

Del 7 de febrero al 26 de abril de 2020

***Generación 2020*, un recorrido por el panorama de arte emergente con una mirada común: el presente como resistencia ante un futuro distópico**

Javier Arbizu | Elisa Celda | Oier Iruretagoiena | Gala Knörr | Claudia Rebeca Lorenzo |
Miguel Marina | Cristina Mejías | Nora Silva

- La convocatoria *Generaciones* de Fundación Montemadrid cumple 20 años en su apoyo y promoción al arte emergente español. Más de 16.000 artistas han participado en esta convocatoria que se ha convertido en un referente dentro de la comunidad artística
- La convocatoria de 2020 ha recibido más de 300 propuestas. El trabajo de los ocho artistas seleccionados, cuyo proyecto se ha dotado con 10.000 euros, conforma la exposición *Generación 2020*, que se puede visitar en La Casa Encendida del 7 de febrero al 26 de abril
- Los artistas y proyectos premiados en esta edición son: Javier Arbizu con *Knee-deep*; Elisa Celda con *O arrais do mar*; Oier Iruretagoiena con *Paisaje sin mundo (Mural)*; Gala Knörr con *Good Bad Not Evil*; Claudia Rebeca Lorenzo con *Txukela*; Miguel Marina con *Celada*; Cristina Mejías con *La máquina de Macedonio*; y Nora Silva con *No Fall Games*
- El presente como resistencia ante un futuro distópico y cómo su narración puede suponer una crítica al mundo actual pero también la construcción de nuevos sentidos desde la acción política y el arte, es el eje que vertebra todos los trabajos
- Los proyectos de ocho artistas menores de 35 años suponen acciones de resistencia a partir del presente, entendido como único espacio temporal donde ejercer el control; un presente ligado a la comprensión y el conocimiento del pasado, formalmente presentado a través de instalaciones, vídeo, pintura, escultura y performances
- Los trabajos expuestos llevan a escena paraísos y distintas realidades donde formas orgánicas, prótesis, cuerpos interiores, gritos o susurros sirven para contribuir al espectáculo del arte
- El jurado de este año está compuesto por Lisette Lagnado, comisaria de la 11th Berlin Biennale for Contemporary Art, Fernando Pérez, Director de Azkuna Zentroa Alhóndiga Bilbao y Marta Rincón, responsable de Artes Visuales, Arquitectura y Diseño en Acción Cultural Española (AC/E)
- La exposición *Generación 2020* está comisariada por Ignacio Cabrero y cuenta con la colaboración de Fundación Banco Sabadell

[Descarga imágenes](#)

Generación 2020

La Fundación Montemadrid presenta la exposición **Generación 2020**, la exposición comisariada por Ignacio Cabrero y surgida como resultado de la **XX edición del Certamen de Apoyo al Arte Joven Generaciones**, una convocatoria cuyo principal objetivo es ofrecer una plataforma, dedicada al arte actual, para mostrar el trabajo de creadores emergentes y difundir estas propuestas artísticas entre la crítica especializada y el público general.

Los artistas y proyectos premiados en esta edición son: **Javier Arbizu** con *Knee-deep*; **Elisa Celda** con *O arrais do mar*; **Oier Iruretagoiena** con *Paisaje sin mundo (Mural)*; **Gala Knörr** con *Good Bad Not Evil*; **Claudia Rebeca Lorenzo** con *Txukela*; **Miguel Marina** con *Celada*; **Cristina Mejías** con *La máquina de Macedonio*; y **Nora Silva** con *No Fall Games*.

Como cada edición, la muestra está acompañada por un catálogo bilingüe español/inglés con textos de **Selina Blasco**, profesora de Teoría e Historia del Arte en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad Complutense de Madrid, e **Ignacio Cabrero**, comisario de *Generaciones*. La producción del catálogo cuenta con la colaboración de la Fundación Banco Sabadell.

El presente como resistencia... ante un futuro distópico

El eje vertebrador de los proyectos de *Generación 2020* es el presente como acto de resistencia ante un futuro distópico. Ignacio Cabrero afirma que la nostalgia por tiempos pasados es cada vez más habitual en la creación artística. Y esa mirada hacia atrás es una manera de controlar y entender el presente en el que se vive y también el futuro. Así lo afirmó George Orwell en su obra *1984*: “Quien controla el pasado controla el futuro. Quien controla el presente controla el pasado”.

Argumenta que las narraciones distópicas muestran de alguna manera una crítica al mundo actual, pero también llevan implícita la posibilidad de construcción de nuevos sentidos que hay que intuir y cultivar mediante la acción política y el arte. Los artistas seleccionados para *Generación 2020* no son ajenos a esta realidad distópica ni al futuro impredecible.

Las ideas y los proyectos realizados por los artistas premiados en **Generación 2020**, y formalmente presentados a través de instalaciones, vídeos, pintura, escultura o performances, no dejan de estar influidos por la visión de futuros distópicos, por la oscuridad, el fanatismo y el control de la actual realidad. Sin embargo, son proyectos que actúan como resistencia a estas visiones, reafirmandose en el presente a través del conocimiento del pasado ya que mirar al pasado para resistir en el presente se está convirtiendo en algo habitual en nuestros tiempos. Cabrero recuerda una cita de Zigmunt Bauman refiriéndose a Walter Benjamin: “Si antes mirábamos hacia detrás como acto de resistencia, hoy todo mira hacia allá”.

PROYECTOS GANADORES GENERACIÓN 2020

Javier Arbizu, (Estella, Navarra, 1984)

Knee-deep

2020

Instalación

Objetos escultóricos de metal bismuto

Dimensiones variables



Continuando con sus trabajos anteriores, Arbizu parte de diferentes fragmentos del cuerpo humano como cabezas, orejas, dedos, espaldas... y presenta una serie de esculturas huecas en bismuto. El interior de las mismas contiene cristalizaciones en forma de maclas escalonadas del metal y refleja los colores propios de la oxidación del mismo. En la superficie exterior se aprecia tanto la textura de la piel del modelo humano como las arrugas y grietas propias del metal, en una suerte de dialéctica entre lo humano y lo metálico, entre lo líquido y lo sólido, lo frágil y lo imperecedero.

El trabajo de Javier Arbizu pretende así articular ese materialismo vital, donde no hay ningún punto de quietud pura, ningún átomo indivisible que no esté dotado de fuerza virtual. El proyecto *Knee-Deep* toma como referencia el motivo medieval del hombre como representación en miniatura del cosmos (microcosmos,) y su recíproco, el cosmos como representación a gran escala del hombre (macroanthropo) que plantea la paradoja de un algo pequeño dentro de algo grande, y un algo grande dentro de algo pequeño. Un lugar en el que lo semejante conoce a lo semejante, cuyo fin es el de pensar en la afinidad entre el hombre y el mundo, entre lo exterior y lo interior, lo universal y lo particular.

Elisa Celda, (Madrid, 1995)
O arrais do mar
2020
Proyección audiovisual en bucle



La película registra una jornada nocturna de la última comunidad de pescadores del Arte de Xávega, un tipo de pesca tradicional desaparecida en el litoral español y en proceso de extinción en Portugal que apenas ha evolucionado a lo largo de siglos. Al anochecer, los pescadores llegan con los tractores iluminando la orilla, dejan caer las redes de Xávega y exhiben sus capturas sobre la arena, entre las que no sólo hay pescado, sino también todo aquello que la red arrastra del fondo del Atlántico. Con estos objetos encontrados crean sus propios altares, donde se funden historia y leyenda, construyendo el imaginario colectivo asociado al territorio, ubicándonos en un espacio atemporal iluminado por focos en la noche.

Al mismo tiempo, bajo el inmenso acantilado a pocos metros del mar, en un camino de tierra sin asfaltar entre arbustos y vegetación, otros cuerpos deambulan por el terreno, buscando encuentros sexuales ocasionales entre ellos.

O arrais do mar retrata un espacio sin centro y sin apenas vigilancia en el que determinadas acciones que han sido desplazadas encuentran su lugar. Es una lectura contemporánea de la espera y un retrato a modo de escenografía territorial durante un intervalo de tiempo. Una experiencia sensorial y caleidoscópica, que juega con la dualidad entre varios escenarios, difuminando la frontera entre lo que se ve y lo que no se puede ver.

Oier Iruretagoiena, (Errenteria, Gipuzkoa, 1988)

Paisaje sin mundo (mural)

2020

Instalación

Dimensiones variables



El filósofo Zygmunt Bauman entendía el término *retrotopía* como una negación de la negación de la utopía, señalando que el ser humano proyecta las utopías en el pasado preindustrial, en lugar de proyectarlas en el futuro. La nostalgia por tiempos pasados, conceptualizados de un modo mucho más positivos de los que realmente fueron. El interés y la preocupación por esta situación actual es el *paisaje de fondo* que acompaña al artista en la realización de este proyecto. El resultado del proceso es una serie de trabajos articulados a partir del corte y el cosido de pinturas abandonadas y recuperadas.

Paisaje sin mundo consiste en la rearticulación y ensamblaje de pinturas que durante algún tiempo decoraron viviendas particulares y que han sido después desechadas. Los motivos que muestran esas pinturas son paisajes rurales o naturalezas domesticados para el cultivo. Además de la atracción hacia la materialidad de la pintura, y del hecho de que sean obras únicas y no reproducibles, la elección de este material de trabajo ha estado marcada simultáneamente por el propio interés del artista en lo rural y por la dirección que las propias pinturas han marcado. La gran mayoría de los cuadros encontrados en diferentes ciudades a lo largo de varios meses representan paisajes rurales.

Gala Knörr, (Vitoria-Gasteiz, 1984)

Good Bad Not Evil

2020

Instalación

Óleo sobre lienzo, vídeo, tela de seda y cojín/alfombra

Dimensiones variables



La genealogía de las imágenes que se consumen, se crean, se alteran y se comparten para definir aspectos de las multirealidades del ser humano siempre ha sido de origen dudoso. Aun así, estas también forman parte del patrimonio de la sociedad capitalista digital. Más allá de lo obvio, tienen una connotación especulativa y relacional, como es la habilidad de provocar un sentimiento de reconocimiento o espejo para el usuario o espectador. Por ejemplo, el *meme* está relacionado lingüísticamente a la palabra francesa *même*, utilizada para referirse al igual, el mismo.

El proyecto *Good bad not evil* indaga en la naturaleza de las imágenes digitales, la imagen pobre, los *memes* y los *deep fakes*, para transmitir “la absurda pero poderosa naturaleza asociativa de las imágenes de internet, y cómo han transferido su poder de la realidad digital, a la realidad vivida”.

Gala Knörr investiga y analiza esas reacciones compartidas de manera colectiva a partir de sucesos reales, y cómo el lenguaje post internet y la simbología *millennial* se traducen al medio artístico. Presenta un proyecto a modo de instalación que incluye obras pictóricas de gran formato y un vídeo que muestra una reacción compartida colectiva a sucesos reales, basada en esas imágenes virales del lenguaje de internet.

Claudia Rebeca Lorenzo, (Logroño, 1988)

Txukela

2020

Instalación. Óleo en barra, ceras y objetos escultóricos de escayola, metal, cemento, resina y plástico

Dimensiones variables



El título *Txukela* proviene de la palabra perro en el habla de los gitanos que viven en el País Vasco, el *erromintxela*, una forma criollizada del romaní con grandes influencias léxicas del euskera. Este título hace referencia a un fragmento de un haiku del escritor japonés Kobayashi Issa, *Perro dormido*, que es asimismo el título del anterior proyecto de la artista.

Le interesa a la artista el carácter de diario que encuentra en el haiku que, partiendo de lo cotidiano, le permite trasladar ese aspecto a su trabajo en forma de impresiones plásticas de lo vivido. En *Txukela*, Claudia Rebeca Lorenzo continúa dando forma -y cubriendo con celo- a sus esculturas, gestando piezas durante el proceso que terminan por convertirse en bustos. Le interesa especialmente el peso simbólico que el busto ha tenido a lo largo de la historia del arte, desde los bustos cicládicos, pasando por los retratos de Nefertiti, hasta los bustos de Bruce Nauman, si se habla de un contexto contemporáneo, o incluso los primeros trabajos de Lucio Fontana. La artista relaciona esta idea con la práctica actual del *selfie*.

Sus pinturas al óleo se relacionan de manera radical con los bustos y los objetos escultóricos, mostrando su interés por las relaciones entre el dibujo y la forma escultórica.

Miguel Marina, (Madrid, 1989)

Celada

2020

Instalación

Materiales diversos



Siguiendo la línea de investigación y formalización de anteriores proyectos del artista, el proyecto radica en una búsqueda de elementos del paisaje que enlazan con el individuo, la historia y el territorio. Todos ellos van configurando un modo de hacer centrado en el interés por el traslado de información a los objetos y la definición de éstos como elementos fundamentales de una narración.

Celada gira en torno a la idea de atrapar y recoger. En él, una serie de piezas contienen trazas de los lugares que el artista ha ido explorando, cosas que le han pasado y trata de mostrar y atrapar en el presente, hilando un escenario donde plantea una lectura transversal sobre lo vernáculo, el hacer y la identidad subjetiva e intangible del paisaje, sea cual sea éste.

Cristina Mejías, (Jerez de la Frontera, 1986)

La Máquina de Macedonio

2020

Instalación

Pieza textil suspendida; elementos escultóricos generados a partir de una serie de relatos y audio

Dimensiones variables



La máquina de Macedonio es un proyecto sobre la construcción del relato, su polisemia y su mecanismo de ficcionalización. Este proyecto toma dos sucesos como punto de partida: la historia de una máquina parlante capaz de generar historias a partir de la transformación de otras precedentes, y una costumbre propia de una comunidad determinada de tradición oral de relatar cada día lo que sueñan la noche anterior con la intención de afectar, con su interpretación, su día a día y su cosmovisión.

El proyecto de Cristina Mejías comienza tras una estancia en Maracaibo, territorio cercano a La Guajira, donde la artista pudo entrar en contacto con una comunidad indígena que se extiende entre Colombia y Venezuela: los Wayúu o guajiros, que habitan desde épocas precolombinas este territorio y donde han logrado mantener su lengua y muchas de sus costumbres y manifestaciones culturales, transmitidas de forma oral hasta el día de hoy.

Las palabras relacionar y relatar poseen la misma raíz y hacen referencia a traer de nuevo, otra vez. De ahí que ambas acciones nunca ocurran del mismo modo, haciendo imposible la existencia de un único relato, de un único sueño y de una única relación. Estableciendo una relación entre la máquina de Macedonio creada por Piglia, que encarna las teorías novelísticas de Macedonio Fernández, y la creación de los relatos wayúu originados desde las claves del sueño, este proyecto reflexiona sobre la construcción narrativa y la imposibilidad de un relato unívoco; la lectura estaría hecha de imprevistos, encuentros fortuitos, distracciones y saltos espacio-temporales, donde un relato visible esconde un relato secreto, narrado de un modo elíptico y fragmentario.

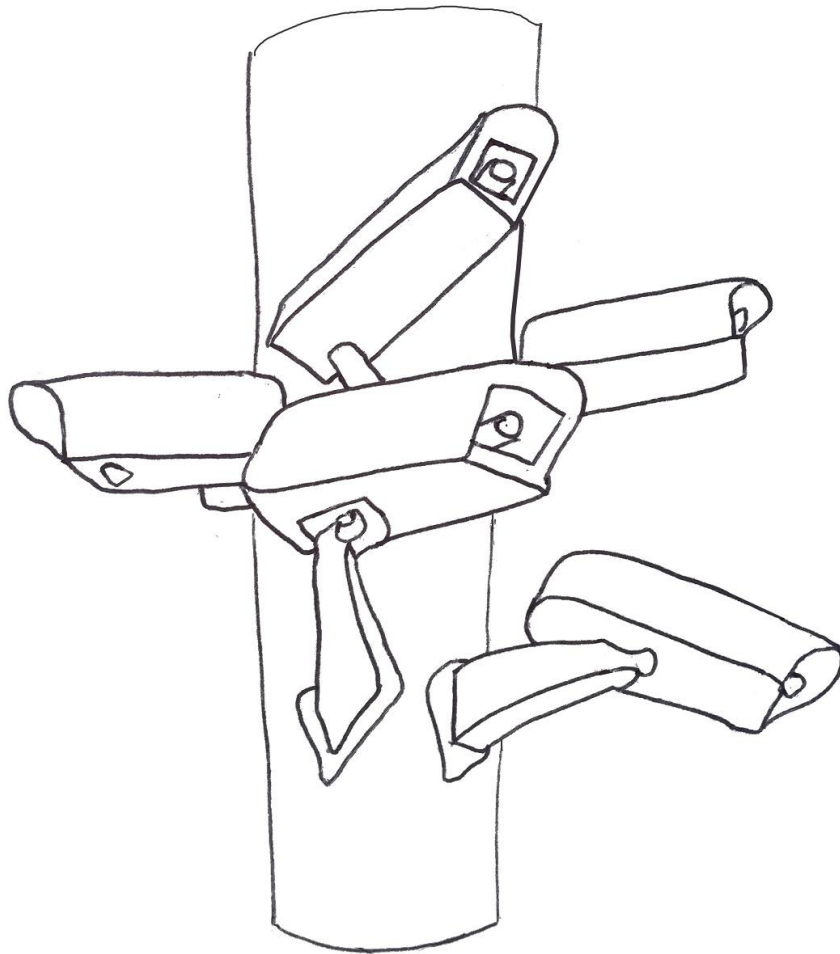
Nora Silva, (Madrid, 1988)

No Fall Games

2020

Instalación y performances

Dimensiones variables



El proyecto *No Fall Games* propone una coreografía de acciones y gestos tomados de los sistemas de seguridad, la violencia suave y la cultura de la autovigilancia. La *performance* se desarrolla dentro de una instalación que propone el miedo como entorno, un mundo saturado que nos restringe a una claustrofobia estresante. Plantea el estado de pánico como infraestructura y excusa de la imposición de la hiperseguridad, la prevención de riesgos a costa de nuestra privacidad, la anulación de cualquier variable que suponga una amenaza a nuestra búsqueda compulsiva de certeza.

Cacheos casuales, el boca a boca, *selfies* y rituales de autoconservación son los movimientos que activan el espacio, clínico y no resbaladizo. Aludiendo al *health and safety* de Instagram, los *performers*, envueltos en ergonomías diseñadas para prevenir cualquier peligro, monitorizan incansables todos sus movimientos entre *selfie* y *selfie*, creando un autodiseño mediado por algoritmos para la recopilación de datos de usuario y la producción de un valor de marca propia a la que, sin embargo, no tenemos acceso.

La performance de *No Fall Games* tendrá lugar sábados y domingos del 8 al 23 de febrero a las 12.00 y a las 19.00 h.

EXPOSICIÓN *Generación 2020*

Del 7 de febrero al 26 de abril de 2020

Salas D y E

De martes a domingo de 10.00 a 21.45 h

Entrada de acceso libre hasta completar aforo

Performance *No Fall Games*, de Nora Silva

Del 8 al 23 de febrero

Sábados y domingos a las 12.00 y a las 19.00 h

Visitas guiadas y atención a sala

Sábados de 12.00 a 14.00 h y de 17.00 a 20.00 h

Domingos de 17.00 a 20.00 h

Prensa de La Casa Encendida

Leticia G. Vilamea

Tel. Prensa 913 686 358 / 650 643 619

comunicacionlce@fundacionmontemadrid.es

Ronda de Valencia, 2. 28012 Madrid

lacasaencendida.es

twitter.com/LaCasaEncendida

facebook.com/LaCasaEncendida