

# SELF

PRIMO

# SOBRE EL PROYECTO

“El libro de Joan” de Lidia Yuknavitch rezaba: “En cualquier vida todo tiene más de una capa narrativa, igual que la piel: epidermis, dermis, tejido subcutáneo o hipodermis”. Mi historia, como la de ella, tiene un subtexto.

“Self” son una serie de retratos orgánicos, un reflejo de una sociedad en la que cada uno de nosotros somos parte activa y pasiva de nuestra propia representación, la sociedad del auto-espectáculo. Como sujetos conscientes de nosotros mismos estamos compuestos por esas capas que estratificamos frente a quien nos observa. Estos a su vez influyen sobre quiénes creemos que somos y en quién nos convertimos.

La obra de “Self” se mueve entre la instalación y el collage de gran formato, y desarrolla una narrativa viva de dobles lecturas. “Self” muta y se transforma frente a la mirada del espectador, como nosotros mismos.

El proyecto plantea su discurso alrededor del obxostencialismo o existencialismo obsoleto, con el fin de inquietar a quien se detiene a mirar y a comunicarse con la obra, haciendo que el espectador sea parte activa y establezca un diálogo con ella, que sienta su belleza y también su mala leche. Un diálogo que utiliza la tecnología como vehículo.

“Self” es un proyecto vivo que busca generar obra para distintas exposiciones en espacios diversos.

Las obras son de medio y gran formato. Están compuestas por estructuras con materiales básicos, de distintas calidades. Estos materiales conforman una serie de "mood maps", mapas de estados de ánimo abstractos sobre los que se proyecta un cyber-retrato.

Esa proyección sirve además para maquillar el aspecto pobre de las estructuras analógicas, iluminando o apagando distintas zonas en función de la interacción del espectador, una suerte de filtros reflejo de la forma en la que nos comunicamos y exponemos socialmente.

La interacción del espectador con la obra se establece de dos formas principalmente. Por proximidad a través de sensores de movimiento que hacen que la obra cambie en función de la distancia a la que nos encontremos (ver *Vídeo 1*, *Vídeo 2* y *Fig. 5*).



Fig. 1

Fig. 1  
Estructura

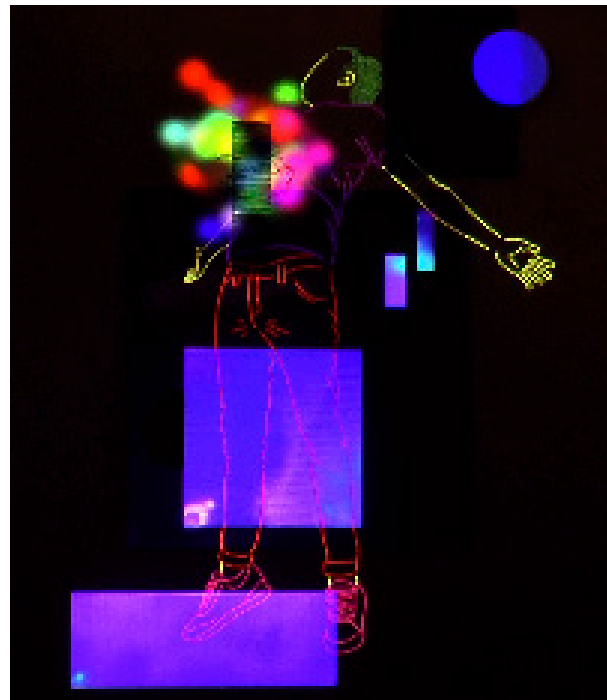


Fig. 2

Fig. 2  
Fotograma de la proyección sobre la estructura

*Vídeo 1*

Se puede ver un previo de la obra completa en [este enlace](#)

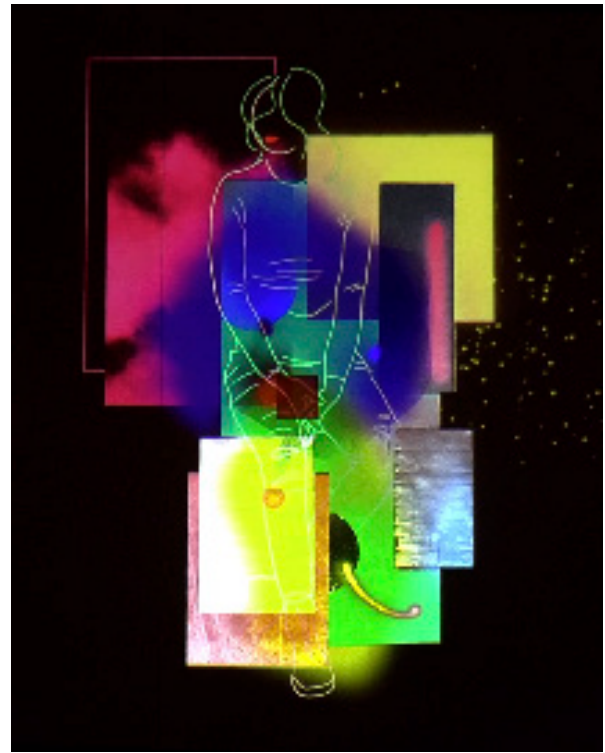


Fig. 3

Fig. 4

Fig. 3  
Estructura

Fig. 4  
Fotograma de la proyección sobre la estructura

Vídeo 2  
Se puede ver un previo de la obra completa en [este enlace](#)

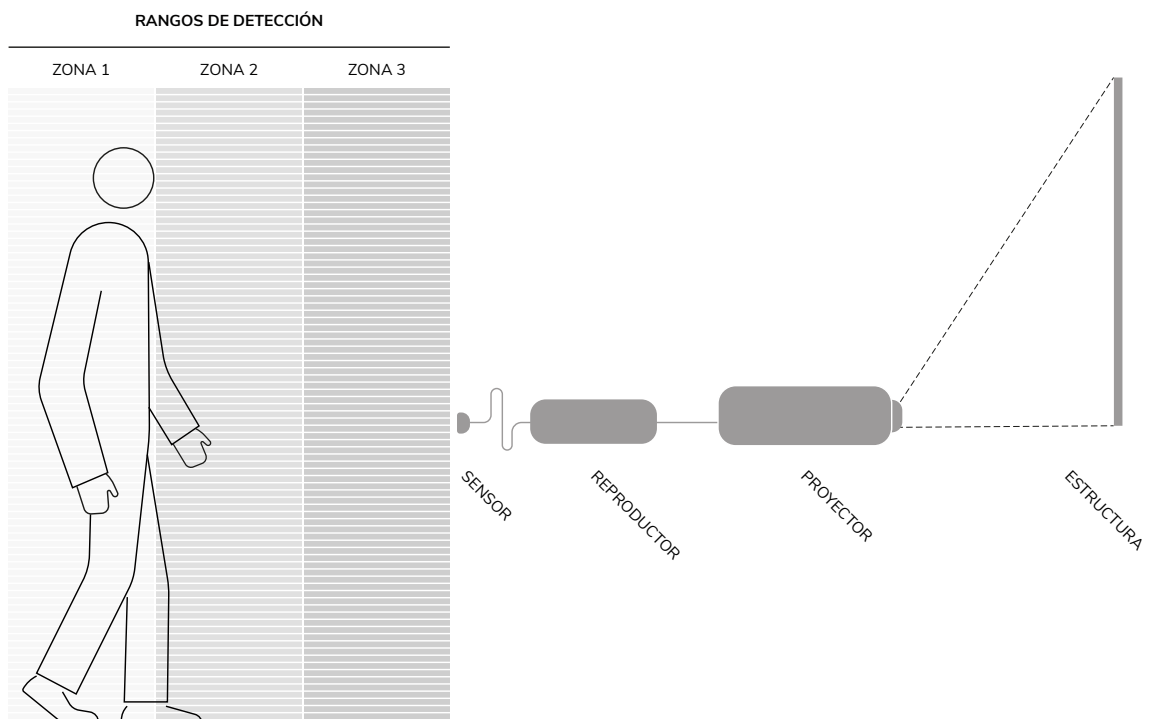


Fig. 5 - Esquema técnico para la interacción por proximidad.

La otra forma en la que el espectador se comunica con la obra es por el reconocimiento de objetos que ponemos a su disposición y que coloca sobre la zona de nuestro sensor. El orden en que se colocan establecen un diálogo con ella distinto cada vez.

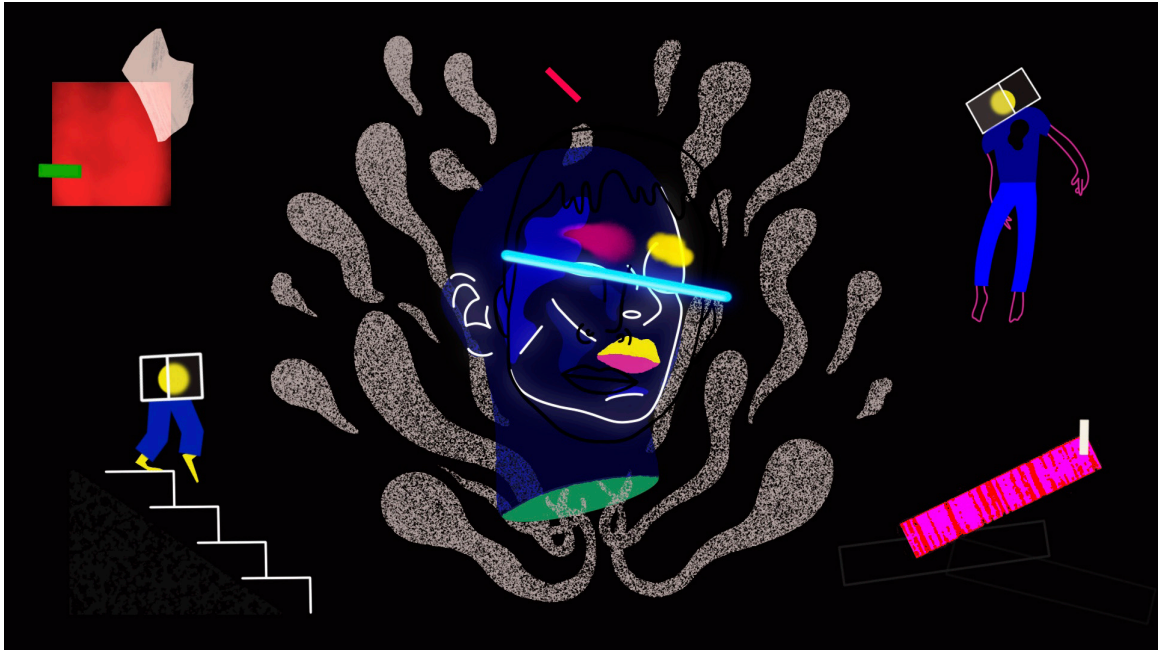


Fig. 6 - Boceto de uno de los estadios para mural capacitivo (4x2,5 m aproximadamente)

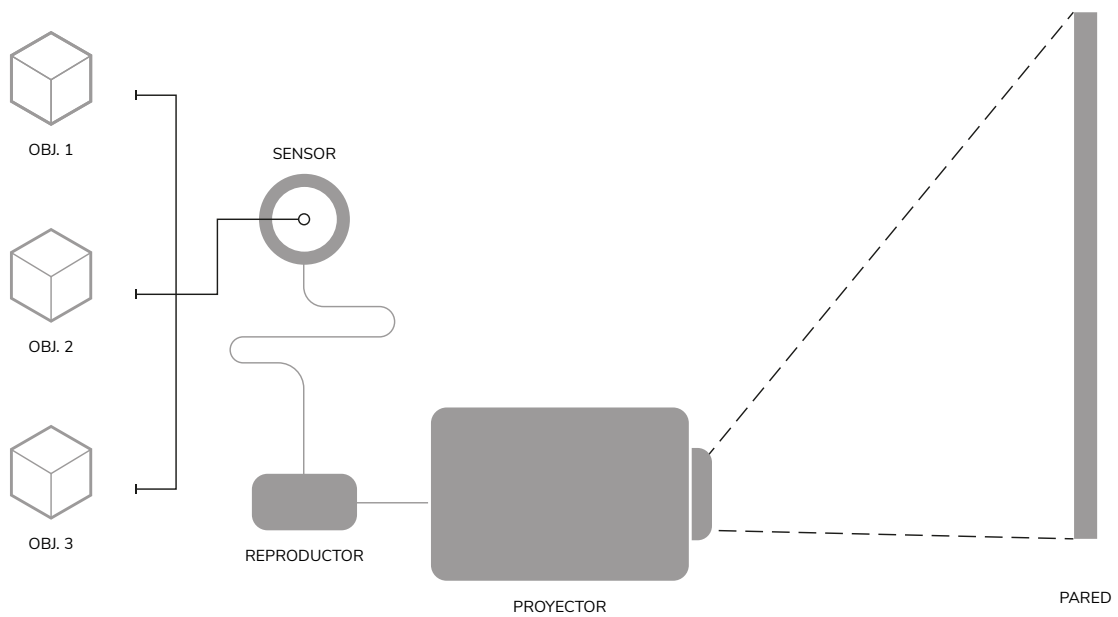


Fig. 7  
Esquema técnico para la interacción a través de objetos.

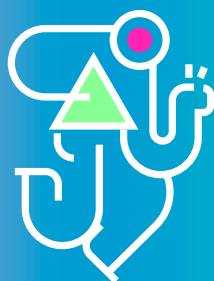
# SOBRE MÍ

Titulado en marketing, formado en diseño gráfico e ilustrador y video-maker de profesión. Durante más de 15 años he compatibilizado mi actividad profesional como creativo gráfico y mi necesidad personal de creación artística.

En 2021 he participado en la exposición colectiva “Breathe” en la Desiderio Gallery de Viena (Austria), organizada por la plataforma de realidad aumentada “Artivive” y comisariada por artèQ. Además en ese mismo año he sido becado por la plataforma europea “CREART: Network of Cities for Artistic Creation” para la que he trabajado en este mismo año con una intervención en realidad aumentada para el festival de arte urbano “Ephemera Festival”.

También en 2021 la primera fase del proyecto “Self” ha sido becada por la Fundación de Cultura de Valladolid y desarrollada en parte mediante una residencia artística en GaleríasVA (Valladolid).

Además de trabajar en proyectos personales, durante varios años me he embarcado en distintos colectivos y actividades de gestión cultural. Como miembro de “La Criminal”, un colectivo enfocado a la autoedición y la estimulación creativa, he formado parte de la organización de las Jornadas EA! Encuentros de Autoedición (2016-2017) y del Festival de intervención urbana, participación ciudadana y expresión artística (2016-2018) en el barrio vallisoletano de San Pedro Regalado. En 2017 el colectivo fue becado por Injuve y realizamos la residencia artística en las jornadas “Canícula” en la Sala Amadís de Madrid.



[explicitarea.com](http://explicitarea.com)

PROYECTO SUBVENCIONADO POR

---



Ayuntamiento de  
**Valladolid**

Fundación Municipal de Cultura