madrid, a 29 de noviembre de 2018

EL SUBDIRECTOR GENERAL DE BELLAS ARTES

Firmado digitalmente por MARÍA PARDO ALVAREZ
Organización: COMUNIDAD DE MADRID
Fecha: 2018.11.29 17:57:54 CET
Huella dig.: 563a1569c7b1549df91db8933c27720f1ab5a1e5



La autenticidad de este documento se puede comprobar en www.madrid.org/csv
mediante el siguiente código seguro de verificación: **0962780166198605522290**

ANEXO I. RELACIÓN DE EXPOSICIONES DE LA PROGRAMACIÓN DE LA RED ITINER 2019 CON PROGRAMA EDUCATIVO PREVISTO

1. “La otra fotografía”. Los años 60 en la Colección de la Fundación Foto Colectania

“La otra fotografía”. Los años 60 en la Colección de la Fundación Foto Colectania es una selección de la colección de fotografía española de la Fundación Foto Colectania con obra de algunos de los fotógrafos españoles más emblemáticos de los años sesenta, subrayando la diversidad y riqueza de miradas de un período clave de nuestra fotografía.

Con la “otra fotografía” (término acuñado por Oriol Maspons en su artículo *Salonismo*) los comisarios destacan un movimiento fotográfico, no suficientemente valorado, que se significó por su fidelidad a una fotografía comprometida con su tiempo, que huía del exotismo, el artificio y la repetición. Fueron una nutrida minoría de fotógrafos inquietos que se reveló ante el triste panorama de su época, para sorprendernos con sus excepcionales imágenes.

La exposición recoge más de setenta fotografías originales de doce autores que representan los polos creativos del momento: la *Escuela de Madrid* y la Nueva vanguardia barcelonesa, sin descuidar a fotógrafos de otros puntos de la Península como Almería, Galicia o Valencia.

Artistas: Francesc Català-Roca, Joan Colom, Gabriel Cualladó, José Miguel De Miguel, Manuel Ferrol, Francisco Gómez, Xavier Miserachs, Nicolás Muller, Xavier Miserachs, Rafael Sanz Lobato, Ricard Terré y Virxilio Vieitez.

2. Los Nuestros. Un puente de palabras

Los Nuestros. Un puente de palabras es una exposición sobre la fuerza y capacidad de la lengua española para generar puentes e interacciones entre el mundo literario y editorial de los diferentes países que la hablan. El español, más allá de los millones de personas hispanoparlantes, tiene la riqueza de ser el idioma oficial en una veintena de países, que a su vez lo enriquecen con sus diferentes circunstancias sociales y culturales. Esto generó, desde hace mucho tiempo, que escritores se trasladaran de un país a otro por diferentes motivos, brindando su aporte, ayudando al conocimiento mutuo y generando cambios. También parte de las principales editoriales surgidas en Hispanoamérica fueron fundadas por españoles que cambiaron su residencia. Ilustradores españoles contribuyeron a las ediciones de Buenos Aires o México, y artistas de América a las hechas aquí. Este trasiego se muestra a través de los rastros que ha dejado, ya sean libros, correspondencia, fotos, discos, dedicatorias, carteles, grabaciones, dibujos, tarjetas, objetos personales y otras cosas más. Por esto se trata de una exposición multifacética que puede interesar tanto a quienes sean conocedores de la historia literaria, como

al público, simplemente, curioso, que encontrará cosas que no conocía, de muy variado espectro y mostradas de forma entretenida. Entre otros, se verán documentos referentes al exitoso viaje de Lorca a Buenos Aires, en 1933, por el estreno de *Bodas de Sangre* (presentada por Lola Membrives, poco después que en Madrid) el exilio de Rafael Alberti o Luis Cernuda, los trabajos escritos en España por las principales figuras del Boom de la literatura latinoamericana (Mario Vargas Llosa, García Márquez y Carlos Fuentes, por ejemplo), y más atrás la estancia de Ruben Darío en España y en otros países hispanoamericanos, propagando el modernismo e influyendo en Juan Ramón Jiménez y toda la generación del 27.

3. **Relato abierto. Miradas contemporáneas al arte del pasado**

La muestra reúne obras procedentes de la colección del Centro de Arte Dos de Mayo, proponiendo un acercamiento a la historia del arte desde la mirada de artistas contemporáneos.

Podríamos pensar que en realidad no existe el arte del pasado pues siempre lo observamos desde nuestra contemporaneidad; o que el arte contemporáneo ha abandonado las grandes ideas y estéticas del pasado. El arte, como forma de conocimiento, es reflejo del tiempo en el que nace, se desarrolla y se observa. Así, podríamos entender el arte actual como parte de una historiografía que atiende a la tradición artística anterior al mismo tiempo que complejiza los asuntos del presente.

A lo largo de la historia los artistas siempre han regresado a las obras del pasado. Cada época artística se ha construido sobre estas referencias, mediante la cita o la apropiación. Proponer este acercamiento histórico desde el arte de finales del siglo XX y comienzos del XXI, es encontrarse con temáticas e iconografías atemporales capaces de ofrecer nuevos compromisos estéticos y narrativas, mientras reconocemos tanto a los maestros modernos de la pintura como los ideales clásicos.

4. **This is Pop**

Esta exposición incluye una selección de artistas que llevan trabajando el lenguaje POP desde sus orígenes en el siglo XX hasta nuestros días, realizando un análisis comparado de las producciones artísticas de EEUU, Reino Unido y España.

El Pop Art apareció en Gran Bretaña a mediados de la década de los 50s y en los Estados Unidos desafiando a la tradición del arte, asumiendo que un artista podía utilizar elementos visuales de la cultura popular y convertirlos en Arte. Es ampliamente conocido que el Pop Art coincidió con el fenómeno de la música pop de la década de los 50s y 60s, y estaba muy asociado con la moda y la imagen liberal del Londres de esa época. Por ejemplo, Peter Blake diseñó varias portadas de discos para Elvis Presley y Los Beatles.

En los Estados Unidos, los artistas pop usaban para reproducir, duplicar, recubrir, combinar y organizar, interminables detalles visuales que representaban a la cultura y sociedad americana, introduciendo transformaciones que actuaban como comentaristas. El más famoso artista pop americano, Andy Warhol tenía un especial interés por las estrellas de cine, esa pasión fue representada en su arte en 1962 cuando empezó a crear retratos de Marilyn Monroe.

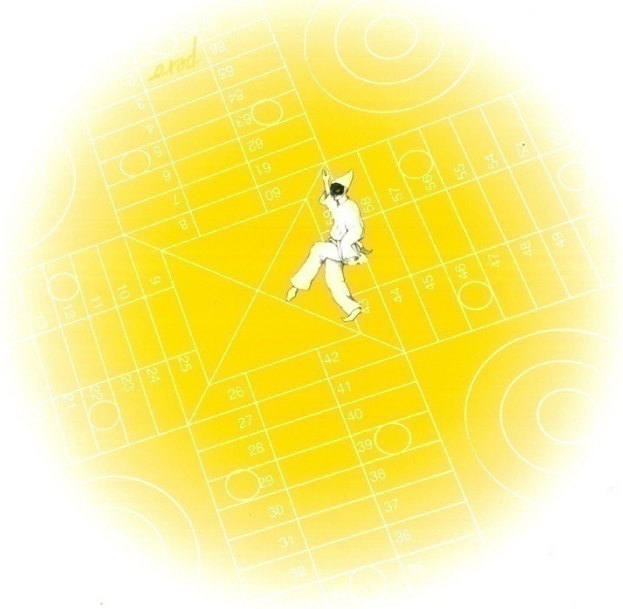
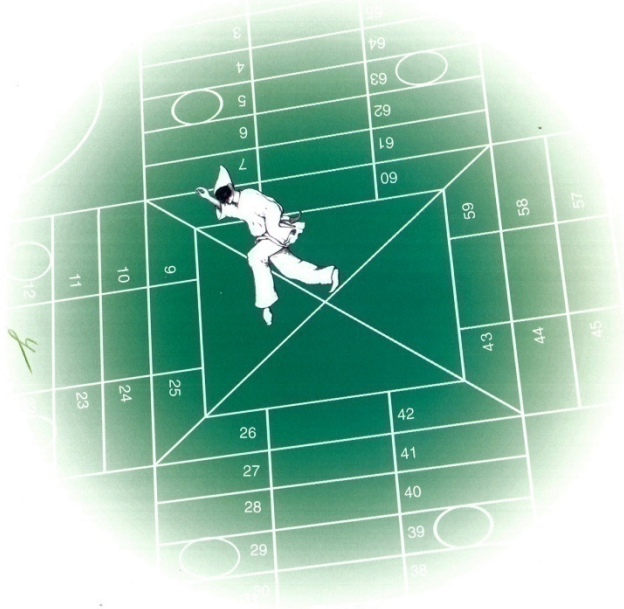
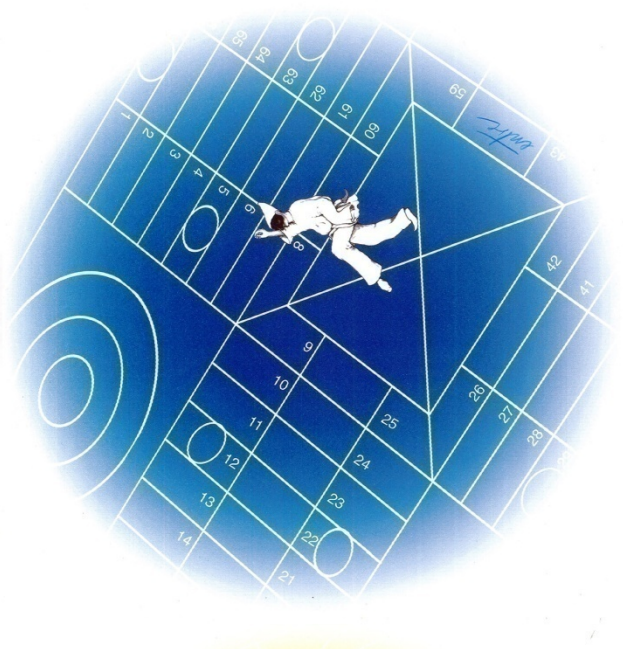
Los técnica más utilizada por los artistas pop fue la serigrafía, procedimiento destinado especialmente para la producción masiva.

Las principales características del Arte Pop son las líneas claras, una pintura nítida y la representación de símbolos, personas y objetos encontrados en la cultura popular.

La exposición se complementa con varios objetos y multiples.

Los artistas incluidos en esta exposición son: Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Robert Rauschenberg, Robert Indiana, Peter Blake, Equipo Crónica, Equipo Realidad, Eduardo Arroyo, Rafael Canogar, Fernando Bellver, Damien Hirst, Takashi Murakami, Jeff Koons, Yoshitomo Nara, Julian Opie, Mr., Shepard Fairey (Obey), Kaws, Eine, D*Face, Boamistura, Dulk.

5. Juegos artificiales (ver anexo II)



JUEGOS ARTIFICIALES

ARTE JUGUETÓN, JUGABLE Y JUGUETE

UN PROYECTO EXPOSITIVO DE PEPE MURCIEGO PARA LA RED ITINER DE LA COMUNIDAD DE MADRID 2019
MARZO 2018

JUEGOS ARTIFICIALES

ARTE JUGUETÓN, JUGABLE Y JUGUETE

JUEGO

Del lat. *iocus*.

1. m. Acción y efecto de jugar por entretenimiento.
2. m. Ejercicio recreativo o de competición sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde. *Juego de naipes, de ajedrez, de billar, de pelota.*
3. m. Práctica del juego de azar.
4. m. Actividad intrascendente o que no ofrece ninguna dificultad. *Déjate de bromas, que esto no es un juego.*
5. m. Cada una de las divisiones de la partida de ciertos juegos. *Vamos tres juegos a dos.*
6. m. Conjunto de elementos necesarios para practicar un juego. *Un juego de parchís, de petanca.*
7. m. Programa informático que sirve para jugar en un dispositivo electrónico adecuado.
8. m. En un juego de cartas, conjunto de ellas que se reparten a cada jugador.
9. m. En el juego del mus, cuarto lance de la partida, que solo se lleva a cabo cuando el valor de las cartas de al menos un jugador alcanza 31 o más puntos.
10. m. Conjunto formado por un determinado número de ciertas cosas similares y para un mismo fin, que suelen ir juntas o usarse juntas. *Juego de botones, de café, de sábanas.*
11. m. Unión de dos o más piezas de modo que mantengan entre sí alguna libertad de movimiento, como la de las articulaciones, los goznes, etc.
12. m. Movimiento de una pieza que tiene juego con otra.
13. m. Holgura (ll espacio entre dos piezas).
14. m. En un vehículo de cuatro ruedas, conjunto formado por cada par de ruedas, el eje que las une y las demás piezas que le corresponden.
15. m. Combinación cambiante de agua, colores o luces que produce un efecto estético.
16. m. Casa o sitio en donde se juega a lo que se expresa. *Se reunieron en el juego de pelota.*
17. m. Habilidad o astucia para conseguir algo.
18. m. *Dep.* En el tenis y otros deportes, cada una de las partes en que se divide un set.
19. m. pl. Fiestas y espectáculos públicos que se celebraban antiguamente.

ARTIFICIAL

Del lat. *artificiālis*.

1. adj. Hecho por mano o arte del hombre.
2. adj. No natural, falso.
3. adj. Producido por el ingenio humano.
4. adj. desus. Disimulado, cauteloso.

Diccionario de la Real Academia Española. 2018.

JUEGOS ARTIFICIALES

ARTE JUGUETÓN, JUGABLE Y JUGUETE

JUGUETE

MATEO MATÉ

PAULA BLOWER

FERNANDO SÁNCHEZ CASTILLO

EUGENIO AMPUDIA

JONATHAN NOTARIO

DAVID CRESPO

JULIO ADÁN

JUGABLE

CONCHA JEREZ Y JOSÉ IGES

NIEVES CORREA

SANDRA MARCH / PERDITA METABUK

DIEGO DEL POZO BARRIUSO

JULIO FALAGÁN

EDUARDO SCALA / YA LO DIJO CASIMIRO PARKER

CAPS.A.

LA MÁS BELLA

JUGUETÓN

DIANA LARREA

ALMUDENA LOBERA

MIGUEL ÁNGEL MORENO CARRETERO

PASSIÓN - AQUASSIÓN (DEPORTE DE IDEAS)

LCDD - LOS CABALLOS DE DÜSSELDORF / OLAF LADOUSSE

EL PERRO



Tank Man - Made in China. Fernando Sánchez Castillo. 2013.

INTRODUCCIÓN

El proyecto expositivo colectivo **JUEGOS ARTIFICIALES - Arte juguetón, jugable y juguete** habla de juegos, juguetes y jugadores “cargados” de artificio. Una “carga pesada”, proponiendo la bella lectura de algunos/as pesos pesados/as del arte contemporáneo español, sumada a una “carga explosiva”, al ofrecer también una atractiva mirada a artistas más jóvenes (o de mediana edad) que jueguetean con la misma “pólvora”, tanto en “la batalla” como en “la noche festiva”. Todos/as ellos/as explosivos/as, iluminados/as y ruidosos/as. Todos/as ellos/as “tomando partida” y “apostando” por el presente. Todos/as ellos/as jugando con el azar, la cotidianeidad, el absurdo, el simulacro, el vértigo, el error, ...

El título **JUEGOS ARTIFICIALES**, como no podía ser de otro modo, es un juego de palabras, con el que se puede también jugar, buscándole sus múltiples significados o contradicciones. El subtítulo (aún provisional), intenta “repartir todas las cartas”, analizando el tema de fondo de la muestra desde sus diferentes modos de uso. El arte como una forma de hacer relacionada con lo **juguetero**: probando cosas, volviendo atrás, no teniendo objetivos prefijados, enredando, enlazando, mutando, ... aspectos sobre la creatividad más libre unida al juego y al jugar. El arte **jugable**, haciendo más referencia al juego, a los juegos. Tanto desde el espectador/a o público con la interacción, aceptando instrucciones para hacer o participar en proyectos ... o desde la práctica del/a artista, diseñando juegos, proponiendo instrucciones, planteando reglas o modos de saltárselas. El arte **juguete** o la obra-juguete, que permite y requiere jugar con ella. Sin limitarnos a los juguetes propiamente dichos, sino a su función o disfunción.

Si el juego ayuda al niño/a a desarrollar sus capacidades de dramatización y performatividad, su habilidad de representar y presentar el mundo, de interpretarlo e interpelarlo, ... el arte debería cumplir unas finalidades o unos principios similares, para ser considerado arte. El juego y el arte establecen unas reglas o un saltarse las reglas, dentro y

fuera de las cuales todo es posible y en donde es necesaria la respuesta creativa del/a otro/a para seguir. El arte podría ser considerado como el juego más elevado, una forma sutil de penetrar en las cosas que ocupan y preocupan al ser humano. El juego podría ser considerado como el arte más elevado, una forma penetrante de aligerar las cosas que preocupan y ocupan al ser humano.

En los últimos años, se han desarrollado un buen número de trabajos de investigación sobre arte contemporáneo y juego, entre los que cabe destacar dos estupendos ejemplos, en los que (de alguna manera y aún en proceso) está basado el cuerpo teórico de nuestra exposición: *La posibilidad lúdica en el hecho artístico: Entre la creación juguetona, el arte jugable y la obra-juguete*, de Unai Requejo (Universidad del País Vasco) o *La significación del juego en el arte moderno y sus implicaciones en la educación artística*, de María Teresa Gutiérrez Párraga (Universidad Complutense de Madrid).

De igual manera, en los últimos años se han programado innumerables exposiciones relacionadas con el juego en el arte, desde diferentes perspectivas, en espacios como: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía (Madrid); LABoral Centro de Arte y Creación Industrial (Gijón); Museo Picasso Málaga; Matadero Madrid; La Casa Encendida (Madrid); Espacio Trapézio (Madrid); Escola Massana de Barcelona; etc. etc.

La veintena de piezas de la propuesta expositiva **JUEGOS ARTIFICIALES** están organizadas en tres apartados o “cajas de juego”, derivadas del citado subtítulo (provisional) de la muestra: **JUGUETE**, **JUGABLE** y **JUGUETÓN**, aunque prácticamente todas ellas podrían ser intercambiadas y encajadas en cualquiera de ellos.

El proyecto plantea, como propuesta ideal, utilizar el maravilloso juguete y obra escultórica e interactiva **Disneyworld** (2006) de Mateo Maté, como gran pieza central de la muestra, alrededor de la cual se articulen una veintena más de piezas, de otros/as tantos/as artistas, en general mucho más pequeñas y manejables, expuestas en vitrinas (personales o comunes) o colgadas en la pared. Una propuesta ideal que podrá modificarse, en el proceso de trabajo tras la aceptación del proyecto, si se demuestra técnicamente inviable. Para ello, el proyecto prevé la sustitución de la pieza de Mateo Maté, por otra similar de menor tamaño y más sencillo montaje (ver piezas de Mateo Maté, en las siguientes páginas). Así mismo, algunos/as artistas han planteado inicialmente varias opciones de pieza para la muestra, por lo que más adelante, habrá decidir con ellos/as qué pieza incluir finalmente.

En la selección de artistas y obras, que puede observarse a continuación, se han incluido, además de imágenes y textos explicativos y/o teóricos de cada una de las piezas, unas breves fichas con información técnica, observaciones de montaje y datos de préstamo, que inicialmente conocemos de las mismas ... Como, por ejemplo, que existen piezas de diferentes tamaños y formatos, algunas de ellas de tamaño muy reducido, y/o que un porcentaje considerable de las obras no precisan de préstamo, pues pertenecen a la colección particular de Pepe Murciego.

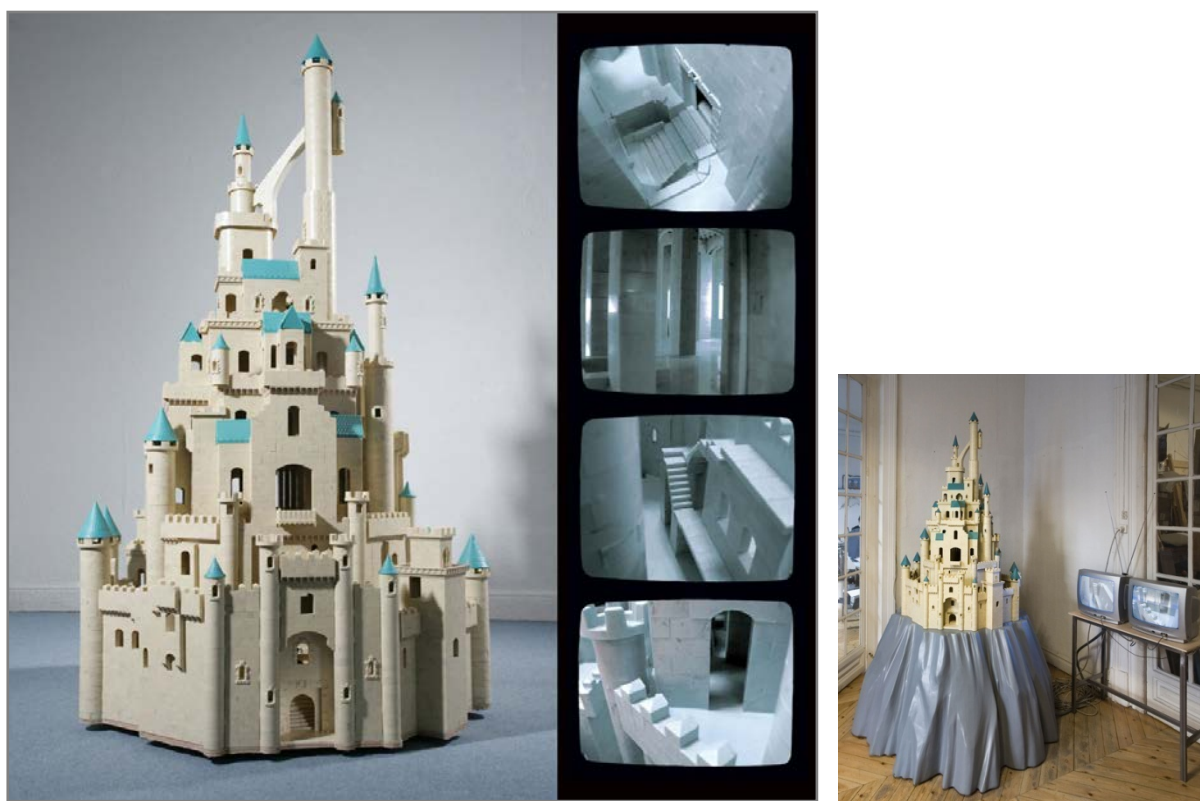
Por último, es importante señalar que el proyecto expositivo JUEGOS ARTIFICIALES, está abierto a los cambios y modificaciones que se precisen, por motivos técnicos y/o presupuestarios de la Red Itiner, pudiéndose modificar, reducir o ampliar el número de piezas y/o artistas, conservando la misma línea y nivel de la presente propuesta.

ARTISTAS / OBRAS

JUGUETE

MATEO MATÉ

Disneyworld. 2006. / Juguete, cámaras y monitores.



Disneyworld. Mateo Maté. 2006. / Varias imágenes de la misma pieza.

La propuesta general expositiva de JUEGOS ARTIFICIALES plantea, como primera idea, utilizar la gran pieza escultórica e interactiva **Disneyworld** de Mateo Maté, como pieza central de la muestra, alrededor de la cual se articulen una veintena de piezas más, de otros tantos artistas, expuestas en vitrina o pared, en general mucho más pequeñas y manejables.

Disneyworld es físicamente un gran castillo, de 237x155x150cm., construido con piezas del clásico juguete infantil EXÍN CASTILLOS, que tiene instaladas en su interior una serie de micro cámaras de vigilancia y posee, en su exterior, dos monitores reproductores de la “imagen robada” obtenida por aquellas. Un castillo de juguete que vigila y “graba en directo” la intromisión visual del espectador, invitándole a ser parte viva de la obra, situándole, al mismo tiempo, tanto en el papel de ladrón o cotilla, como en el de guardia de seguridad.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

• **Medidas:** 237 x 155 x 150 cm. + Monitores.

- **Montaje:** Pieza exenta montada sobre su propia base + Vitrina personal de tamaño pequeño + Silla plegable. / Necesita estar enchufada a la red eléctrica.
- **Transporte:** Dispone de cajones de transporte propios.
- **Observaciones:** A nivel técnico y de montaje, puede asustar la propuesta de una pieza tan grande, pero Disneyworld está fabricada y preparada, en tres piezas encajables, permitiendo que tanto su montaje, como su embalaje y transporte, sean sencillos y rápidos.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Mateo Maté.
- **Más información de la pieza:** www.mateomate.com/obra/disneyworld

De no ser posible, por problemas técnicos o de montaje, la inclusión en la exposición de la pieza escultórica **Disneyworld**, el artista Mateo Maté ofrece otra pieza mucho más pequeña de la misma serie, para su participación en JUEGOS ARTIFICIALES.



Máxima seguridad. Mateo Maté. 2006. / Imágenes del juguete fuera de su caja y del monitor externo.

Máxima seguridad. 2006. / Juguete pequeño, caja de cartón, cámara y monitor.

Pieza escultórica elaborada con la misma idea que **Disneyworld**, pero en un tamaño mucho más reducido, a modo de pequeño juguete infantil, construido, una vez más, con piezas del clásico EXÍN CASTILLOS, e incluyendo una colorida caja de cartón contenedora, una pequeña cámara de vigilancia y un monitor. La pieza forma parte de una edición seriada y firmada de 46 ejemplares + 4 pruebas de autor.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas:** 17 x 23 x 15 cm (castillo) + 20 x 16 x 25 cm. (caja) + medidas variables (monitor).
- **Montaje:** Vitrina personal de tamaño pequeño. / Necesita estar enchufada a la red eléctrica.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Mateo Maté.
- **Más información de la pieza:** www.mateomate.com/obra/maxima-seguridad-edicion

En cualquier caso, Mateo Maté posee un buen número de estupendas y divertidas piezas relacionadas con el juego, el juguete o lo juguetón en el arte, por lo que podría modificarse la elección final por otra pieza de aún más sencillo montaje, como, por ejemplo, las piezas de pared de su serie **La Cara Oculta**, con laberintos fabricados con bastidores de cuadros, o las piezas gráficas de su serie **Actos heroicos**, con planos hogareños “españolizados”.

- **Más información de la serie La Cara Oculta:** www.mateomate.com/obra/la-cara-oculta
- **Más información de la serie Actos heroicos:** www.mateomate.com/obra/actos-heroicos-2

PAULA BLOWER

The Roosevelt's Picnic. 2017. / Muñeco y cojines. / Versión adaptada.



Imágenes de diferentes "ositos de peluche", extraídas de las instalaciones escultóricas: **The Roosevelt's Picnic** y **Rebento**. Paula Blower. 2016-2017.

La joven artista brasileña Paula Blower construye aparentemente tiernas y acogedoras instalaciones y montajes escultóricos con "ositos de peluche" o lo que a primera vista simulan ser, pues en realidad los muñecos están fabricados con piel de cerdo, auténtica y cruda, posteriormente secada y fijada por el tiempo. Ositos de peluche que representan naturalezas contradictorias unidas en un solo cuerpo: un lindo e inofensivo muñeco y la piel de cerdo muerta, el encanto superficial de lejos y la incómoda verdad de cerca.

En JUEGOS ARTIFICIALES Paula Blower nos ofrece una versión adaptada de su montaje escultórico **The Roosevelt's Picnic**, con osito de peluche sobre cojines de picnic a cuadros.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas:** 40 x 50 x 40 cm.
- **Montaje:** Vitrina personal de tamaño pequeño o vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Paula Blower.
- **Más información de la pieza:** www.paulablower.com/therooseveltspicnic
- **Otras piezas similares:** www.paulablower.com/rebento - www.paulablower.com/goaskmymother

FERNANDO SÁNCHEZ CASTILLO

JUEGOS ARTIFICIALES presenta dos piezas diferentes de Fernando Sánchez Castillo: **Educative toy / Juguete educativo** (2002-2003) y **Tank Man - Made in China** (2013).

Educative toy / Juguete educativo. 2002-2003. / Juguete teledirigido y mando.



Educative toy / Juguete educativo. Fernando Sánchez Castillo. 2002-2003. / Imágenes de la maqueta, sin el mando, y de la maqueta en funcionamiento.

Maqueta de camión antidisturbios teledirigido, réplica, a escala 1/6, de un camión antidisturbios de las fuerzas de seguridad belgas. Fernando Sánchez Castillo descubre que entre el inmenso imaginario de los juguetes infantiles o las reproducciones a escala de todo tipo de vehículos para coleccionistas, no existe ningún juguete o maqueta de camión antidisturbios disponible en el mercado. Los coches de policía, los camiones de bomberos o los vehículos de guerra son aceptados en el juego, el disturbio no. La pieza interactiva **Educative toy / Juguete educativo** se completa con un mando a distancia que permite tanto su circulación, como el uso de sus funciones “educativas y represoras”. Un juguete ideal para “disolver” sosegadas manifestaciones de gallinas en las residencias de artistas.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas:** 40 x 90 x 40 cm. + Mando.
- **Montaje:** Vitrina personal de tamaño mediano y altura baja.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Fernando Sánchez Castillo.



Tank Man - Made in China. Fernando Sánchez Castillo. 2013. / Imágenes de detalle del "soldadito" Tank Man y de diferentes montajes con él.

Tank Man - Made in China. 2013. / Soldaditos de plástico.

Los hechos que sucedieron en la plaza de Tiananmén de Beijing, durante junio de 1989 todavía están censurados en China. Una de las imágenes más relevantes que pudo ver de aquello Occidente fue la confrontación de uno de los estudiantes en protesta a una columna de tanques. Nadie sabe cuál fue la identidad ni el destino de aquel hombre, pero su imagen se extendió ampliamente, excepto en los regímenes comunistas, como símbolo de la lucha por la libertad y la determinación. Una especie de Don Quijote contemporáneo.

En **Tank Man - Made in China**, Fernando Sánchez Castillo crea una especie de memorial o monumento del estudiante de Tiananmén que puede ocultarse en un bolsillo. Un "soldadito" de plástico pacífico, de 9 cm de altura, que se produce, en secreto y por millares, en una fábrica de juguetes de China, eludiendo la censura del gobierno y usando su gigantesca red industrial. Para crear la cara y el cuerpo del "anónimo" Tank Man, se escaneó en Madrid a un estudiante chino voluntario, creando un modelo 3D. El archivo fue enviado a China donde se fundió un molde industrial de inyección de plástico, con el que producir miles de "soldaditos" en pocas horas y a un precio muy barato. Con los millares de "soldaditos" fabricados, Fernando Sánchez Castillo construye instalaciones de verdaderos ejércitos en formación, además de regalar buena parte de la tirada al público que las visita, difundiendo de masivamente el símbolo del estudiante anónimo y democratizando su monumento.

En **JUEGOS ARTIFICIALES** Fernando Sánchez Castillo ofrece una versión muy reducida del proyecto **Tank Man - Made in China**, en la que un pequeño batallón de "soldaditos" defenderá simbólicamente la exposición de los "tanques" censores que la acechen.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas:** Variables. / La pieza puede mostrarse con diferentes tamaños y formatos.
- **Montaje:** Tarima sin vitrina de tamaño mediano y altura baja, o vitrina personal de tamaño pequeño, o vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Fernando Sánchez Castillo.

EUGENIO AMPUDIA

Dibujos encapsulados. 2015. / Bolas de cristal con tinta, caja, fotografías y dibujo.



Dibujos encapsulados. Eugenio Ampudia. 2015. / Imagen del manual de instrucciones fotográfico que contiene la pieza.

Eugenio Ampudia propone para JUEGOS ARTIFICIALES un elegante y juguetón kit con elementos e instrucciones para realizar un explosivo dibujo o pieza de *action painting*, que puede ser completado con una versión enmarcada de la potencial pieza resultante.

Sus **Dibujos encapsulados** no son más que bolas de cristal hechas a mano soplando vidrio con 50cm³ de tinta china negra en su interior. Junto con ellas se adjunta un fotográfico manual de instrucciones, para explicar a los potenciales coleccionistas que las adquieran, como tirar con fuerza las bolas sobre una pared de casa, liberando en la acción la tinta que contienen. La pieza se completa enviando a la galería de arte de Eugenio Ampudia una foto del resultado obtenido en casa, que el artista certifica como dibujo suyo. Como no podía ser de otro modo, el dibujo o *action painting* resultado del lanzamiento es de dimensiones variables. **Dibujos encapsulados** habla de la democratización y expansión del papel del artista. Un fluido encapsulado que se mueve toma la forma del recipiente que lo contiene. Está ahí, pero solo alcanza su destino cuando una fuerza lo libera y lo define. Un impulso rebelde, valiente e inaplazable provoca el cambio.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas del kit:** 30 x 30 x 25 cm.
- **Medidas del dibujo:** Variables y adaptables. / Aún no es seguro que se exponga.
- **Montaje del kit:** Vitrina personal de tamaño pequeño o vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Montaje del dibujo:** Posible enmarcado de dibujo. / Medidas desconocidas. / Aún no es seguro que se exponga.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Eugenio Ampudia y/o a la Galería Max Estrella.
- **Más información de la pieza:** www.eugenioampudia.net/es/portfolio/dibujos-encapsulados

Eugenio Ampudia nos ofrece, además, otras dos opciones de pieza, con la misma idea juguetona que poseen todos sus trabajos, para su participación en JUEGOS ARTIFICIALES. Una vez aceptada la muestra, decidiremos con él qué pieza incluir finalmente.



Paisaje móvil. Eugenio Ampudia. 2015. / Imágenes de varias piezas de la serie.

Paisaje móvil. 2017. / Canto rodado con ejes y ruedas de *skateboard*.

Pieza escultórica móvil, construida con canto rodado de unos 100 kg., a la que se han añadido ejes y ruedas de *skateboard* o *longboard*. En **Paisaje móvil** el paisaje es el territorio, planteando que territorio es el espacio material (físico y psicológico) que precisa una determinada especie para garantizar su supervivencia. Las piedras con ruedas de Eugenio Ampudia hablan de la reterritorialización, la tendencia a la recuperación y al fortalecimiento de las identidades y valores territoriales locales, de recuperar el vínculo con la historia, los usos y costumbres, sin importar el lugar en el que se encuentre una persona. Históricamente las piedras se han considerado como hitos, lugares que señalaban algo para siempre. Lo importante ahora es que esos hitos se muevan con nosotros, en vez de quedarse en un espacio, marcando un territorio.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas y peso aproximado:** 40 x 40 x 30 cm. / 100 kg.
- **Montaje:** Vitrina personal de tamaño pequeño o vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Eugenio Ampudia y/o a la Galería Max Estrella.
- **Más información de la pieza:** www.eugenioampudia.net/es/portfolio/paisaje-movil-piedras



En juego. Eugenio Ampudia. 2006. / Imagen primera perteneciente a una pieza fotográfica del mismo nombre, más dos fotogramas del vídeo.

En juego. 2006. / Vídeo monocal.

En juego muestra el sentido del humor de Ampudia, así como una cierta dimensión política. Un vídeo en bucle de 3 minutos con imágenes de un épico partido de fútbol entre Alemania y Brasil durante la Copa del Mundo de 2002, en el que se ha modificado el balón por una copia del libro *El impacto de lo nuevo*, del crítico de arte Robert Hughes. Los jugadores de fútbol, como el artista, literalmente patean las ideas y conceptos críticos sobre el arte.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Características del vídeo:** Vídeo monocal en bucle, de aproximadamente 3 minutos de duración.
- **Montaje:** Monitor de vídeo y dispositivo de reproducción. / Necesita estar enchufada a la red eléctrica.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Eugenio Ampudia y/o a la Galería Max Estrella.
- **Más información de la pieza:** www.eugenioampudia.net/es/portfolio/en-juego

JONATHAN NOTARIO

Esta máquina es una artista. 2011. / Juguete-máquina de madera y plástico.



Esta máquina es una artista. Jonathan Notario. 2011. / Imagen exenta del juguete-máquina.

Reality Toys es una marca ficticia de juguetes pseudofuncionales, iniciada en 2009, basada en la creación de un imaginario propio de productos que solucionan problemas o que tratan diferentes asuntos relativos al ser humano, mediante la intervención absurda de la técnica. Un proyecto que se centra en “las ideas” como “productos mentales autónomos” para resolver conflictos y la manera en la que este fenómeno inmaterial se hace físico por medio del trabajo manual. **Esta máquina es una artista** de *Reality Toys* pintará lo que desees, solo tienes que acercarte a su oído y pedirselo amablemente, aunque ella siempre acaba aportando algo inesperado de su cosecha, sin que tu lo sepas.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

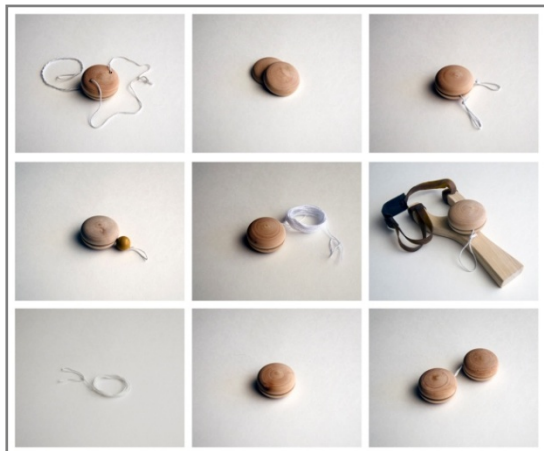
- **Medidas:** 43 x 20 x 25 cm.
- **Montaje:** Vitrina personal de tamaño pequeño o vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Observaciones:** La obra original posee además otras cuatro piezas en lienzos y en tabla troquelada, pero inicialmente solo está previsto el montaje del juguete o máquina principal, excluyendo el resto.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Jonathan Notario.
- **Más información de la pieza:** <http://jonathannotario.es/this-machine-is-an-artist>

DAVID CRESPO

Colección de 9 yoyós reconstruidos. 2014. / Yoyós de madera, cuerda y otros.

Partiendo de uno de los juguetes con más historia en la humanidad, David Crespo nos presenta su **Colección de 9 yoyós reconstruidos**. Un total de 9 formas que esconden, en cada una de ellas, mensajes ocultos y guiños a formas de ocio actuales, que tienen que ver

con lo vandálico, lo peligroso y lo violento. Los títulos individuales de cada yoyó, nos hablan del juguete perverso en el que se han convertido: *Yoyó Ronron*. *Yoyó Disco*. *Yoyó Doble Tiro*. *Yoyó Perla*. *Yoyó Balconing*. *Yoyó Tirachinas*. *Cuerda de Yoyó*. *Yoyó sin Cuerda*. *Yoyó Nunchacos*.

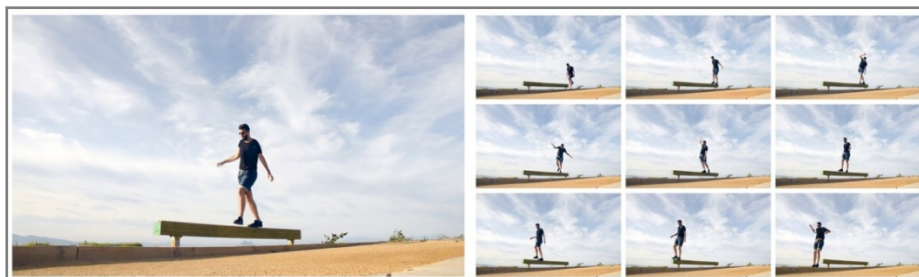


Colección de 9 yoyós reconstruidos. David Crespo. 2014.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas:** 5 x 30 x 30 cm. / Con todos los yoyós, montados de un modo similar a la imagen.
- **Montaje:** Vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a David Crespo.
- **Más info. pieza:** www.iamdavidcrespo.com/search/label/Colecci%C3%B3n%20de%20Yoy%C3%B3s%20Reconstruidos%20%282014%29

David Crespo nos ofrece, además, otra opción de pieza, para su participación en JUEGOS ARTIFICIALES. Una vez aceptada la muestra, decidiremos con él qué pieza incluir finalmente.



Acción de situarse estratégicamente encima del Peñón de Gibraltar aguantando el equilibrio en una barra en territorio ceutí. David Crespo. 2017

Acción de situarse estratégicamente encima del Peñón de Gibraltar aguantando el equilibrio en una barra en territorio ceutí. 2017. Foto acción.

La foto acción, propuesta por David Crespo, es el punto de arranque de la instalación **El juego de la hiena**, metáfora de los recorridos que, desde distintos puntos de África son transitados por sujetos que intentan llegar a Europa, tomando como acceso una de sus principales puertas: la ciudad autónoma de Ceuta. Territorio español que funciona como pozo de personas, donde las mafias y el gobierno se convierten en las hienas del tablero.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas:** 150 x 50 cm.
- **Montaje:** Necesita enmarcado y posible impresión.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a David Crespo.
- **Más info. pieza:** www.iamdavidcrespo.com/search/label/El%20Juego%20De%20La%20Hiena%20%282017%29

JULIO ADÁN

Dibujo in verso I. 2005. / Dibujo, grafito y peonzas.



Dibujo in verso I. Julio Adán. 2005. / Imágenes de la acción con peonzas y grafito, junto a uno de los dibujos resultado de la misma.

Las peonzas, en su desplazamiento giratorio sobre un soporte de papel o lienzo, cubierto por polvo de grafito, después de ser lanzadas juguetonamente por el artista, realizan dibujos de forma aleatoria. La acción, el resultado gráfico y el vídeo (en las ocasiones en las que existe) son inseparables en **Dibujo in verso I** y son considerados como dibujo por Julio Adán.

En el proyecto expositivo JUEGOS ARTIFICIALES Julio Adán nos ofrece una versión adaptada de **Dibujo inverso I**, en la que se muestra (en pared) uno de los dibujos en papel o lienzo, creados por el lanzamiento de peonzas sobre polvo de grafito y una pequeña vitrina con dos peonzas, polvo de grafito y papel, en la que puede verse el proceso de la acción.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas de las peonzas con grafito:** 10 x 40 x 40 cm.
- **Medidas aproximadas del dibujo o lienzo:** 120 x 70 cm.
- **Montaje:** Vitrina personal pequeña y posible enmarcado de dibujo o lienzo.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Julio Adán.
- **Más información de la pieza:** <https://julioadan.wordpress.com/dibujo-in-verso-i>

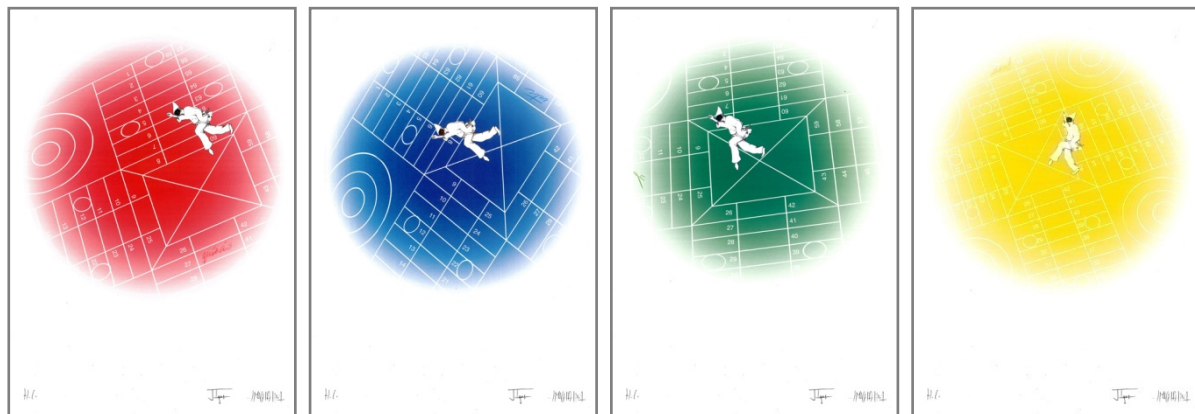
En cualquier caso, Julio Adán posee un buen número de piezas relacionadas con el juego o lo juguetón en el arte, por lo que podría modificarse la elección final por otra pieza de más sencillo montaje, como, por ejemplo, algunas de las piezas de su serie **Kit para un pintor realista**, una suerte de “pinta y colorea” en el que solo disponemos de pinturas negras.

- **Más información de la serie Kit para un pintor realista:**
<https://julioadan.wordpress.com/kit-para-pintor-realista>

JUGABLE

CONCHA JEREZ Y JOSÉ IGES

El artista funámbulo. 2003. / Obra gráfica.



El artista funámbulo. Concha Jerez y José Iges. 2006. / Imagen de las cuatro obras gráficas que componen la pieza.

Edición de carpeta compuesta por cuatro obras gráficas, basadas en el clásico juego del parchís y en el personaje del funámbulista, hilos conductores de la instalación multimedia **Terre di nessuno** de Concha Jerez y José Iges, expuesta en la Fundación Telefónica de Madrid en el año 2002. Edición de 50 ejemplares, firmados y numerados, perteneciente a la serie *Artistas Canarios Contemporáneos*, editada en 2003 por Nueva Gráfica S.A.L (La Laguna, Santa Cruz Tenerife. Islas Canarias).

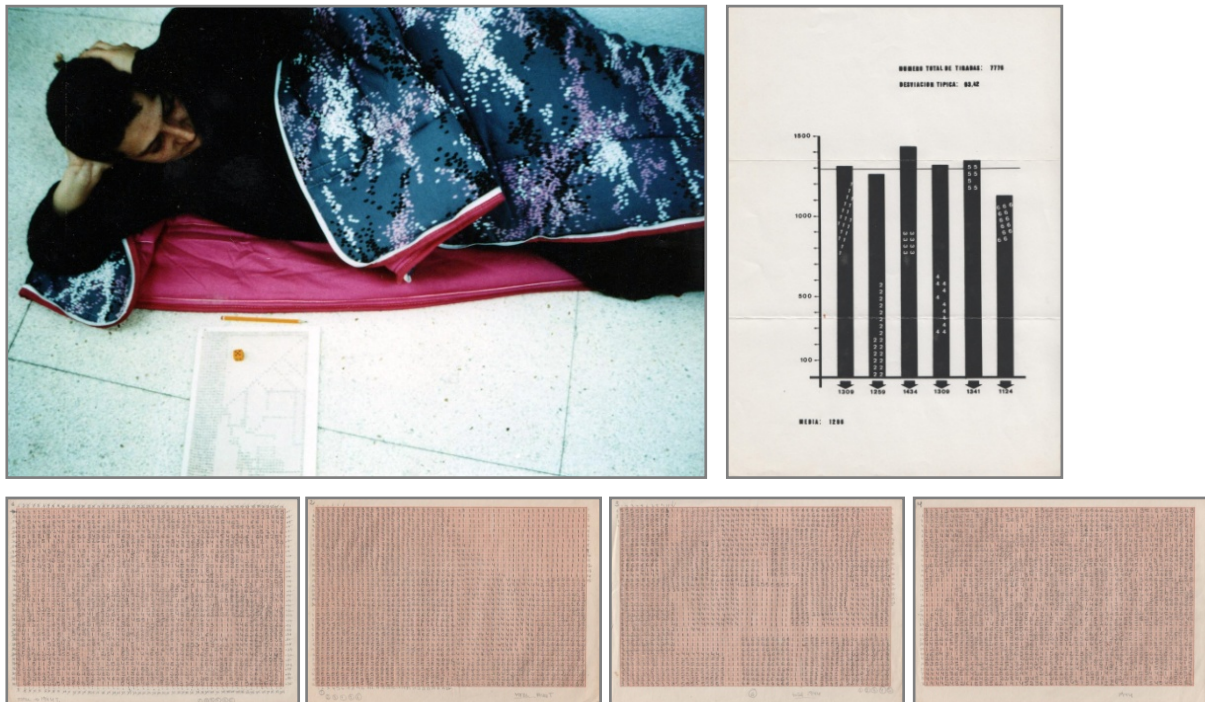
En **Terre di nessuno** (Tierras de nadie) el espacio expositivo -en el que el juego del parchís asume analógicamente el papel de territorio por el que deambulan interminablemente un funambulista y el espectador- es considerado espacio virtual de un intrincado complejo de interacciones entre proyecciones de vídeo, apertura de páginas, verdaderas noticias falsas, luces, sonidos musicales y recitativos. Su objetivo es tanto sumir al visitante en la misma desorientación con la que nos confunde la existencia, como hacer de la sala expositiva un desmesurado aparato cuyo soporte de funcionamiento son las transgresiones a las reglas que esos espectadores visitantes causan en su deambular o accionar, voluntaria o involuntariamente, sensores a veces visibles a veces invisibles. En cuanto a su contenido textual, la pieza aborda, crítica y juguetonamente, motivos de reflexión como: los sistemas de información y sus distintas modalidades de manipulación, así como el establecimiento de un ámbito propio de conocimiento; el inventariado de objetos residuales definitorios de la sociedad de consumo; la interferencia como generadora de fricciones entre la realidad supuesta y la realidad reinventada; el control y la vigilancia de los individuos disfrazados bajo la máscara de los sistemas de seguridad.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas:** 46 x 32 cm., cada una de las cuatro obras gráficas.
- **Montaje:** Enmarcado, en cuatro piezas separadas o en una sola, cuatro veces mayor.
- **Préstamo:** NO. / La pieza pertenece a Pepe Murciego, comisario de JUEGOS ARTIFICIALES.
- **Más información de la obra de referencia:** <http://terre.expandedradio.net/cterre/index.html>

NIEVES CORREA

7776 tiradas de un mismo dado. 1990-2015. / Acción y elementos de la acción.



7776 tiradas de un mismo dado. Nieves Correa. 1990-2015. / Fotografía de la acción, hoja de estadísticas y registro de las tiradas en papel milimetrado.

Acción de Nieves Correa realizada en la Galería Valgamedios de Madrid los días 30 de noviembre, 1 y 2 de diciembre de 1990, consistente en lanzar un dado y anotar sus resultados, durante los tres días. En 2015, Nieves Correa edita un vídeo de 2h.11m., en base a 48 fotografías de un dado amarillo, recreando aquellas **7776 tiradas de un mismo dado**. En JUEGOS ARTIFICIALES Nieves Correa nos ofrece la partitura de aquella acción duracional, junto a los registros o restos físicos que generó: 4 hojas de papel milimetrado que recogen todas las tiradas del dado en 1990; 1 hoja de estadísticas; 1 fotografía de la acción; etc.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas:** 80 x 42 cm. / Incluyendo todos los documentos e imágenes de registro.
- **Montaje:** Enmarcado en una sola pieza o en vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Nieves Correa.
- **Más información de la pieza:** www.nievescorrea.org/7776-tiradas-de-un-mismo-dado

Nieves Correa nos ofrece, además, otra opción de piezas, para su participación en JUEGOS ARTIFICIALES. Una vez aceptada la muestra, decidiremos con ella qué pieza incluir finalmente.

Baraja nº1. / Baraja nº2. / Baraja nº3. 2016-2017. / Barajas de naipes intervenidas.

Tres poemas visuales, a modo de restos de una misma acción, en tres versiones diferentes. **Partitura:** En una baraja completa, nueva o usada, se barajan las cartas y se separan en montones de a dos aleatoriamente. Cada pareja, siempre sin ver qué cartas contiene, se corta con un cúter y se reconstruye cada carta con la mitad de su pareja, utilizando grapas, alfileres o cosiéndola. Las combinaciones de cartas son siempre al azar.



Baraja nº1. / Baraja nº2. / Baraja nº3.. 2015-2016. / Imágenes de los poemas visuales o restos, generados en las tres versiones de la misma acción.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas:** 70 x 25 cm. / Incluyendo las tres versiones de la pieza.
- **Montaje:** Vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Préstamo:** SI. / Las piezas pertenecen a Nieves Correa.
- **Más información de las piezas:** www.nievescorrea.org/tag/el-azar

SANDRA MARCH / PERDITA METABUK

Mani-Game. 2015. / Juego de dados e instrucciones.



Mani-Game. Sandra March + Perdita Metabuk. 2015. / Imágenes del juego de dados, cerrado y desplegado.

La artista catalana Sandra March y Perdita Metabuk, su maravilloso proyecto artístico de pequeña editorial independiente, nos ofrecen para el proyecto expositivo JUEGOS ARTIFICIALES un pequeño, divertido y comprometido juego-protesta de dados, para jugar y pasarlo bomba en manifestaciones de todo tipo y de cualquier reivindicación. Uno de los dados está pensado para los jugadores policías, el otro para los jugadores manifestantes. La realidad supera la ficción. Inicialmente el juego protesta **Mani-Game** fue ideado para el nº17 de la revista objeto y experimental albaceteña LALATA, bajo el tema o lema monográfico: *Mucho Ruido*.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas:** 5 x 15 x 5 cm. / Con las diferentes piezas del juego desplegadas.
- **Medidas de la cajita:** 2,4 x 4,5 x 2,4 cm.
- **Montaje:** Vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Préstamo:** NO. / La pieza pertenece a Pepe Murciego, comisario de JUEGOS ARTIFICIALES.
- **Más información de la pieza:** www.perditametabuk.com/mani-game

DIEGO DEL POZO BARRIUSO

Cuatro amantes cuatro inversiones. 2003. / Juego de mesa.



Cuatro amantes cuatro inversiones. Diego del Pozo Barriuso. 2003. / Imágenes del tablero de juego y de algunas de sus cartas y tarjetas.

Concebida como una edición de juegos de mesa y una instalación, la pieza **Cuatro amantes cuatro inversiones** de Diego del Pozo Barriuso invita al espectador a jugar consigo mismo y con su visión del amor, la melancolía, el deseo y los mecanismos de producción. El propio título de la obra se mueve en la ambigüedad entre el deseo sexual y la rentabilidad, económica y vital. El tablero del juego plantea distintos recorridos entre cuatro tipologías de amantes, que se mueven en el terreno de la poética y del estereotipo social, y diversas cartas que buscan cuestionar ideas preconcebidas sobre la vivencia amorosa, enfrentándonos a nosotros mismos y nuestra propia experiencia.

JUEGOS ARTIFICIALES muestra únicamente la versión del proyecto como edición de juego de mesa, consistente en una caja blanca con un estupendo tablero de juego y una serie de cartas, tarjetas e instrucciones, todo ello dibujado y diseñado por Diego del Pozo Barriuso, invitando a realizar los distintos recorridos afectivos y amorosos que nos propone.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas:** 100 x 50 x 4 cm. / Con las diferentes piezas del juego de mesa desplegadas.
- **Montaje:** Vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Préstamo:** NO. / La pieza pertenece a Pepe Murciego, comisario de JUEGOS ARTIFICIALES.
- **Más información de la pieza:** <http://musac.es/#coleccion/obra/?id=1079>

JULIO FALAGÁN

El Super Robot. 2012. / Juego de mesa intervenido y acuarelas.



El Super Robot. Julio Falagán. 2003. / Montaje expositivo del artista, con imágenes del juego de mesa y algunas de las acuarelas que le acompañan.

Intervención sobre el mítico juego de mesa de los años 60 **El Super Robot** de CEFA, en el que un humanoide magnético une de forma mágica preguntas de cultura general con sus respuestas. Julio Falagán modifica las preguntas del tablero de juego y realiza 12 retratos en acuarela de las personas más ricas del planeta en 2011, según la lista de Forbes. **El Super Robot** modificado adivina los billones de dólares que corresponden a cada magnate. El nuevo juego consiste en adivinar quién es la persona más rica del planeta. El ganador es Carlos Slim Helu, de Telecom, con 69 Billones de dólares. Junto al juego de mesa intervenido se exponen las 12 acuarelas originales utilizadas para la realización del nuevo tablero.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas del juego de mesa:** 100 x 50 x 15 cm. / Con la tapa del juego desplegada.
- **Medidas de las acuarelas:** 21 x 15 cm., enmarcadas por separado, ó 100 x 23 cm., enmarcadas juntas,
- **Montaje:** Vitrina personal mediana y enmarcado de 12 acuarelas en una sola pieza o estructura para unir las 12 acuarelas ya enmarcadas por el artista, facilitando su montaje.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Julio Falagán.
- **Más información de la pieza:** www.juliofalagan.com/obra/el-super-robot

EDUARDO SCALA / YA LO DIJO CASIMIRO PARKER

Ajedrez. Libro de naipes. 2011. / Baraja poética.



Ajedrez. Libro de naipes. Eduardo Scala + Ya lo dijo Casimiro Parker. 2011. / Imágenes de la baraja cerrada y algo desplegada.

Ajedrez. Libro de Naipes de Eduardo Scala es una baraja poética experimental (de 36 naipes y un desplegable), editada por la editorial independiente Ya lo dijo Casimiro Parker, donde se encuentran palabras con el mismo número de sílabas, idéntica rima y significado opuesto, dentro de un mismo naip/espacio en movimiento combinatorio constante.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas:** 10 x 6,5 x 1,3 cm. cerrada y, aproximadamente, 10 x 6,5 x 35 cm. desplegada.
- **Montaje:** Vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Préstamo:** NO. / La pieza pertenece a Pepe Murciego, comisario de JUEGOS ARTIFICIALES.

CAPS.A.

CAPS.A. nº6 - Palacio de Cristal. 1983. / Revista objetual y experimental.



CAPS.A. nº6 - Palacio de Cristal. 1983. / Imágenes de la revista cerrada y desplegada.

Número jugable de la revista objetual y experimental CAPS.A. editada por J.M Calleja, Jordi Cuyás y Jaume Simón, en Mataró (Barcelona), en 1983, y presentada en el Palacio de Cristal de Madrid el 17 de febrero de 1984. Edición de 1.000 ejemplares numerados. **CAPS.A. nº6 - Palacio de Cristal** es la caja más viajera de CAPS.A., pensada para ser presentada en Madrid, dentro del recinto donde tiene lugar la Feria de Arte Contemporáneo ARCO 84. La caja de cartón se convierte en un tablero de juego, con casillas y un dado, que permiten al

jugador avanzar entre trampas y atajos dentro del recinto de galerías de arte. Una cajita discreta y provocadora que pone en duda la claridad del juego mercantil del arte. La libre distribución en ARCO 84 es todo un sabotaje, un complot con la participación del público.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas aproximadas:** 7 x 15 x 7 cm. cerrada y, aproximadamente, 15 x 25 x 15 cm. desplegada.
- **Montaje:** Vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Préstamo:** NO. / La pieza pertenece a Pepe Murciego, comisario de JUEGOS ARTIFICIALES.

LA MÁS BELLA

La Más Bella JUEGOS REUNIDOS. 2005. / Revista rara y experimental.



La Más Bella JUEGOS REUNIDOS. La Más Bella. 2005. / Imágenes de la revista cerrada y desplegada.

El juego en general y los juegos de mesa en particular configuran temáticamente las 55 páginas y colaboraciones de **La Más Bella JUEGOS REUNIDOS**. Un número de la revista rara y experimental La Más Bella, editada en Madrid por Diego Ortiz y Pepe Murciego, inspirado en la histórica caja de juegos de mesa *Juegos Reunidos Geyper*, con la que, durante varias décadas, jugaron incansablemente todos los niños españoles. Edición de 1.000 ejemplares.

La Más Bella JUEGOS REUNIDOS contiene piezas en diferentes formatos (tableros, naipes, tarjetas de bingo, DVD, cubiletes y fichas, etc.), de 55 bellos artistas y poetas: Alejandro Diego + Mara Reguilón, Ángel Petisme, Anjú - Juan Alcón Alegre, Antón Cabaleiro, Antonio Gómez, Beatriz Caravaggio, Carlos Felices, Chema Madoz, Circo Interior Bruto, Ciuco Gutiérrez, Colectivo Stidna!, Comando Culebra, Concha Jerez y José Iges, Cubo, Diego del Pozo, Diego Ortiz, Eduardo Bravo, El Abel Figueras, El Perro, Fausto Grossi, Fernando Baena, Francisco Aliseda, Gonzalo Escarpa, Hilario Álvarez, J.M. Calleja, Jesús Salceda Obregón, Jesús Urceloy, Joan Casellas, José Blanco, José Luis Campal, Juan Berrio, Juan Ugalde, Juanjo Barral, Juanjo El Rápido, Julio Adán, La Más Bella, Luan Mart, María Salgado, Más Delomismo, Nel Amaro, Nieves Correa, Óscar Abril Ascaso, Paco Torrego, Pepe Buitrago, Pepe Murciego, Peru Saiz, Rafael Burillo, Rodolfo Franco + Mikelo, SCCPP.org - La Fiambrera Obrera, Toño Merinero, Víctor Aparicio & Pocateja, Xavier Monsalvatje y Yolanda Pérez Herreras.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas:** 16 x 31,5 x 5,5 cm. cerrada y, aproximadamente, 100 x 50 x 5,5 cm. desplegada.
- **Montaje:** Vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas.
- **Préstamo:** NO. / La pieza pertenece a Pepe Murciego, comisario de JUEGOS ARTIFICIALES.
- **Más información de la pieza:** www.lamasbella.es/ediciones/la-mas-bella-juegos-reunidos

JUGUETÓN

DIANA LARREA

Let's fall in LOVE! 2007. / Fotografías de intervención urbana.



Let's fall in LOVE! Diana Larrea. 2007. / Imagen principal e imágenes secundarias de la pieza.

Fotografías de intervención urbana con letras de tela roja gigantes. Partiendo de un sencillo juego de palabras, en **Let's fall in LOVE!** (¡Vamos a enamorarnos!), Diana Larrea lleva a cabo una sarcástica propuesta inspirada en el anecdotario popular de la ciudad de Madrid. El lugar escogido es el elevado viaducto levantado sobre la calle Segovia, conocido por ser uno de los escenarios tradicionalmente elegidos por los suicidas madrileños para saltar al vacío. Bajo esta construcción arquitectónica, la artista sitúa un elemento seductor que plantea un burlón punto de vista sobre el tema tabú del acto de quitarse voluntariamente la vida. Su auténtico propósito es dar un vuelco a las convenciones establecidas a través de un macabro sentido del humor y hacer referencia, al mismo tiempo, al sentimiento de caída libre implícito en todo enamoramiento. La imagen puede evocar, además, asociaciones con otros trabajos artísticos, como el fotomontaje de Ives Klein *El pintor del espacio se arroja al vacío* (1960) o el proyecto de arquitectura utópica *Torre para suicidas* (1984) de Isidoro Valcárcel Medina.

En JUEGOS ARTIFICIALES, la fotografía grande y principal de **Let's fall in LOVE!** quizás vaya acompañada con otras fotografías más pequeñas que enfatizan y explican la pieza.

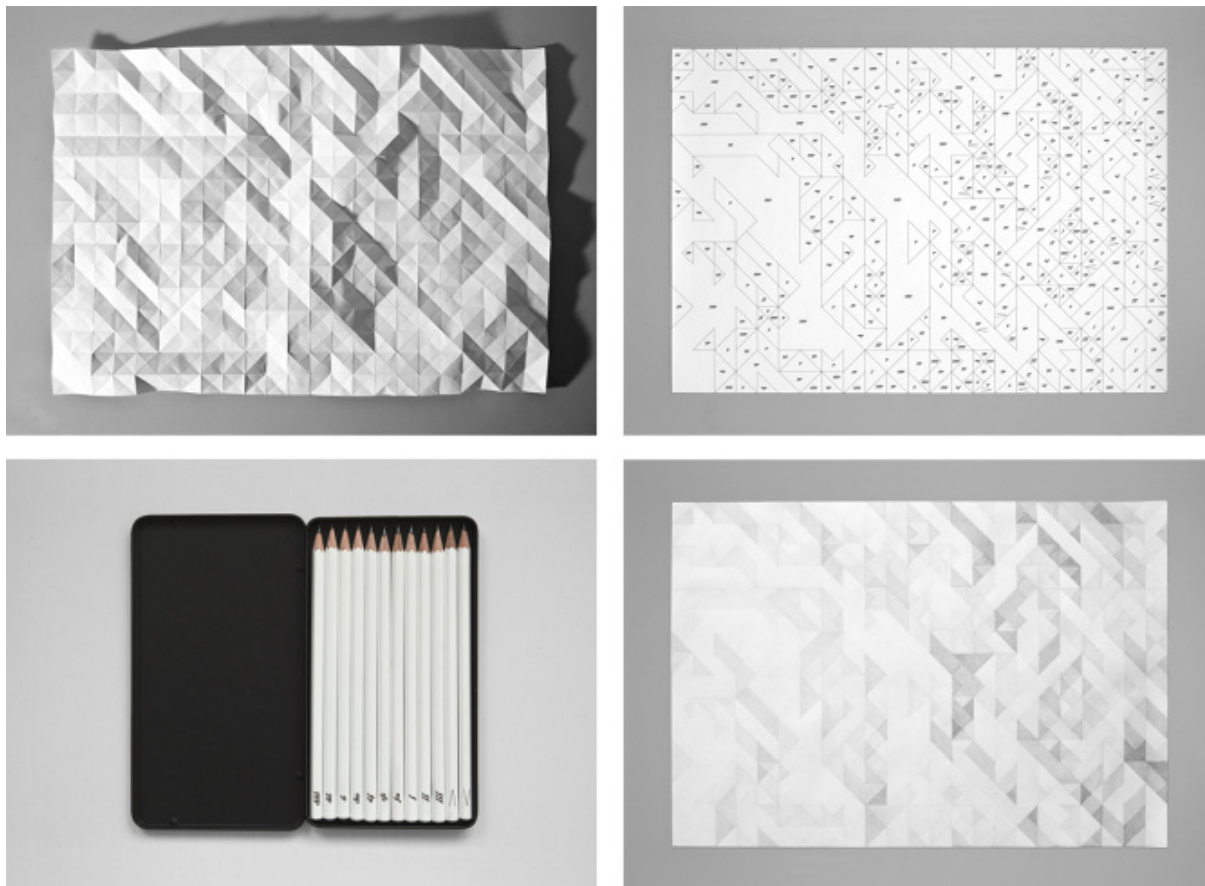
Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas:** 156 x 40 cm.
- **Montaje:** No precisa enmarcado. / Fotografía montada en soporte de aluminio dibond, con bastidor trasero.
- **Observaciones:** Quizás se necesite enmarcar otras dos fotografías más pequeñas, de 30 x 21 cm. aprox.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Diana Larrea.
- **Más información de la pieza:** www.dianalarrea.com/es/a_publico_07b.html

ALMUDENA LOBERA

Visual tuning dynamics / Dinámicas de afinación visual. 2013

Papel plegado, esquema, caja de lápices intervenidos y dibujo de grafito.



Visual tuning dynamics / Dinámicas de afinación visual. Almudena Lobera. 2013. / Imágenes de las diferentes piezas que componen la obra.

Almudena Lobera nos ofrece para JUEGOS ARTIFICIALES una versión adaptada de su pieza-instalación **Visual tuning dynamics / Dinámicas de afinación visual**, que está compuesta por: un papel plegado a modo de papiroflexia, un esquema impreso, una caja de lápices intervenidos con pintura y grabado, y un dibujo realizado con tonos degradados de grafito.

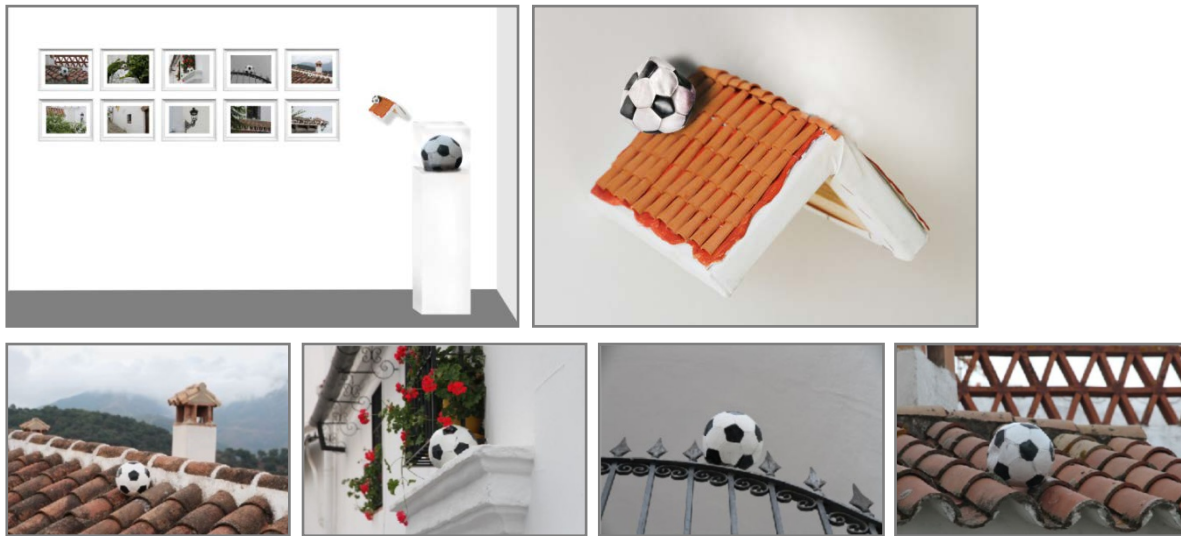
Visual tuning dynamics / Dinámicas de afinación visual, muestra un proceso de creación de imagen que toma como referente los propios materiales del medio que emplea, el dibujo, y recurre a la simbología del lenguaje musical para interpretar una particular graduación tonal visual. Una pieza que alude a varios dominios sensoriales para hablar sobre la condición de la imagen dibujada -una tautología-, reducida a lo mínimo, a materiales e intensidades, omitiendo mensajes o representaciones concretas. (Alicia G. Hierro. *El leimotiv de la mirada*. 2014).

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas de cada uno de los tres papeles de la pieza:** 48 x 63 cm.
- **Montaje:** Quizás precise enmarcado de las tres piezas de papel, aunque es posible que la artista ya lo tenga hecho. / Además, precisa de vitrina personal pequeña u otro montaje más sencillo, para la caja de lápices.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Almudena Lobera.
- **Más información de la pieza:** <http://cargocollective.com/almudenalobera/Visual-Tuning-Dynamics>

MIGUEL ÁNGEL MORENO CARRETERO

10 balones embarcados. 2016-2018. Fotografías, balón de cerámica y maqueta.



10 balones embarcados. Miguel Ángel Moreno Carretero. 2016-2018. / Montaje expositivo del artista, con imágenes del balón de cerámica, la maqueta y algunas de las fotografías que le acompañan.

En ciertas zonas de España "embarcar el balón" es una expresión usada habitualmente por los chiquillos para significar la acción de "enviar por error una pelota a un lugar dónde difícilmente se podrá recuperar", por ejemplo: un balcón, un tejado, detrás de un muro, en las ramas de un árbol, etc. Nos cuenta Miguel Ángel Moreno Carretero: "Cuando éramos niños jugábamos en las calles del pueblo con el balón y a menudo quedaba embarcado en las ramas del árbol de la plaza, en un balcón de una casa abandonada o en cualquier tejado. Así, cada verano, se amontonaban y distribuían balones en diferentes lugares de difícil acceso y, pasados los años, estos quedaban como fiel testigo de nuestros juegos".

10 balones embarcados es un proyecto de Miguel Ángel Moreno Carretero para los Encuentros de Arte de Genalguacil (Málaga), para el que se realizaron una serie de 10 balones de fútbol de cerámica a tamaño natural, producidos a través de moldes, que se instalaron en 10 diferentes lugares "de difícil acceso" del pueblo, a modo de balones "embarcados". Los lugares fueron elegidos por los propios vecinos, a través de un curioso referéndum. Un proyecto que pretende recuperar la memoria del juego en la calle y empatizar con los vecinos, a través de esculturas o *ready-mades* de balones, quedando petrificados e inmortalizados para siempre los valores de la infancia y del juego.

Para JUEGOS ARTIFICIALES Miguel Ángel Moreno Carretero nos embarca en una versión documental de su proyecto en Genalguacil, consistente en: 10 fotografías de balones "embarcados", un balón de fútbol de cerámica a tamaño real y una pequeña maqueta de un tejado, con un balón de fútbol "embarcado" en miniatura.

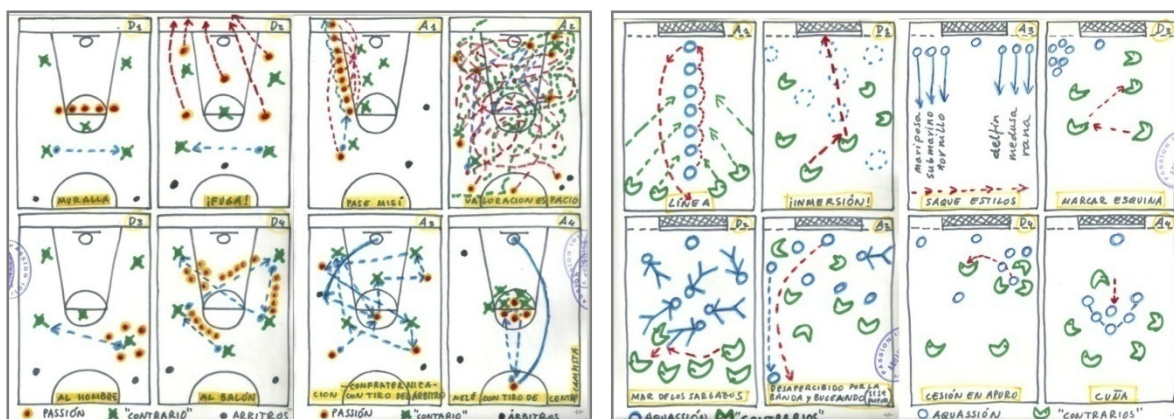
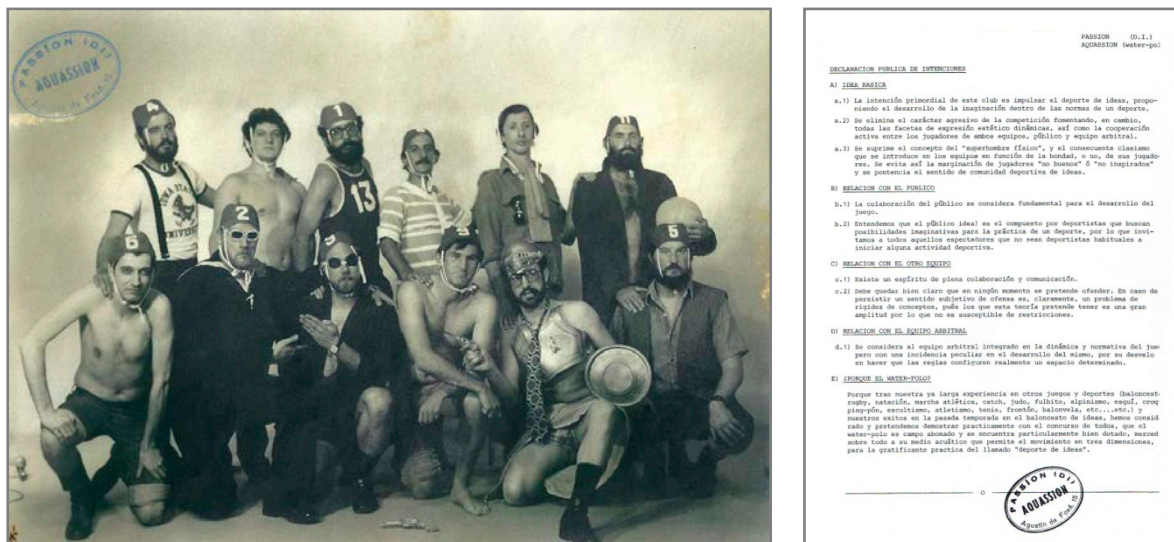
Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas del balón de cerámica:** Ø 22 cm.
- **Medidas de las fotografías y de la maqueta:** Aún no determinadas, pues se encuentran en producción.
- **Montaje:** Vitrina personal pequeña, para el balón y la maqueta, y posible enmarcado de 10 fotografías en una sola pieza o estructura para unir las 10 fotografías ya enmarcadas por el artista, facilitando su montaje.
- **Préstamo:** SI. / La pieza pertenece a Miguel Ángel Moreno Carretero.

PASSIÓN - AQUASSIÓN (DEPORTE DE IDEAS)

Documentación del proyecto Passión - Aquassión (Deporte de Ideas).

1977-1980. Fotografías, esquemas de juego, manifiestos, prensa y otros documentos.



Documentación del proyecto Passión - Aquassión (Deporte de Ideas). 1977-1979. / Algunos ejemplos del material documental disponible.

En el año 1977 y en la ciudad de Madrid, varios jóvenes, algunos de ellos ex-jugadores del Real Madrid y del Estudiantes, y que desde 1973 vienen realizando trabajos de arte conceptual humorístico y desenfadado, forman el insólito club deportivo **Passión D.I. (Deporte de Ideas)**, y se inscriben de manera real, durante la temporada 77-78, en la 3ª Categoría Regional de la Federación Castellana de Baloncesto. Según los artistas Jaime Aledo y Julio César Martínez, miembros activos del colectivo inicial y del club posterior: *“Se trataba de un conceptualismo sin grandes pretensiones, en el que predominaba el humor y el desenfadado; una crítica, desde dentro, de lo que entonces se llamaban nuevos comportamientos artísticos, y con una clarísima intención de hacer arte fuera de los circuitos artísticos habituales”*.

El club deportivo **Passión (Deporte de Ideas)** surge con la idea de introducir el arte (conceptual) en el, reglamentado y popular, mundo del deporte, como contrapunto ideológico a la figura del deportista-gladiador-profesional que exige la alta competición moderna. En un extracto de su *Declaración Pública de Intenciones*, vemos algunos de los argumentos e ideas del club: *“La intención primordial del club es impulsar el deporte de ideas, proponiendo el desarrollo de la imaginación dentro de las normas de un deporte”*; *“El*

público ideal es el compuesto por deportistas que buscan posibilidades imaginativas para la práctica de un deporte”; “Respeto con el reglamento, los estamentos federativos, el otro equipo, los árbitros y el público”; “El hecho competitivo queda en segundo plano”.

El equipo de baloncesto **Passión** no excluye *“la inspiración de la improvisación individual y colectiva”*, pero elabora un curioso repertorio de jugadas: *Muralla, Fuga, Pase misí, Confraternización con tiro del árbitro*, etc., que constituyen la columna vertebral de sus acciones durante los encuentros. Se valora la indumentaria, la participación del público y especialmente *“las posibilidades estéticas de la geometría del terreno de juego”*, para definir el movimiento de los jugadores individual y colectivamente. Su aparición en las canchas crea una enorme expectación y una gran afluencia de público. Provoca el interés de los medios de comunicación, la duda de los rivales y la afición de un público cada vez más fiel, entusiasta y participativo. El propio club reparte panfletos con su ideario e intenciones, logrando cierta comunicación y entendimiento por parte de algunos equipos y árbitros. Surgen también reacciones airadas de algún “rival” ante lo que consideraban una burla, que en una ocasión condujeron incluso a la suspensión del encuentro por parte del árbitro y a una multa al club de 1.500 pts., por antideportividad de los jugadores. Una sanción que recurren y consiguen eludir tras un juicio en el Comité de Disciplina Deportiva, al poder consensuar, tras un careo con el otro equipo y con el árbitro, que no ser en el deporte ni competitivo ni siquiera competidor no podía ser considerado una indisciplina, dado el escrupuloso respeto que se imponía el club **Passión** con el reglamento y con todos los participantes en el encuentro. Ser conciliador era una sorpresa y llevarlo hasta sus últimas consecuencias, una subversión irresistible.

En la temporada 78-79, la asamblea de jugadores y socios decide por unanimidad abandonar el baloncesto, suficientemente experimentado, e introducir los renovadores planteamientos estéticos en otro deporte, el waterpolo, en el que permanecen durante dos temporadas, con el nombre de **Aquassión**. *“Lo más interesante de esta nueva propuesta fue la libertad creativa que proporcionaban el absoluto desconocimiento de las tácticas del nuevo deporte (el waterpolo) y la incorporación de la tercera dimensión, al ser posible bucear...”*, y algo que resultó determinante: el acceso a la categoría reina, lo que dio al proyecto dimensión nacional y la atención obligada de la prensa. Pocas propuestas artísticas podían soñar con llegar tan lejos y durante tanto tiempo.

JUEGOS ARTIFICIALES muestra una selección de documentos, en forma de facsímil, de las diferentes etapas del conceptual e irónico club deportivo **Passión - Aquassión (Deporte de Ideas)**: Declaración Pública de Intenciones; Fotografías de los equipos de baloncesto y waterpolo; Esquemas de las ensayadas jugadas de ataque y defensa, de ambos deportes; Fichas-carnets federativos; Artículos de prensa; Dibujos; etc.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas de la pieza:** Variables.
- **Montaje:** Quizás se necesite la impresión a color (en calidad media) de algunos documentos e imágenes, y quizás se necesite el enmarcado de los mismos documentos e imágenes. / Estudiar la posibilidad de reutilizar los marcos de la exposición *Páginas en Construcción* de Pepe Murciego.
- **Préstamo:** NO. / Los documentos e imágenes de la pieza son facsímiles de los documentos originales.
- **Más información de la pieza:**

<https://alfredoaracil.wordpress.com/tag/aquassion>

<https://torneopassion.wordpress.com/passion-1977>

LCDD - LOS CABALLOS DE DÜSSELDORF + OLAF LADOUSSE

JUEGOS ARTIFICIALES presenta dos piezas inseparables: el disco **A todas revoluciones** de LCDD - Los Caballos de Düsseldorf (2017) y un (o dos) **Doo Rag** de Olaf Ladousse, con el que se interpretan temas del disco, junto al dibujado **Manual para fabricar Doorags**.



A todas revoluciones de LCDD - Los Caballos de Düsseldorf (2017), junto a varios ejemplos de **Doorags** de Olaf Ladousse y el **Manual** para fabricarlos.

A todas revoluciones. 2017. Disco de vinilo EP.

A todas revoluciones es el último trabajo discográfico autoeditado del grupo ruidista y experimental madrileño LCDD - Los Caballos de Düsseldorf. Un vinilo EP 7" con cinco temas reproducibles a cualquiera de las revoluciones que permita el tocadiscos; 16, 33, 45 ó 78 rpm, además de poseer curiosamente dos orificios centrales que duplican las posibilidades de escucha y/o mezcla excéntrica y juguetona. Los cinco temas del EP están interpretados con **Doo Rags** e instrumentos caseros electrónicos (fabricados principalmente con juguetes, por Olaf Ladousse), intervenidos musicalmente por: LCDD - Los Caballos de Düsseldorf. La portada del EP es también de Olaf Ladousse.

Doo Rag + Manual para fabricar Doo Rags

Olaf Ladousse es ilustrador, diseñador industrial, músico y creador de ingeniosas piezas electrónicas que producen música. De nacionalidad mutante, combina sus conocimientos musicales y artísticos con los de diseño industrial, fabricando centenares de pequeños instrumentos musicales ruidistas, bautizados como **Doo Rags**. Olaf Ladousse utiliza para ello objetos tirados y encontrados en contenedores de la calle, principalmente juguetes antiguos estropeados y pequeños tesoros comprados en tiendas de Todo a 100.

Para que todo el mundo pueda fabricarse un **Doo Rag** en casa, Olaf Ladousse ha editado un pequeño **Manual para fabricar Doo Rags**, disponible en francés, inglés y español. El librito, ilustrado por él mismo, te enseña cómo convertir una pistola galáctica de juguete comprada en un Todo a 100 en un ingenioso instrumento musical.

Si sientes curiosidad por saber cómo suenan los **Doo Rags** debes escuchar a LCDD - Los Caballos de Düsseldorf, el grupo de musical formado por Olaf Ladousse, bajo el seudónimo del Burro Ácrata, y otros miembros como la Mulasaña, la Yegüa de Dresden o el Potro de Cascorro. La vistosidad y colorido de sus instrumentos, el sonido "electrónico a pilas" que producen y el despliegue de ingenio y creatividad que desprenden, convierte cada actuación de LCDD - Los Caballos de Düsseldorf en una experiencia sensorial extraordinaria.

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Medidas de la pieza:** 25 x 50 x 25. / Incluyendo disco EP, Doo Rags y manual de instrucciones.
- **Montaje:** Vitrina común mediana, junto a piezas de otros artistas. + Dispositivo sencillo de audio para que el público pueda enchufar sus cascos o un simple código QR para escuchar los temas en el móvil.
- **Préstamo:** SI. / Únicamente para el Doo Rag, pues el EP pertenece a Pepe Murciego, comisario de la muestra.
- **Más información de Olaf Ladousse y LCDD:** www.olafloadousse.com - <http://blogolaf.blogspot.com.es>
- **Más información del EP A todas revoluciones:**
 - Audio completo del EP, utilizando el orificio normal: <https://lccdd.bandcamp.com/album/a-todas-revoluciones>
 - Vídeo con extracto de audio del EP, utilizando el orificio extra y a diferentes revoluciones: https://www.youtube.com/watch?time_continue=9&v=_Qoh6Z2Vkuo

EL PERRO

Skating Carabanchel. 2005. / Vídeo monocal. /



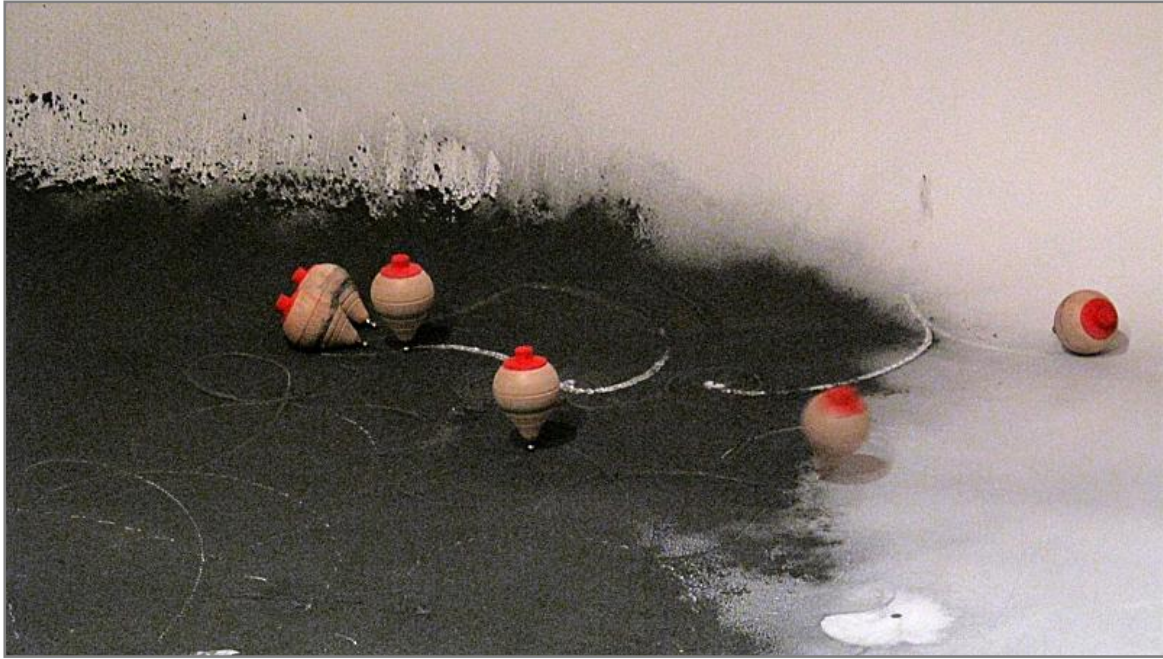
Skating Carabanchel. El Perro. 2005. / Fotografías fijas y fotogramas del vídeo.

El colectivo madrileño El Perro (1989-2006), nos ofrece para JUEGOS ARTIFICIALES una juguetona pieza de vídeo monocal de 4'47", perteneciente a su última serie de trabajos denominada: *Democracia*.

*"Unos skaters con cámara subjetiva evolucionando por lo que se adivina muy rápidamente como una cárcel abandonada, descuidada y abierta. Esto es lo que hay, **Skating Carabanchel**, la propuesta de El Perro en vídeo sin palabra alguna ni ningún sonido más que el de las ruedas de las tablas. Siendo así que no se dice nada, podría resultar complicado afirmar algo. Elaborar la exégesis de algo que se resiste a toda exégesis porque aplica con cierto rigor formal aquello de -lo que ves es lo que ves-, la máxima de Frank Stella que ha venido sirviendo durante casi medio siglo como una de las piedras angulares del minimalismo. Por supuesto, lo de El Perro parece tener poco que ver con el minimalismo. Pero es del todo conceptual, trabaja con unos pocos elementos; la forma no por cruda es menos neta, no hay atisbo de belleza ... Pero hay más de lo que se distingue a primera vista. En primer lugar, los skaters llevan camisetas de la marca Democracia, vendida por la Democracy Shop, fundada por los mismos El Perro. Y el texto de presentación aporta todavía más claridad: Para completar la videoinstalación, uno de estos patinadores vuela por encima de los presos iraquíes torturados en Abu Ghraib, reproducidos en una pieza de resina y polvo de alabastro a modo de monumento conmemorativo. Partiendo de Slavoj Žižek, de Noam Chomsky y de unos patinadores, El Perro da rienda suelta a una santa indignación sobre las humillaciones sufridas por los presos de las cárceles iraquíes. Lo gritan a los cuatro vientos. / El Perro, esto es, Ramón Mateos, Iván López y Pablo España, se constituyó en Madrid en 1989 con una decidida vocación política de trabajo en la calle o con la calle. Su existencia llegó hasta 2006, momento en que los dos últimos formaron Democracia. Como otros activistas artísticos, su trabajo se desarrolla casi siempre en la ambigüedad, no mayor que la de la mayor parte de los artistas, pero mucho más en primer plano. Este **Skating Carabanchel** fue presentado en una galería, donde su efectividad se reducía al terreno protegido de las artes, y ahora es ya un clásico museificable. Esto no quita valor al trabajo; de hecho, la contradicción viene incorporada y se cuenta con ella. En realidad, lo más potente de esta obra resulta ser lo más directo: la paradoja de que un símbolo de libertad y ocupación diferente de los espacios urbanos como son los skaters pueda evolucionar en una cárcel (que es la de Carabanchel, la más famosa y simbólica del franquismo). Ese encuentro de los contrarios es lo que seguirá impresionando de **Skating Carabanchel**, incluso cuando quizás ya no se recuerde Abu Ghraib. Incluso aunque esta cárcel se haya convertido ahora en casas de pisos... ¿Otra cárcel, quizás?"* (Texto de José Manuel Costa).

Información técnica. / Observaciones de montaje. / Datos de préstamo:

- **Características del vídeo:** Vídeo monocal en bucle, de aproximadamente 3 minutos de duración.
- **Montaje:** Monitor de vídeo y dispositivo de reproducción. / Necesita estar enchufada a la red eléctrica.
- **Préstamo:** SI y NO. / Una de las copias del vídeo está en la Colección del CA2M, aunque también poseen copia del mismo los antiguos miembros de El Perro, Ramón Mateos y Pablo España.
- **Más información de la pieza:**
<https://www.youtube.com/watch?v=Alp8BZ7O2zU>
<http://ca2m.org/coleccion/obra/skating-carabanchel>
<http://www.democracia.com.es/proyectos/democracia>
<http://ramon-mateos.com/?p=65>



Dibujo in verso I. Julio Adán. 2005. / Imágenes de la acción con peonzas y grafito.

CARTELAS Y PANELES

JUEGOS ARTIFICIALES pretende ser una muestra con un alto carácter pedagógico, dándole gran importancia a la información detallada y de fácil lectura de cada pieza expuesta. Para ello, se diseñarán una serie de cartelas de cada una de ellas, para ser impresas a un tamaño A4 o A5, con un texto explicativo sencillo y comprensible de la obra, así como con sus datos técnicos y referencias.

De igual modo se diseñarán un par de paneles informativos, para ser impresos a un tamaño A1 ó A2, el primero con una breve historia del juego, el juguete o lo juguetón en el arte contemporáneo, y el segundo con una breve explicación de la propia exposición JUEGOS ARTIFICIALES. Arte juguetón, jugable y juguete.

DISEÑO EXPOSITIVO

Aunque en principio no corresponde al comisariado idear propuestas relativas al diseño expositivo de la muestra JUEGOS ARTIFICIALES, a continuación se sugieren algunas breves ideas si desarrollar sobre el mismo que podrían ayudar a fortalecer la temática juguetona y colorida del conjunto.

- La gráfica de las cartelas y el color de las vitrinas, podría inspirarse en los colores y formas del clásico juego del parchís: rojo, azul, verde y amarillo, como lo hace la pieza de Concha Jerez y José Iges, que funciona como portada y cartel provisional de la muestra.

- Los recorridos del público para visitar la exposición JUEGOS ARTIFICIALES podrían estar mediados de manera azarosa, a través de un sencillo juego ideado y creado para tal fin. Un juego de algún modo similar al propuesto por la pieza de la revista experimental CAPS.A., para visitar ARCO 84, incluido en el proyecto.

- De igual modo, en las salas de exposición que alojen la muestra podría ubicarse alguna pieza-juego interactiva o intervenible de manera sencilla, que anime al público a comportarse de una manera juguetona. Sirva como ejemplo de la propuesta, la pieza-juego para avioncito de papiroflexia, *Pliegue las líneas y vuela. Si es su deseo*, del artista Julio Adán, incluida, a modo de guiño, en la contraportada o última página del presente proyecto.

- En las salas de exposición de la itinerancia que se presten a ello y dispongan del equipo de audio adecuado, la muestra JUEGOS ARTIFICIALES podría ir aderezada con las coloridas y frescas piezas musicales interpretadas con instrumentos de juguete, del muy reconocido compositor franco-catalán Pascal Comelade. - www.youtube.com/watch?v=JycyHn5kfsM

OBSERVACIONES TÉCNICAS

Préstamos.

Previamente a la redacción del presente proyecto expositivo, se ha contactado con cada uno/una de los/las artistas que aparecen en el mismo, habiéndose comprometido, todos/todas ellas/ellos, a participar en la misma, prestando y/o aceptando la utilización de la pieza o piezas que se indican.

En cualquier caso, y como se indica en las resumidas e iniciales fichas técnicas individuales de cada artista y pieza, aproximadamente un 40% de las piezas propuestas no precisan préstamo del/la artista en cuestión, pues forman parte de la colección personal de Pepe Murciego, que las aportará sin necesidad de utilizar el presupuesto disponible para préstamos. Es el caso de las piezas de: Concha Jerez y José Iges, Diego del Pozo Barriuso, Sandra March + Perdita Metabuk, Eduardo Escala + Ya lo dijo Casimiro Parker, CAPS.A., Pasión + Acuassión (Deporte de Ideas), La Más Bella, LCDD, ... Además, el vídeo monocanal del colectivo El Perro propuesto para la muestra, forma parte de la Colección del CA2M, por lo que, en principio, el préstamo de dicha pieza habrá que tramitarlo con ellos.

Por otro lado, una vez aprobado el proyecto expositivo y junto al equipo de Red Itiner, estudiaremos la valoración presupuestaria de cada uno de los préstamos, sin superar el montante total disponible para dicho concepto y considerando las diversas y muy distintas características formales de cada pieza.

Modificaciones.

Es importante señalar que, una vez aprobado, el proyecto expositivo JUEGOS ARTIFICIALES, estará abierto a los cambios y modificaciones que se precisen desde la Red Itiner, por motivos técnicos y/o presupuestarios, relacionados con el montaje y/o préstamos,

pudiéndose modificar, reducir o ampliar el número de piezas y/o artistas, conservando siempre la misma línea y nivel de la presente propuesta.

En este sentido, y por si algún/a artista o pieza causara baja, existe un listado potencial a valorar de artistas y piezas suplentes, en el que se encuentran obras relacionadas con el juego, el juguete o lo juguetón de: Tamara Arroyo, Rafael Suárez, Antonio Gómez, José Antonio Reyes, Óscar Seco, Unai Requejo, Basurama, Juan Alcón Alegre - Anjú, Circo Interior Bruto, etc.

Montaje.

Según se indica en las resumidas fichas técnicas individuales de cada artista y pieza, un buen número de las obras propuestas precisan de vitrina para su exposición. Siendo necesario para algunas piezas disponer de una vitrina personalizada de tamaño pequeño o mediano, y pudiendo compartir el resto piezas varias vitrinas de tamaño mediano o grande.

De igual manera, como se indica en las breves fichas, algunas de las piezas seleccionadas quizás precisen de un sencillo enmarcado o reenmarcado, cuando el mismo no esté realizado previamente o cuando el enmarcado que posea alguna pieza no sea adecuado para una exposición itinerante. En algunos casos, también se podría estudiar la posibilidad de reutilizar los marcos de la exposición *Páginas en Construcción*, de Red Itiner 2017, que aún posee Pepe Murciego.

TALLER / CHARLA

La exposición JUEGOS ARTIFICIALES podría ser aderezada, en cada una de las etapas de su itinerancia, con un TALLER DE JUEGOS ARTIFICIALES, con el objetivo de inventar y construir con los alumnos un artístico juego de mesa. Un taller experimental que invite a cada participante a construir su propio juego de mesa, apoyado en el arte contemporáneo, definiendo las tres partes principales que tradicionalmente lo componen: el tablero, las piezas de movimiento y las reglas (o no reglas) de interacción. Un juego que podría estar construido o elaborado, por ejemplo, a través de collages, cadáveres exquisitos, partituras de acción, etc.

De igual modo, la muestra podría ir acompañada de una charla o charlas sobre el juego, el juguete y lo juguetón en el arte contemporáneo, impartida por Pepe Murciego y/o por alguno/a de los/as artistas participantes en JUEGOS ARTIFICIALES.



BREVES BIOGRAFÍAS

ALMUDENA LOBERA

Madrid, 1984. Actualmente reside entre Bélgica y Madrid. // Artista visual. // Licenciada en Bellas Artes y Maestría en Artes, Creación e Investigación por la Universidad Complutense de Madrid. Galardonada por el HISK High Institute for Fine Arts en Ghent, Bélgica (2015-16). Realiza residencias artísticas en: UCL Slade, Londres, Reino Unido (2010); FAAP São Paulo, Brasil (2011); Casa de Velázquez-Academia de Francia en Madrid, España (2013); Foundation Bad, Rotterdam, Holanda (2013); Real Academia de España en Roma, Italia (2014-2015); y Les Récollets, París, Francia (2015). // Su trabajo ha sido expuesto en: Emergent, Furnes, Bélgica (2017); Fundación Luis Seoane, A Coruña (2016); CCI Fabrika, Moscú, Rusia (2015); Faena Arts Miami, EE.UU. (2015); Museo del Bronx de las Artes, Nueva York, EE.UU. (2014); Fabra i Coats, Barcelona (2014); Foundation Bad Rotterdam, Holanda (2013); Matadero, Madrid (2012); Pivô, São Paulo, Brasil (2012); La Casa Encendida, Madrid (2012); Tabacalera, Madrid (2011); Galería Vermelho. São Paulo, Brasil (2011); y en ferias internacionales de arte como: ARCO Madrid; Zona MACO México; ArtBo Bogotá; PARC Lima; SP Arte São Paulo; Artissima Torino; Art Brussels; SIN TÍTULO Miami. // Sus exposiciones individuales han sido: *What is Lost Island*, Bruselas, Bélgica (2017); *Prácticas a Superficie*, Flora, Bogotá, Colombia (2017); *A Latent Revelation*, Galería Max Estrella, Madrid (2016); *Visionary Instruments* ECCO, Cádiz (2015); *Una reivindicación particular a la verdad*, Galería Arroniz, México (2015); *Lectura superficial*, Museo ABC - ARCO Madrid (2013); *Portadores*, Galería Diablo Rosso, Panamá (2012); *Somewhere between*, Galería Eva Ruiz, Madrid (2012). // Ha recibido premios y becas como: Premio Generación 2012, Caja Madrid; Circuitos 2011, Madrid; Premio Proyectos INJUVE 2011; Beca FIBArt 2011; Premio Del Plano al Cubo CCE-México; Ayuda para la Producción en Artes Visuales 2012, Comunidad de Madrid; Premio ABC 2013; y Academia de España en Roma 2014. // Almudena Lobera trabaja formas alternativas para la configuración de las naturalezas inmateriales visibles y diferentes de la imagen. Su práctica incluye: dibujo, instalación, proyectos específicos del sitio, situaciones ficticias documentadas, etc. Propone otras formas de ver lo que permanece oculto o en el estado alejado de lo visual, y considerando el espacio y el espectador los elementos integrales y activadores del trabajo. Su trabajo tiene como objetivo conectar el legado del pasado y la influencia de la historia y los autores clásicos con las cualidades de imagen efímeras y virtuales de nuestra era.

+ Información de Almudena Lobera: cargocollective.com/almudenalobera

CAPS.A.

Editada en Mataró, Barcelona, por los poetas experimentales y artistas J.M. Calleja, Jordi Cuyàs y Jaume Simón, entre los años 1982 y 1985 (con un renacimiento, desde 2011, que aún perdura), CAPS.A. está considerada una de las primeras revistas ensambladas, experimentales, raras y objeto editadas en el Estado español. // Se presenta siempre en formato raro y variable en cada número; caja de ensaimada (en los primeros números), caja-tablero, caja-botiquín, usb, etc. // Las revistas objeto son uno de los recursos más notables y ágiles, al tiempo que poco conocidos, del arte contemporáneo. // CAPS.A. se presentó, entre 1982 y 1985, en diferentes ciudades y pueblos de Cataluña, involucrando a diferentes colectivos y artistas. Vic, Reus, Mataró, Barcelona, Manresa, etc., acogieron estas presentaciones, con actuaciones en la calle, exposiciones audiovisuales y conferencias. // Sumando la primera y segunda etapas, CAPSA ha editado un total de 13 excéntricos números.

+ Información de CAPS.A.: www.jmcalleja.com/es/coordinacion/revistas

CONCHA JEREZ Y JOSÉ IGES

Concha Jerez. Las Palmas de Gran Canaria, 1941. Desde 1955 reside en Madrid. // Artista Intermedia. Cursa la carrera de piano en el Real Conservatorio Superior de Música de Madrid y la Licenciatura de Ciencias Políticas en la Facultad de Ciencias Políticas también de Madrid. Desde 1991 hasta 2011 fue Profesora de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Salamanca. Realiza obras individuales de forma continuada desde 1973 hasta el momento actual en España, Alemania, Francia, Italia, Austria, Inglaterra, Dinamarca, Suecia, Finlandia, etc. // A partir de 1976, centra su trabajo en el desarrollo del concepto de Instalación, como obra *in situ*, en espacios concretos de gran envergadura. // Entre sus actividades individuales,

así como entre las realizadas conjuntamente con José Iges, caben destacarse numerosas Instalaciones (la mayoría de ellas Instalaciones Intermedia) llevadas a cabo desde 1976, Exposiciones individuales, Performances, así como obras de Radio Arte y Espacios de Intervención Sonora y Visual, dos obras para la Web y diversas Acciones. // Premio Velázquez de Artes Plásticas 2017, Premio Nacional de Artes Plásticas 2015, Premio MAV 2012 y Medalla de Oro al Mérito a las Bellas Artes 2011, entre otros muchos premios o distinciones.

José Iges. Madrid, 1951. // Compositor y Artista Sonoro. Ingeniero industrial y Doctor en Ciencias de la Información. // Dirigió entre 1985 y 2008 en Radio Clásica (RNE) el programa Ars Sonora. Ha sido miembro fundador y coordinador del grupo Ars Acustica / UER (1999-2005), así como Presidente de la AMEE (1999-2002). Es editor de la plataforma web Radioartnet. // Junto a la artista Concha Jerez realiza instalaciones, performances, conciertos Intermedia, radioarte, vídeos y obra gráfica. // Ha compuesto obras para cinta y para soporte digital, para solistas acompañados de electrónica en vivo o grabada y para conjuntos instrumentales. // Realiza conferencias, cursos y talleres sobre arte sonoro y radioarte. Es además ensayista, productor, organizador y curador de eventos sobre esos temas.

Concha Jerez y José Iges. Viven y trabajan en Madrid. // Artistas Intermedia. Pioneros del arte electrónico en España. Trabajan juntos desde 1989, cuando empezaron a plasmar sus ideas en trabajos de arte radiofónico, *performances*, instalaciones y conciertos intermedia. Han participado en numerosas exhibiciones y festivales internacionales, como el festival Ars Electrónica, Linz, Austria (1997 y 2004).

+ Información de Concha Jerez: conchajerez.net

+ Información de José Iges: joseiges.com

DAVID CRESPO

León, 1984. // Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Vigo, Máster de fotografía en la Escuela EFTI y Máster de Creación, Arte e Investigación, Universidad Complutense de Madrid. // Trabaja en diferentes ámbitos del arte contemporáneo, a la vez que en áreas de educación y formación en arte. Sus proyectos han estado presentes en museos, galerías, ferias y festivales nacionales e internacionales como: La Casa Encendida, Madrid; Palais de Tokyo, París, Francia; Matadero Madrid; Seoul Art Space Geumcheon, Corea del Sur; Bèlit Centre d'Art Contemporani, Girona; TEA Tenerife Espacio de las Artes; NGBK, Berlín; Addaya Centre d'art contemporani, Alaró; Galería Cero, Madrid; Galería RDV, Nantes; Photoespaña, Madrid; Goethe Institute, Barcelona; Centro de Arte de la Complutense, Madrid; Fabra i Coats, Barcelona; Swinton & Grant, Madrid; Ingràvid Festival, Figueras, Girona; Dados Negros, Villanueva de los Infantes, Ciudad Real; Storm And Drunk, Madrid; entre otros. / Ha sido galardonado con diferentes premios y becas como: Residencia AC/E-Hangar- SAGS Corea 2017; Generación 2017; Participar.de, Propuestas de la Vegap; Intransit; y seleccionado en: Premi Ciutat de Palma y Premio Miquel Casablanca. // David Crespo trabaja en proyectos artísticos que atraviesan disciplinas y conceptos, abordando temas relacionados con el empoderamiento social sobre el territorio. A través de sus proyectos, construye instalaciones o recrea escenarios físicos con la intención de reinventar y lanzar una mirada crítica sobre el entorno. Su interés por temas presentes en el día a día, hace que gran parte de su trabajo gire alrededor de cuestiones que refieren a lo lúdico, punto de partida desde el cual pretende generar alteraciones de la realidad, reformulando las reglas y las estructuras que las sostienen, para desarrollar nuevos conceptos y también como forma de hacer política. Por medio de la acción, la experimentación, la participación colectiva, el happening, el juego o la ironía va definiendo las formas de los proyectos, priorizando la experiencia y el factor social.

+ Información de David Crespo: www.iamdavidcrespo.com

DIANA LARREA

Madrid, 1972. // Artista visual. // Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense, Madrid. Sus proyectos artísticos han sido becados y premiados por distintos centros, como: Beca Generaciones, Fundación Montemadrid; Primer Premio Vida 6.0, V Concurso Internacional sobre Arte y Vida Artificial, Fundación Telefónica; Beca Fundación Marcelino Botín; Primer Premio de Escultura Urbana, IV Bienal Internacional de Artes Plásticas de Alcorcón; Premio de Creación Artística de la Comunidad de Madrid; Accésit en VII Premio ABC de Pintura y Fotografía; Premio Anteproyecto, Concurso de Intervenciones Artísticas de ExpoAgua Zaragoza; Ayuda a la Producción de la Casa de Velázquez, Madrid. // Entre sus exposiciones colectivas destacan: *The Charlottenborg Spring Exhibition*, Kunsthall Cahlottenborg, Copenhague, Dinamarca; *Os 24 degrau*, Museu Nacional do Conjunto Cultural da Republica de Brasilia, Brasil; *In Transition Russia*, National Centre of Contemporary Art de Moscú, Rusia; *Eva entkleiden*, Instituto Cervantes de Berlín, Alemania. También ha participado en el proyecto *Postcards from a City*, Laznia Contemporary Art Center en Gdansk, Polonia, y en las exposiciones *Ativando o espaço público*, Galería Boavista, Lisboa, Portugal, y *En cuerpo y alma*, Sala Kubo-Kutxa, Donostia-San Sebastián. // Anteriormente, expuso sus obras en: Galerie Wieland, Berlín, Alemania; Gallery Kobo Chika, Tokio, Japón; Museo Mimara, Zagreb, Croacia; Palazzo Ducale, Módena, Italia; EACC, Espai d'Art Contemporani de Castelló; Gaîté Lyrique, París, Francia; Centro King Juan Carlos I, Universidad de Nueva York, USA; Espai 13, Fundació Joan Miró, Barcelona; Unified Field Arts Space, Yogyakarta, Indonesia. // Además, ha participado en Ferias Internacionales como: PULSE New York Contemporary Art Fair; MACO México Arte Contemporáneo y CIGE 5th China International Gallery Exposition, Beijing. // Diana Larrea trabaja utilizando varias disciplinas plásticas, como la instalación, el vídeo, la fotografía o el dibujo. Es conocida, sobre todo, por las intervenciones y performances que ha realizado en espacios públicos. Con sus propuestas de arte público, la artista siempre ha dirigido su interés hacia la mirada del ciudadano común para provocar leves interrupciones en nuestra vida cotidiana. Mediante la intromisión de ciertas actuaciones dentro del ámbito urbano, trata de ofrecer al espectador un planteamiento que invite a reflexionar acerca de la estructura que siguen ciertos elementos en las ciudades y el modo en que éstos puede transformarse. Con ello, propone desplegar preguntas vinculadas a la ocupación del espacio público y la intrusión de ciertas ficciones en nuestra realidad diaria. En sus primeras acciones, introducía en el paisaje urbano elementos cromáticos que perturbaban la percepción habitual de los ciudadanos. Sin renunciar a aspectos poéticos formales, la artista siempre ha intentado ofrecer al espectador un punto de

partida para reconsiderar algunas cuestiones acerca del orden estético que construyen determinados elementos en las ciudades. En otras intervenciones posteriores, centra su atención en pequeñas historias o anécdotas propias del lugar escogido para recuperarlas y rescatarlas de la memoria común. Sus más recientes intervenciones urbanas tienen un carácter más combativo y subversivo, con la intención de poner a prueba los límites de un código oficial y desafiar el poder establecido. En otra serie de trabajos, la artista se ha basado en algunas figuras míticas de la Historia del Arte o la Historia del Cine, para apropiarse de ciertos iconos que han sido convertidos por la sociedad en paradigmas culturales. Uno de los principales intereses que sostienen el conjunto de su labor creativa es la voluntad de analizar el culto al objeto artístico y el modo en que acabamos mitificando ciertos productos culturales. El trabajo visual que ha desarrollado en los últimos años se sitúa en un territorio de reflexión en torno al aura de algunos modelos estéticos e históricos, centrando su atención en la trascendencia que poseen más allá de la propia práctica artística y su implicación en la vida social del individuo.

+ **Información de Diana Larrea:** www.dianalarrea.com

DIEGO DEL POZO BARRIUSO

Valladolid, 1974. Vive y trabaja en Madrid. // Artista, productor cultural y profesor en la Facultad de Bellas Artes en la Universidad de Salamanca . // Miembro de los colectivos artísticos : C.A.S.I.T.A., Subtramas y Declinación Magnética . // Desarrolla proyectos sobre la construcción social de la s subjetividades. Su trabajo se articula en torno al afecto y el deseo , y cómo estos aspectos están sustancialmente condicionados por los sistemas de producción económicos . En su producción investiga sobre la noción de Dispositivo Artístico de Afectación. // Entre sus exposiciones individuales destacan las realizadas en: X Bienal Centroamericana, San José, Costa Rica, y Managua, Nicaragua, 2016-2017; Diputación de Huesca, 2012; CAB, Burgos, 2011; ECAT, Toledo, 2009. // Ha participado en exposiciones colectivas como: *...supone todo esto una posibilidad*, Centre del Carme, Valencia, 2018; *Una cierta investigación sobre las imágenes: Building Ghost Transmission*, XIV Bienal Fotonoviembre, TEA-Tenerife Espacio de las Artes, 2017; *Anarchivo Sida*, CC Conde Duque, Madrid, 2017, y Tabakalera, Donosti - San Sebastián, 2016; *Nuestro Deseo es una revolución*, CentroCentro Cibeles, Madrid, 2017; *Atlas de las Ruinas de Europa*, CentroCentro Cibeles, Madrid, 2016-17; *Un saber realmente Útil*, Museo Reina Sofía, Madrid, 2014-15; *Hasta que los leones no tengan historiadores...*, Matadero Madrid, 2014-15; *Colonia Apócrifa*, MUSAC, León, 2014-15; *Inventer lo possible. Une vidéothèque éphémère*, Jeu de Paume, Paris, 2014; *Here together now*, Matadero Madrid, 2013; *Our work is never over*, Matadero Madrid; *Educando el Saber*, MUSAC, León, 2010; *Après la fin / valeur travail*, Haus der Kulturen der Welt, Berlín, Alemania, 2009; *Heterotopías*, Oktogon de HFBK, Dresden, Alemania, 2007 // Su trabajo se articula en torno a su preocupación por el amor y el deseo y cómo estos aspectos, que parecen vinculados a la experiencia íntima del sujeto, están condicionados por nuestro entorno social, el poder y los métodos de producción. Su obra parte de la idea de que los mecanismos de control social se encuentran interiorizados por los individuos, mostrando las fisuras en las cuales estas herramientas de poder entran en conflicto y provocan contradicciones en nosotros mismos. Utilizando la aparente inocencia de las técnicas y soportes - dibujos, cajas de música, vídeos o juegos de mesa- nos enfrenta a una realidad en la que nuestros deseos, asumidos como algo propio y privado, son desenmascarados como construcciones que nos conducen al consumo o al control social.

+ **Información de Diego del Pozo:** archivodecreadores.es/artist/diego-del-pozo/213

EDUARDO SCALA / YA LO DIJO CASIMIRO PARKER

Eduardo Escala. Madrid en 1945. // Poeta experimental y ajedrecista. // Su obra propone lo que él mismo llama *poesía verbal-visual*, VISUALABREV: *Poesía geométrica/métrica/ sin métrica/de manual de métrica*. Es un creador visionario en constante investigación de nuevas formas y juegos de lenguaje para manifestar revelaciones espirituales escondidas en los términos de las palabras. // Desde que en 1974 editara *Geometría del éxtasis*, ha publicado más de 30 obras en diferentes soportes, entre los que destacan: *SOLUNA*, 1977-1993; *Ars de Job*, 1987-1990; *La semilla de Sissa*, 1999; *Universo*, 2001; *Ger-un-dios*, 2005; *Poesíaarquitectura*, 2007; En *Contrapoesía. antilogía de poetas reversados* (junto a Pedro Casariego, Arturo Martínez y Gonzalo Escarpa (Ya lo dijo Casimiro Parker, 2010), se reúnen algunos de sus textos más reconocidos, y otros inéditos. // Su pieza *AJEDREZ. Libro de Naipes* (Ya lo dijo Casimiro Parker, 2011) apunta hacia el Libro de Thot o Tarot y constituye un sistema óptico -Matemáticazar- y metafísico donde las voces simétricas del castellano se sitúan en un espacio y lengua universal.

Ya lo dijo Casimiro Parker. Madrid, 2008. / Editorial independiente, dirigida por Marcus Versus, donde la palabra, el verso, las miradas, la soledad y los sentimientos caminan con el único fin de recorrer las calles de todas las ciudades del mundo, observar y reaccionar. Promueve una visión de la poesía libre, sin formatos que la aten ni prejuicios que la sometan.

+ **Información de Eduardo Scala:** www.eduardoscala.com

+ **Información de Ya lo dijo Casimiro Parker:** harpolibros.com/ed-ya-lo-dijo-casimiro-parker

EL PERRO

Madrid, 1989-2006. // Grupo de artistas integrado por Ramón Mateos (1968), Iván López (1970) y Pablo España (1970). // Se constituye en Madrid en 1989 con una decidida vocación política de trabajo en la calle o con la calle. Su existencia llegó hasta 2006, momento en que los dos últimos forman el dúo Democracia y Ramón Mateos continúa como artista y gestor artístico en solitario. // Durante sus años de funcionamiento presentan intervenciones en lugares públicos, festivales, antiguos hospitales y tribunales, convirtiéndose en uno de los grupos nacionales más destacados. // Su actividad se enmarca dentro del denominado arte relacional o arte del acontecimiento. Sus obras responden a la preocupación sobre la progresiva escenificación de los ámbitos de convivencia, por lo que la mayoría de sus proyectos son abordados desde una perspectiva política, tecnológica y cultural, prestando especial atención a todo lo que esté relacionado con el arte público. Eso sí, en muchas ocasiones tratan estas situaciones desde un punto de vista irónico. El resultado son obras impactantes y de gran contenido social.

+ **Información de El Perro:** ramon-mateos.com - www.democracia.com.es

EUGENIO AMPUDIA

Melgar, Valladolid, 1958. Vive y trabaja en Madrid. // En la actualidad es uno de los artistas españoles más reconocidos. Su trabajo multidisciplinar acaba de recibir el Premio AECA al mejor artista español vivo representado en ARCO18 -que ya obtuvo en 2008-, y el Premio ARCO-BEEP, Colección de Arte Electrónico. También en 2008, la beca The Delfina Foundation, Londres. // Su trabajo indaga, bajo una actitud crítica, sobre los procesos artísticos, el artista como gestor de ideas, el papel político de los creadores, el significado de la obra de arte, las estrategias que permiten ponerla en pie, sus mecanismos de producción, promoción y consumo, la eficacia de los espacios asignados al arte, así como sobre el análisis y experiencia de quien las contempla e interpreta. // Sus obras se han expuesto internacionalmente en lugares como: ZKM, Karlsruhe, Alemania; Jordan National Gallery of Fine Arts, Ammán, Jordania; Museo Carrillo Gil, México; Boston Center for the Arts, Boston (MA), Estados Unidos; Ayala Museum, Manila, Filipinas; y en Bienales como la de Singapur, la Havana, la Bienal del Fin del Mundo. Y forma parte de colecciones como la de MNCARS, MUSAC, ARTIUM, IVAM, La Caixa, entre otras.

+ **Información de Eugenio Ampudia:** www.eugenioampudia.net

FERNANDO SÁNCHEZ CASTILLO

Madrid, 1970. // Estudió en el Instituto de Estética Contemporánea UAM, ENSBA París y residió en la Rijksakademie de Amsterdam. // Desarrolla una crítica multiangular del discurso monumental, en el cual desarticula sus agencias de poder y representación. Su trabajo es un intento de reescribir los relatos de la historia o al menos hacernos más conscientes de sus complejidades y trazas, y para mostrar que, la Historia, se construye desde muchas posiciones de poder. // Exposiciones individuales recientes: *Tlatelolco Winter Games*, Kunstraum, Innsbruck, Austria, 2016; *Hoy también hizo un día soleado*, Sala Siqueiros, SAPS, México DF, 2016; *Introduction of the Stone of Madness*, Museo Stedelijk Den Bosch, Países Bajos, 2016; *Más allá*, CA2M, Móstoles, Madrid, 2015. // Festivales o exposiciones colectivas más recientes: *The Human Condition*, Fundación Ekaterina, Moscú, Rusia, 2017; *Manifesta 11*, Zurich, Austria, 2016; *Hacking Habitat*, Niet Normaal, Utrecht, Holanda, 2016; *From Here to Eternity*, Bienal Gherdeina, Italia, 2016; *Do Disturb*, Palais de Tokio, París, Francia, 2015; *Made in China*, Albertinum, Dresden, Alemania, 2015. // Próximos proyectos, en 2018 y 2019: *Thinker*, Eurojust Den Haag, Holanda; *Melilla Mauerspringer*, Art Herford, Alemania; *Useless*. Art Machines for Thinking, Seeing and Dreaming, Bronx Museums, NY, EE.UU.; Shangai Biennale; *Ashes and Bricks*, Sushchev National Museum of Architecture, Moscú, Rusia .

+ **Información de Fernando Sánchez Castillo:**

www.rtve.es/alcarta/videos/metropolis/metropolis-fernando-sanchez-castillo/3432738
juanadeaizpuru.es/artista/fernando-sanchez-castillo

JONATHAN NOTARIO

León, 1981. // Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca, 2004. // Ha recibido varios premios y menciones como: Beca Vegap, Propuestas 2013; Premio Injuve, 2010; Premio de Artes Plásticas de la Universidad Complutense, 2010; Primer Premio Carriegos de Artes Visuales, 2010; Premio-adquisición Certamen de Jóvenes Artistas de Castilla y León; Premio de Cómic y Arte Joven, Junta de Castilla y León, 2007. // Trabaja con las galerías madrileñas Blanca Soto y Mad is Mad. // Ha expuesto en muestras como: *Tentaciones 09*, comisariada por Javier Duero en Estampa Feria de Arte Contemporáneo, Madrid, o la exposición itinerante del Injuve por España y Latinoamérica, comisariada por Jesus Carrillo, con el patrocinio de la AECID. // Además ha realizado proyectos editoriales como su libro: *Retratos de interior*, financiado con Ayuda de VEGAP, con prólogo de Jesus Carrillo, presentado en el MUSAC, León, y en La Central, Museo Reina Sofía, Madrid, en 2014. // En el último año ha comenzado a desempeñar una labor didáctica, impartiendo talleres de creación plástica en varias instituciones públicas y privadas como el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, o la Fundación Cerezales, León. // Jonathan Notario utiliza el arte como un juego de simulación desde el cual poder reflexionar sobre el ser humano, cuestionando la forma en la que la ficción y la realidad se relacionan entre sí. Para ello emplea una labor didáctica, relacional, empática y respetuosa con el espectador, mediante la creatividad y el humor. Sus proyectos suelen ser participativos y juegan a simular aspectos populares y lúdicos con los que todo el mundo puede identificarse, y acaban formando parte de su imaginario colectivo, como *Worker Man*, *el muñeco que me sustituye en el trabajo*, *la pasta tapa huecos*, o *la bomba atómica anti discusiones*. Utiliza la pintura, el dibujo, la fotografía, el video y la instalación, y suele emplear materiales como madera, cartón, papel, y plástico mediante técnicas artesanales y de bajo presupuesto para simular procesos de representación industriales o estandarizados de alta gama y presupuestos colosales como son la industria juguetera, el visual merchandising, el mundo del cine, la industria del libro, la creación de parque temáticos, etc... En definitiva su arte trata de como la creatividad y el sistema del arte pueden hacer realidad sueños imposibles sin necesidad de dinero y grandes medios. Sus intereses o cosas en las que se inspira no provienen necesariamente del arte sino también de otras formas de ficción: cómics, literatura, cuento clásico o cine.

+ **Información de Jonathan Notario:** www.jonathannotario.es

JULIO ADÁN

Madrid, 1977. // Master en Arte, Creación e Investigación y licenciado en Bellas Artes por la UCM, cuenta con el BA Drawing Degree por el Camberwell College of Arts de Londres. // En sus trabajos se interesa por los procesos de creación de la obra como parte expositiva de la misma, confundiendo conceptos habitualmente definidos y claramente separados como autor-espectador, proceso-resultado o taller-sala de exposiciones, utilizando para ello elementos cotidianos o cercanos al ámbito del taller que devienen en nuevas lecturas siempre vinculadas a los lenguajes tradicionales de las artes plásticas o valiéndose de juegos lingüísticos. // Forma parte del Archivo de Creadores de Madrid, del de Intransit y del de Curators' Network. // Ha participado en festivales como In-Sonora, ECO, ARTE SONoro OFF o SON y cuenta con varias colaboraciones para la revista

de arte experimental La Más Bella. // Su trabajo ha sido expuesto en espacios como Centro de Arte Dos de Mayo CA2M, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón, La Casa Encendida, Matadero Madrid, Tabacalera Madrid, Medialab-Prado, Centre d'Art La Panera, Pearlfisher Gallery, Sala de Arte Joven de la Comunidad de Madrid, Galería Raquel Ponce, Capa Madrid, Espacio Menosuno, Auditorio Nacional de Música o Arteleku, entre otros. // Desde 2009 compagina su actividad individual con la del colectivo Nadamásmate junto a Mayte Nogueiras. Y desde 2015 desarrolla de forma conjunta junto a Alfredo Morte y Miguel Ángel Ballesta el proyecto de experimentación sonora Parvenunoise.

+ **Información de Julio Adán:** julioadan.wordpress.com

JULIO FALAGÁN

Valladolid, 1979. // Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca. Ha obtenido numerosas becas y residencias en lugares como la Casa Velázquez, la Academia de España en Roma o en el Atelierhaus Salzamt de Linz, entre otros. Su obra está presente en colecciones como la de la Junta de Castilla y León, Ayuntamiento de Madrid, Caja Madrid, Caja de Burgos, Gobierno de Cantabria, Universidad de Salamanca, etc. // Uno de sus objetivos principales es destruir la barrera que separa la alta y la baja cultura y criticar con ironía al poder establecido y sus abusos. Para ello trabaja siempre con imaginarios cotidianos y se apropia de elementos del arte más encumbrado, a los que suma otras piezas de arte más underground e incluso callejero. Sus referencias son múltiples, de manera que coloca en un mismo plano todo tipo de fuentes, haciendo de la horizontalidad su máxima ideológica y plástica y trabajando desde la conciencia de vivir en una cultura de la imagen. // Su obra se mueve a menudo entre el kitsch y lo vintage, presentándose en todo tipo de soportes y formalizaciones, desde tablas de skate o mecanismos manipulables, hasta collages y óleos. Para el artista, lo importante del arte es que llegue al público, porque con él no pretende sino aportar una nueva mirada sobre las cosas y ponerse así en comunicación con el mismo.

+ **Información de Julio Falagán:** www.juliofalagan.com

LA MÁS BELLA

Proyecto de reflexión, acción y experimentación en el mundo de la edición de arte contemporáneo, que impulsa y realiza proyectos artísticos específicamente pensados para ser editados por canales y métodos alternativos al mundo editorial convencional. // La Más Bella opera ininterrumpidamente en Madrid desde 1993. Los editores y directores del proyecto son los artistas Pepe Murciego (Madrid, 1967) y Diego Ortiz (Madrid, 1968), implicados en el mundo del arte, la gestión cultural y los medios de comunicación desde hace más de 25 años. // La Más Bella posee varias vías de actuación: La revista La Más Bella, soporte de experimentación editorial editado desde el año 1993; Las máquinas expendedoras de ediciones artísticas Bellamatic, en marcha desde 2001; y los talleres, presentaciones, charlas, etc., relacionados con la actividad editorial, realizados a lo largo de todos estos años, en más de un centenar de lugares de todo el mundo. // La revista La Más Bella, monográfica en cada número, cuenta con alrededor de dos millares de colaboraciones de creadores de todas las disciplinas e indisciplinas artísticas, tanto plásticas como literarias, audiovisuales o conceptuales. // A lo largo de estos casi 25 años, La Más Bella ha editado alrededor de 100 números de su revista La Más Bella, entre ediciones normales, especiales, invitadas o de taller, realizando además decenas de actividades relacionadas con el mundo editorial no convencional.

+ **Información de La Más Bella:** www.lamasbella.es

LCDD - LOS CABALLOS DE DÜSSELDORF / OLAF LADOUSSE

LCDD - Los Caballos De Düsseldorf. Grupo madrileño de música ruidista y experimental. // Como antaño los futuristas, LCDD afinan el ruido de sus herramientas para que las escuchéis cantar. Fabrican sus propios instrumentos sacando y manipulando los circuitos integrados principalmente de juguetes que encuentran en la basura y en los mercadillos, asignando un futuro distinto a unos objetos caducados. Es sabido que los caballos no entienden de informática, ignoran las computadoras y sus programas; por ello su música es orgánica, interpretada con luz y movimiento alterando físicamente el sonido que fluye a través de los componentes electrónicos. // A lo largo de los últimos años han actuado en festivales como: Sonic Protest, París; Mondes Hors-Pistes, París; Basurama, Bélgica; MEM, Bilbao; Animac, Monkey Week, La Noche en Blanco, etc. Además de tocar por Europa, Japón, EE.UU, México, etc. // Ellos mismos cuentan su historia: *“La Mulasaña, El Potro de Cascorro, La Yegua de Dresden y El Burro Ácrata, se conocieron en el hipódromo de Düsseldorf tras perder la carrera. Sus propietarios, humillados por sus derrotas, quisieron sacrificarlos. Escapando de la picadora, cruel destino de los obsoletos equinos, se unen en la fuga. En las lejanas estepas mongolas, donde les llevó su cabalgata, deciden vengarse de los fustigadores latigazos, montando una agrupación musical. El plan sería generar sangrientas ondas sonoras para los humanos, sólo melódicas para el oído animal. Fabricaron instrumentos electrónicos puenteando circuitos integrados y los llamaron doorags”.*

Olaf Ladousse. Bélgica, 1967. // Polifacético artista afincado en Madrid desde 1992. Ilustrador, diseñador de portadas de discos (Atom Rhumba, Patrullero Mancuso, Jonston...), impulsor del fanzine ¡Qué Suerte! y músico en grupos como Solex y LCDD - Los Caballos de Düsseldorf, donde hace sonar sus *doorags*, de los cuales es además su propio luthier, bajo el sobrenombre de “El Burro Ácrata” y junto a un caballo y dos yeguas más: “El Potro de Cascorro”, “La Yegua de Dresden” y “La Mulasaña”.

+ **Información de LCDD:** lcdd.bandcamp.com - www.youtube.com/user/LCDDband/featured

+ **Información de Olaf Ladousse:** www.olafladousse.com - blogolaf.blogspot.com.es

MATEO MATÉ

Madrid, 1964. // Artista conceptual español. // Ha realizado exposiciones individuales en: Museo Siqueiros, Mexico DF; Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía; Museo Patio Herreriano, Valladolid; Círculo de Bellas Artes, Madrid; Museo Lázaro Galdiano, Madrid; Museo Cerralbo, Madrid; Biblioteca Nacional; etc. Asimismo, ha participado en exposiciones colectivas en:

Jeu de Pomme, París; PS1 Moma, Nueva York; Fundación Marcelino Botín, Santander; Museo Berardo, Lisboa; Centro de Arte 2 de Mayo, Móstoles, Madrid; Museo de Arte Contemporáneo, Santiago de Chile; MART, Trento; etc. Su obra está presente en colecciones como: MUSAC Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León; CAB, Burgos; Artium Museo Vasco de Arte Contemporáneo, Vitoria; Fundación Altadis, París; Fundación Botín, Santander; CA2M, Móstoles, Madrid; etc. // Mateo Maté utiliza objetos cotidianos, incluso a menudo ligados a su propia rutina doméstica, para explorar cómo en la modernidad tardía los espacios que habitamos están atravesados por tensiones y violencias en las que lo íntimo y lo social, lo político y lo existencial, lo individual y lo colectivo se entremezclan y confunden. Interesado por el potencial simbólico de la metáfora cartográfica, crea espacios escultóricos y performativos que a la vez que nos resultan familiares, nos generan un profundo desconcierto, como si estuvieran plagados de peligros latentes, de enigmas perturbadores. En sus trabajos, plantea que en un contexto como el actual, en el que nuestros entornos más inmediatos se han convertido en geografías indescifrables y llenas de amenazas e incertidumbres, tenemos que repensar y reinventar la noción de habitar, ser capaces de desbordar nuestra mirada y devolverle la concreción a los espacios y objetos que nos rodean. Recurriendo con frecuencia a la ironía y buscando la implicación crítica de los espectadores y una cierta presencia del azar, las instalaciones de Mateo Maté -en las que encontramos desde esculturas realizadas con pilas de periódicos hasta muebles que tienen formas de países, pasando por camas desechas y mesas con restos de comida que recorren trenes y aviones de juguete a los que se les ha adosado una pequeña cámara- abordan cuestiones como la construcción identitaria, la progresiva militarización del ámbito doméstico, la experiencia del desarraigo, la relación entre arte y vida, la emergencia de la video-vigilancia como nueva narrativa de la contemporaneidad o la interiorización y naturalización de los dispositivos de poder.

+ Información de Mateo Maté: www.mateomate.com

MIGUEL ÁNGEL MORENO CARRETERO

El Carpio, Córdoba, 1980. Actualmente reside en Granada. // Licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla, artista plástico y gestor cultural. // Como gestor cultural, entre sus proyectos destacan: Comisario de La Noche Blanca, Córdoba (Dpto. Artes Visuales); Creador de SCARPIA Jornadas de Intervención Artística en el Espacio Natural y Urbano de El Carpio, Córdoba, entre 2002 y 2016; Comisario de Cosmoarte, Cosmopoética, Festival Internacional de Poesía 2010, Córdoba; Comisario y director del concurso 16 Iconos para Córdoba 2016, Fundación Capital Cultural Córdoba 2016; Cofundador del proyecto FAR, Foro de Arte Relacional, dirigiendo los Encuentros de Formación Universitaria de Andalucía, con el patrocinio de la Fundación Daniel y Nina Carasso, y trabajando con artistas como Francesc Torres, Cristina Lucas, José Guerrero, La Más Bella o Juan del Junco, etc. // Desde el año 2002 ha obtenido diferentes becas y premios como: Beca de la Fundación Antonio Gala, Córdoba; Premio de Artes Nobles del Ayuntamiento de Córdoba - Drive Music; Beca de Paisaje de la Fundación Rodríguez Acosta, Granada; Beca Fundación Botí, Córdoba; Primer Premio Pepe Espaliú, Desencaja, Junta de Andalucía; Beca Daniel Vazquez Díaz, Diputación de Huelva; etc. // Individualmente ha expuesto en centros de arte o galerías como: La Fábrica, Madrid; Trinta, Santiago de Compostela; Birimbao, Sevilla; ECCO, Cádiz; Sala de Exposiciones de la Diputación de Huesca; y la más reciente en La Madraza, Universidad de Granada. Entre sus exposiciones colectivas destacan las realizadas en: Sala Cajasol, Córdoba; BIACS, Sevilla; MACO, México; CDAN, Huesca; Fundación Marcelino Botín, Santander; CAC, Málaga; Matadero Madrid; Diputación de Cuenca; Just Mad, Galería Trinta, Madrid, etc. Su obra forma parte de colecciones de instituciones y entidades como: La Fundación Carmen y Lluís Bassat, IAJ, Junta de Andalucía, CDAN (Gobierno de Aragón), Diputación de Burgos, Museo de Bellas Artes de Jaén, etc.

+ Información de Miguel Ángel Moreno Carretero: miguelangelmorenocarretero.blogspot.com.es

NIEVES CORREA

Madrid, 1960. // Graduada en Historia del Arte se ha formado, entre otros, con Concha Jerez, Isidoro Valcárcel Medina y Antoni Muntadas. // Comienza su carrera en el Arte de Acción y la Performance a finales de los años ochenta y desde entonces ha participado en festivales y encuentros en toda Europa fundamentalmente pero también en Canadá, Ecuador, Argentina, Uruguay y Japón. // Desde 1990 ha organizado festivales y programas de performances tanto de forma independiente como en comisariado, de entre ellos cabe destacar Acción!MAD - Encuentro Internacional de Arte de Acción de Madrid, del que es directora desde 2003. // Su trabajo objetual: instalaciones, objetos, fotografías, videos y procesos están íntimamente ligados a sus performances como proceso y organismo vivo que da lugar a diferentes manifestaciones "registros que se alteran".

+ Información de Nieves Correa: www.nievescorrea.org

PASSIÓN - AQUASSIÓN (DEPORTE DE IDEAS)

Madrid, 1973-1980. // Colectivo de artistas conceptuales, organizado desde 1977 como Club Deportivo de baloncesto (Passión) y un año después como club y equipo de waterpolo (Aquassión) // El arte conceptual, utilizando la ironía, el humor y el desenfado, pero no exento de profesionalidad y respeto por el reglamento, inserto de manera real dentro del deporte profesional y federado, como mirada crítica, desde dentro, a la competitividad del deporte, imagen de la competitividad intrínseca del mundo contemporáneo. // "La intención primordial de este Club es impulsar el deporte de ideas, proponiendo el desarrollo de la imaginación dentro de las normas de un deporte", proclamaba en 1978 el grupo Passión (Deporte de Ideas) en el documento fundacional de su sección de water-polo. // Desde 1973 un colectivo fluctuante pero numeroso -unas cincuenta personas en total- mantenía una práctica artística relajada. Se trataba de un conceptualismo sin grandes pretensiones, en el que predominaba el humor y el desenfado; una crítica, desde dentro, de lo que entonces se llamaban nuevos comportamientos artísticos, y con una clarísima intención de hacer arte fuera de los circuitos artísticos habituales. // La mayoría de las obras producidas por estos artistas eran acciones privadas fiestas, viajes, pequeñas ediciones, etc. que en numerosas ocasiones incidían en otras esferas de la vida como la universidad, la prensa, la vida del barrio, etc. // En septiembre de 1977 se logró

aglutinar todo el esfuerzo humano y teórico de los diversos grupos que conformaban los artistas mencionados, en una empresa realmente novedosa y poco o nada explotada: introducir el arte en un mundo tan reglamentado, y a la vez tan popular, como es el deporte. // Nació así un Club Deportivo que pretendía convertir el deporte no en una lucha entre contrarios, si no en un espectáculo artístico, en el que tuvieran cabida las más renovadas tendencias del arte del arte contemporáneo. Y surgió como contrapunto ideológico al la idea del deportista-gladiador-profesional que exige la alta competición moderna, con la posibilidad añadida de introducir acciones artísticas en el espectáculo deportivo, y para enriquecer la excesiva rigidez del reglamento y de las tácticas y movimientos de los deportistas, encaminadas únicamente a imponerse al adversario. // En el deporte, como imagen de la vida, la competición es esencial, por tanto el no ser competitivo constituye un atentado a una convención social unánimemente aceptada. Pero si, además de no competir, se es absolutamente respetuoso con el reglamento, los estamentos federativos, el otro equipo, los árbitros y el público, la idea cobra aún mayor interés. // Más aún, si se valoran las posibilidades estéticas de la geometría del terreno de juego, el movimiento de los jugadores y su indumentaria, la participación del público ... la idea del deporte como arte se hace muy atractiva, y el infiltrar un grupo de artistas en el mundo del deporte federado, irresistible. // En 1977 el club deportivo Passi3n (Deporte de Ideas) se inscribe en la Federaci3n Castellana de Baloncesto para participar en la temporada 77-78 en la 3ª categorí3a regional. // La aparici3n de Passi3n en las canchas crea una enorme expectaci3n y una gran afluencia de público. Provoca el interés de los medios de comunicaci3n, la duda de los rivales y la afici3n de un público cada vez más fiel, entusiasta y participativo. El propio club reparte panfletos con el ideario y las intenciones. Se logra cierto entendimiento por parte de algunos equipos y árbitros, aunque el comité de competici3n llega a multar al club por antideportividad. // En la temporada 78-79, la asamblea de jugadores y socios decide por unanimidad abandonar el baloncesto, suficientemente experimentado, e introducir los renovadores planteamientos estéticos en otro deporte, en él se permanece durante dos temporadas con el nombre de Aquassió3n.

+ Informaci3n de Passi3n y Aquassió3n (Deporte de Ideas):

alfredoaracil.wordpress.com/tag/aquassion

torneopassion.wordpress.com/passion-1977

PAULA BLOWER

Brasília, Brasil, 1983. // Graduada en Tecnología de Producci3n del Vestuario, complementa su formaci3n en Londres (UK), en el máster The Expanded Field of Drawing de la Slade School of Fine Arts y en la Central Saint Martins, estudiando modelado y escultura. Desde 2014 realiza cursos en la Escola de Artes Visuais do Parque Lage de Río de Janeiro (Brasil) principalmente dedicados a los estudios tridimensionales, bajo la orientaci3n de João Carlos Goldberg. Su trabajo abarca diferentes lenguajes como vídeo, instalaci3n, performance, intervenci3n, textos y objetos. // Ha realizado dos exposiciones individuales: *Go ask my mother* en El Cuarto de Invitados, Madrid, 2017, y *The Roosevelt's Picnic* en la 4bid Gallery, Amsterdam, Holanda, 2017. Además de varias colectivas en ciudades como Río de Janeiro y Porto Alegre (Brasil), Buenos Aires (Argentina) o Londres (UK). // En los últimos años ha sido seleccionada para realizar proyectos artísticos en diferentes residencias de artista de varias ciudades de Europa, como Madrid, en el año 2017, a través del proyecto independiente de residencias artísticas R.A.R.O.

+ Informaci3n de Paula Blower: www.paulablower.com

SANDRA MARCH / PERDITA METABUK

Sandra March. La Seu d'Urgell, 1974. // Entiende la práctic3a artístic3a como un medio para visitar y repensar temáticas clásicas. Su obra gira alrededor de cuatro ámbitos de especulaci3n: el concepto de corporeidad, los valores y estereotipos asociados al género, la manera en que la cotidianidad o la autobiografía reflejan el imaginario colectivo, y el libro como contenedor o síntesis de sus proyectos. A nivel procedimental realiza proyectos que parten de una investigaci3n filosófica, didáctica y artístic3a, con el objetivo de realizar una revisi3n crítica, pedagógica e irónica. Mantiene una voluntad de permanente experimentaci3n utilizando muy distintas disciplinas, con la intenci3n de articular sus propuestas de la manera menos restrictiva posible.

Perdita METABUK. Proyecto artístic3o y propuesta editorial independiente creada por Sandra March. Su catálogo es diverso e incluye libros de artista, pequeñas ediciones, libros-objeto, experimentos impresos y fanzines peculiares. Las publicaciones contienen los siguientes ingredientes: pulpa de ilustraciones, extracto de humor, ideas recicladas, colorante irónico, imágenes adulteradas, concentrado de protesta social, ácido feminista y un par de yemas de huevo. Pueden contener trazos de suplemento dominical y son ricos en participaciones.

+ Informaci3n de Sandra March: www.sandramarch.com/esp

+ Informaci3n de Perdita METABUK: www.perditametabuk.com

PEPE MURCIEGO

Coca (Segovia) y Madrid, 1967. // Licenciado en Bellas Artes, UCM, Madrid, 1991. // Artista interdisciplinar, dedicado principalmente a la experimentación editorial y al arte de acción. // Dedicar parte de su labor al activismo artístico, organizando y/o comisariando exposiciones y eventos.

En sus piezas de arte de acción está presente el tiempo, la memoria y lo cotidiano, habiendo presentado trabajos, desde 1997, en lugares como: Madrid, Valencia, Barcelona, Sevilla, León, Murcia, Burgos, Pontevedra, Guadalajara, Palma de Mallorca, Las Palmas de Gran Canaria, Punta Umbría (Huelva), Les Escuales (Girona), Villanueva de los Infantes (Ciudad Real), Vila Nova de Cerveira (Portugal), Helsinki (Finlandia), Lisboa (Portugal), Beijing (China), Santiago (Chile), Berlín (Alemania), Caracas (Venezuela), Piotrkow Trybunalski (Polonia), Buenos Aires (Argentina), etc. // En 2008-2009 co-dirige, junto a Roxana Popelka, Mercedes Comendador y Esther Catoira, el documental experimental 38 TONELADAS, Premio Creación Artística 2008 de la Comunidad de Madrid. // En 2012 presenta, junto a Belén Cueto y Roxana Popelka, en Matadero Madrid y en Kubik Fabrik (Madrid), el proyecto HOY de escena contemporánea, con la Ayuda del Programa de Producción Artística Matadero Madrid 2011. // En 2015 pone en marcha el proyecto de investigación artística y edición PERSPECTIVA CABALLERA, con la Ayuda de El Ranchito Matadero Madrid y Centro Cultural de España en Santiago de Chile, con sendas residencias de un mes en sus respectivas sedes.

Editor y director, junto a Diego Ortiz, del proyecto de acción y experimentación editorial LA MÁS BELLA. Un proyecto de reflexión, acción y experimentación en el mundo de la edición de arte contemporáneo, que desde el año 1993, impulsa y realiza proyectos artísticos específicamente pensados para ser editados por canales y métodos alternativos al mundo editorial convencional. LA MÁS BELLA edita la revista rara y experimental del mismo nombre, con alrededor de 100 números editados, donde se publican, de modo monográfico para cada número, todo tipo de trabajos de arte y creación contemporánea: fotografía, diseño, dibujo, poesía visual, fonética o discursiva, arte sonoro, videoocreación, performance, etc. LA MÁS BELLA tiene en marcha otros proyectos, relacionados los procesos editoriales, como las diferentes versiones de máquinas expendedoras de productos artísticos Bellamatic, o como los Talleres de Revistas de Arte Experimentales, impartidos en una cincuentena de lugares de España y del mundo: Madrid, Córdoba, Pontevedra, Bilbao, Donosti - San Sebastián, Gijón y Ladines (Asturias), El Carpio y Villafranca (Córdoba), Móstoles y Coslada (Madrid), Figueras (Girona), Villanueva de los Infantes (Ciudad Real), Coca (Segovia), Tàrraga (Lleida), Santiago (Chile), Maracaibo (Venezuela), El Cairo (Egipto), Sao Paulo y Brasilia (Brasil), Nueva Delhi (India), Tetuán y Casablanca (Marruecos), Berlín (Alemania), Managua (Nicaragua), Nápoles (Italia), Cracovia (Polonia), Orán (Argelia), Malabo y Bata (Guinea Ecuatorial), etc.

Dedicar parte de su labor al activismo artístico, organizando y/o comisariando eventos: Ardearganda (2001-2003, Arganda, Madrid), Coslart (2001-2003, Coslada, Madrid), Mad.03 (AVAM, Madrid, 2003), +Arte (Fiestas de San Isidro, Madrid, 2004), Entrefotos (C.C.Conde Duque, Madrid, 2005-2008), ARTE.06 (Rivas Vaciamadrid, 2006), Plaza Pública (La Noche en Blanco, Madrid, 2006), Uno Equis Dos (La Noche en Blanco, Madrid, 2007), eNSaMBLaDoS (Valladolid, 2008), Mundibujado (Rivas Vaciamadrid, 2008), De Fijo a Móvil (Madrid, 2007-2015), etc. A lo largo de 2017 comisaria y organiza la exposición itinerante *PÁGINAS EN CONSTRUCCION Revistas ensambladas, experimentales y raras*, para la Red Itiner de la Comunidad de Madrid, mostrándose en una decena de ciudades y pueblos madrileños: San Lorenzo de El Escorial, El Álamo, Colmenar Viejo, Coslada, Madrid (Palomeras Bajas), Móstoles, Torrejón de Ardoz, Navalafuente, Valdemoro y Rivas-Vaciamadrid.

+ Información de Pepe Murciego:

www.pepemurciego.blogspot.com

www.roxanapopelkapepemurciego.blogspot.com

www.lamasbella.es

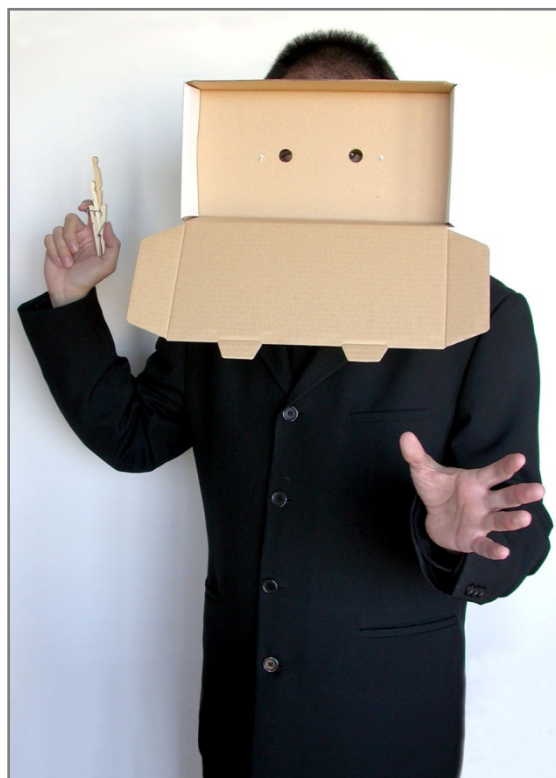


Foto acción publicada en **La Más Bella JUEGOS REUNIDOS**, 2005
Zapín antifaz-ista. 2005. Pepe Murciego.

JUEGOS ARTIFICIALES

ARTE JUGUETÓN, JUGABLE Y JUGUETE

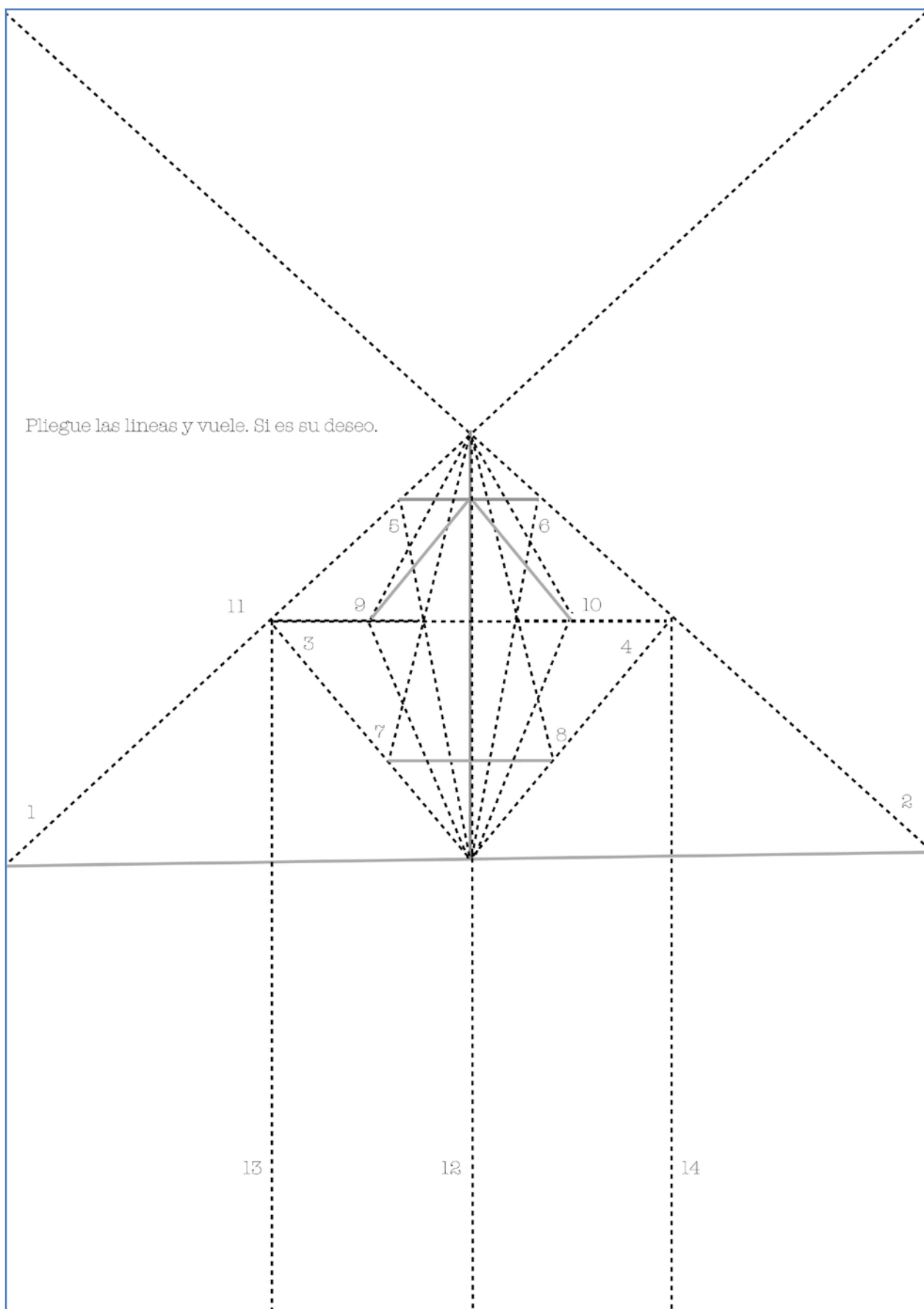
PEPE MURCIEGO

C/ Toledo, nº54, 2º, ext. izd.

28005 Madrid - España

pepemurciego@gmail.com

+ 34 699 560 127



ANEXO III. RELACIÓN DE MUNICIPIOS QUE INTEGRAN LA RED ITINER

1. Ajalvir
2. Alcalá de Henares
3. Alcobendas
4. Alcorcón
5. Alpedrete
6. Aranjuez
7. Arganda del Rey
8. Brunete
9. Buitrago de Lozoya
10. Cadalso de los Vidrios
11. Campo Real
12. Chinchón
13. Ciempozuelos
14. Collado Mediano
15. Collado-Villalba
16. Colmenar de Oreja
17. Colmenar Viejo
18. Coslada
19. Cubas de la Sagra
20. El Álamo
21. El Boalo, Cerceda y Matalpino
22. El Escorial
23. Fresnedillas de la Oliva
24. Fuenlabrada
25. Fuente el Saz de Jarama
26. Galapagar
27. Getafe
28. Guadarrama
29. Horcajuelo de la Sierra
30. Hoyo de Manzanares
31. Humanes de Madrid
32. La Hiruela
33. Las Rozas
34. Leganés
35. Loeches
36. Los Molinos
37. Majadahonda
38. Mejorada del Campo
39. Miraflores de la Sierra
40. Moralarzal
41. Móstoles
42. Navacerrada
43. Navalafuente
44. Navalcarnero
45. Nuevo Baztán
46. Parla
47. Paracuellos del Jarama

48. Patones
49. Pedrezuela
50. Pinto
51. Pozuelo de Alarcón
52. Rascafría
53. Rivas-Vaciamadrid
54. San Fernando de Henares
55. San Lorenzo de El Escorial
56. San Martín de la Vega
57. San Martín de Valdeiglesias
58. San Sebastián de los Reyes
59. Serranillos del Valle
60. Soto del Real
61. Torrejón de Ardoz
62. Torrelodones
63. Torres de la Alameda
64. Tres Cantos
65. Valdemorillo
66. Valdemoro
67. Valdeolmos-Alalpardo
68. Velilla de San Antonio
69. Villa del Prado
70. Villanueva de la Cañada
71. Villanueva del Pardillo
72. Villaviciosa de Odón
73. Villavieja del Lozoya

ANEXO IV. CALENDARIOS MONTAJE Y DESMONTAJES (pendiente definir municipios. Actualización a 2 de julio de 2018)

1. La otra fotografía. Los años 60 en la colección de la Fundación Foto Colectania

28 de enero	19 febrero
20 de febrero	14 de marzo
15 de marzo	5 de abril
6 de abril	30 de abril
6 de mayo	23 de mayo
24 de mayo	17 de junio
18 de junio	9 de julio
10 de julio	31 de julio
1 de agosto	22 de agosto
4 septiembre	25 de septiembre
26 de septiembre	17 de octubre
18 de octubre	11 de noviembre
12 de noviembre	2 de diciembre
3 de diciembre	26 de diciembre

2. Los nuestros. Un puente de palabras

1 de febrero	22 de febrero
25 de febrero	20 de marzo
21 de marzo	11 de abril
16 de abril	8 de mayo
9 de mayo	28 de mayo
29 de mayo	20 de junio
21 de junio	12 de julio
15 de julio	5 de agosto
6 de agosto	27 de agosto
9 de septiembre	30 de septiembre
1 de octubre	22 de octubre
23 de octubre	14 de noviembre
15 de noviembre	10 de diciembre

3. Juegos artificiales. Arte juguetón, jugable y juguete

8 febrero	4 de marzo
5 de marzo	27 de marzo
28 de marzo	22 de abril
23 de abril	16 de mayo
17 de mayo	7 de junio
10 de junio	1 de julio
2 de julio	23 de julio
24 de julio	14 de agosto
29 de agosto	17 de septiembre
20 de septiembre	9 de octubre
11 de octubre	30 de octubre
31 de octubre	21 de noviembre
22 de noviembre	13 de diciembre

4. Relato abierto. Miradas contemporáneas en el arte del pasado

7 de febrero	28 de febrero
1 de marzo	22 de marzo
25 de marzo	15 de abril
16 de abril	10 de mayo
13 de mayo	5 de junio
6 de junio	27 de junio
28 de junio	19 de julio
22 de julio	12 de agosto
11 de septiembre	2 de octubre
3 de octubre	24 de octubre

25 de octubre
19 de noviembre

18 de noviembre
12 de diciembre

5. ¡This is Pop!

30 de enero
22 de febrero
20 de marzo
15 de abril
8 de mayo
28 de mayo
20 de junio
12 de julio
5 de agosto
6 de septiembre
30 de septiembre
22 de octubre
14 de noviembre
5 de diciembre

21 de febrero
18 de marzo
12 de abril
7 de mayo
27 de mayo
19 de junio
11 de julio
2 de agosto
26 de agosto
27 de septiembre
21 de octubre
13 de noviembre
4 de diciembre
27 de diciembre