

martes 25 de enero de 2022

## Ganadores Becas Daniel Vázquez Díaz 2021

El pasado 3 de diciembre de 2021 se reunió el jurado nombrado para la concesión de las Becas de Artes Plásticas "Daniel Vázquez Díaz", compuesto por:

- \* **Jesús Micó**, Doctor en Bellas Artes, fotógrafo, docente e investigador.
- \* **Pablo Merchante**, artista plástico, ganador de una Beca Daniel Vázquez Díaz en 2020.
- \* **María Alcaide**, Graduada en Bellas Artes, Máster de investigación en Arte y Diseño por Eina-UAB (Barcelona).
- \* **Eladio Aguilera**, Graduado en Bellas Artes, Máster en producción e investigación artística por Univ. de Barcelona.
- \* **Rocío Monsalves**, Especialista en comisariado, gestión cultural y mediación.

Tras el examen y valoración de los veinticuatro proyectos artísticos presentados, el Jurado acordó por unanimidad conceder las Becas de Creación de Artes Plásticas a los siguientes artistas y proyectos:

***Música, movimiento y sinestesia***, de Ricardo Márquez Pérez (IchbinMupi), con **4000 euros**.

***Flotación y subterfugio***, de Javier Map, con **3921 euros**.

Conforme a las Bases que regulan la convocatoria, los artistas becados disponen de un año para llevar a cabo los proyectos seleccionados a cuyo término la Diputación de Huelva podrá organizar exposiciones individuales dentro de su programa de exposiciones en la Sala de la Provincia o en cualquier otro espacio que se determine.

### Ricardo Márquez Pérez (IchbinMupi). Proyecto "Música, movimiento y sinestesia".



Descargar imagen

Ricardo Márquez Pérez "IchbinMupi" (Huelva, 1996), es diseñador gráfico especializado en Motion Design por la Escuela Superior de Diseño de Barcelona. Siempre en la frontera entre el diseño y el arte, su estilo se une al new-media y el code-art, produciendo obras de arte generativo que dialogan con música electrónica. Tecnología, transformación y experimentación son los tres valores que le definen.

Este proyecto busca aunar dos mundos: el mundo de la música y el mundo de las artes visuales bajo el eje conductor de la sinestesia.

Intenta tratar la sensibilidad de la música más allá de lo auditivo. Explora la dimensión gráfica del sonido. Integra ambas disciplinas, rompiendo sus barreras y las unifica en una experiencia audiovisual.

Música, movimiento y sinestesia es capaz de transformar la música en imagen mediante un método sistemático basado en el mundo musical y de soporte visual. Posibilita al propio músico la capacidad de generar tanto la parte acústica como la visual, resultando así una experiencia global.

El resultado sería una instalación audiovisual capaz de albergar desde un recital clásico de piano hasta un Live A/V de música electrónica contemporánea, pudiendo acompañar a esta instalación una exposición de las mencionadas instantáneas, que resumen en una única composición abstracta la totalidad de la melodía.

La instalación está planteada como un espacio de creación abierto e interactivo. Cualquiera puede acercarse al teclado y experimentar la transcripción. Serviría igualmente como germen de eventos culturales, conciertos y recitales que mantendrían con vida la instalación durante la totalidad de su exposición.

[https://elpais.com/eps/2021-05-23/el-bosco-deepfake-de-los-2540250-caracteres.html#?prm=copy\\_link](https://elpais.com/eps/2021-05-23/el-bosco-deepfake-de-los-2540250-caracteres.html#?prm=copy_link) [ [https://elpais.com/eps/2021-05-23/el-bosco-deepfake-de-los-2540250-caracteres.html?prm=copy\\_link](https://elpais.com/eps/2021-05-23/el-bosco-deepfake-de-los-2540250-caracteres.html?prm=copy_link) ]

## Javier Map. Proyecto "Flotación y subterfugio".

Javier Map (Murcia, 1981) es un artista multidisciplinar. Estudió Bellas Artes en Granada y Florencia, y tras licenciarse, realizó un Postgrado en Bellas Artes en la prestigiosa Saint Martins College de Londres. Su obra ha sido seleccionada y premiada en numerosos concursos y festivales internacionales, entre los que cabría destacar los Premios a la creación artística Alonso Cano, el Certamen Málaga Crea, el Murcia Joven, el festival de arte actual EXPLUM o el Nemo Festival. Recientemente ha disfrutado de una beca de producción artística en Espacio Cienfuegos. Sus proyectos expositivos han podido verse en diversas salas y centros de arte como el CAC (Centro de Arte Contemporáneo) y La Caja Blanca de Málaga, el Crucero del Hospital Real de Granada, el Centro Párraga de Murcia, el INJUVE de Madrid.

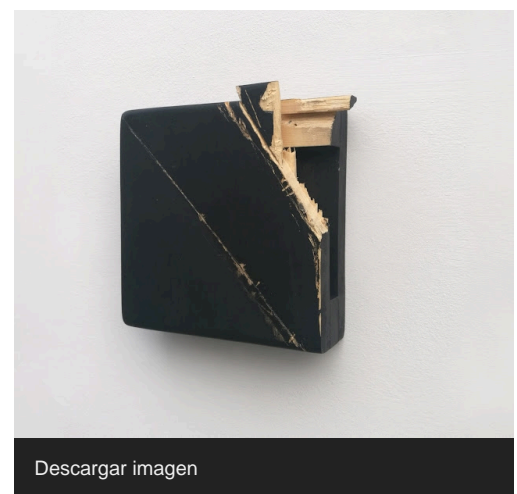
Este proyecto nace a partir de la idea del arte como procedimiento de salvación ante el absurdo de la propia condición humana.

Las obras derivadas de esta búsqueda se proponen como dispositivos de salvamento inservibles, pero paradójicamente resultantes de un proceso que aspira, en un bucle de fracasos continuados, al propio encaje en el mundo. Ante la incapacidad de la ciencia, en su continua renovación de teorías, de asegurarnos que este mundo es nuestro.

La propuesta responde a una necesidad que caracteriza el desempeño del arte: comprender el mundo o salvarse en él. Flotación y subterfugio nace con la mira puesta en los problemas de nuestro tiempo y en la escasa capacidad individual de resolverlos. Las crisis socioeconómicas más recientes, la tragedia migratoria o la actual pandemia son conflictos que desenmascaran las falaces promesas del neoliberalismo más voraz. Vivir en conflicto constante parece ser una nueva realidad, y la normalización de los conflictos -valga de redundancia- es, o debería ser, una alerta sobre las éticas que nos esperan. El proyecto se construye sobre la base de que quizá el arte y la cultura puede todavía ejercer de resistencia.

Se producirá una serie multidisciplinar de piezas que parten de la forma, aspecto y funcionamiento de los dispositivos de seguridad y salvamento de los aviones -desde los chalecos salvavidas a las mascarillas de oxígeno- para transfigurarse en formas de naturaleza abstracta, situadas en el terreno de la indefinición, la extrañeza y la inutilidad. De esta manera, estos objetos se ofrecen como artefactos de salvamento inservibles, pero paradójicamente, resultantes de un procedimiento de salvación, entendiendo el proceso artístico como método de elaboración de experiencias.

Esta exploración se materializa en una colección de trabajos divididos en tres grupos de obras: Pneuma (Jackets), Pneuma (Masks) y Lifestest GIFs.



[www.javiermap.com](http://www.javiermap.com) [ <http://www.javiermap.com> ]