

“Linse Ascendemi” , es una aproximación a dos de las enfermedades que actualmente producen de forma muy rápida y devastadora la anulación de la capacidad autónoma de los pacientes que las sufren , estas dos enfermedades son la demencia senil y el alzhéimer. Independientemente que 4 de cada 10 ancianos a día de hoy sufran algún tipo de demencia no son unas enfermedades que se comprenden ni sabemos cómo reaccionar ante ellas, socialmente seguimos en una bruma en relación al conocimiento de cómo tratar a un enfermo, incluso el conjunto sanitario tampoco posee espacios de experimentación y desarrollo de terapias ni tratamientos específicos que aporten calidad de vida al enfermo, y este queda confiado a permanecer en un cuerpo que está en un continuo declive. Con esta pieza respondo una exploración técnica y conceptual con el fallo, con la ausencia, con ello retrato estados que ya no existen en el presente, un presente que se entremezcla con la ilusión y la alucinación de lo senil. Una degradación de un individuo que no es consciente de ello, una enfermedad que se conoce, pero no se entiende solamente se padece.

La finalidad de la instalación expositiva es visibilizar a los que ya no explican lo que les sucede, me interesa hacer comprender cómo se sienten, cómo reaccionan, cómo ven su nuevo mundo y para ello he creado un discurso visual y conceptual comprensible tanto en el campo del arte como otros sectores que no pertenecen a él, el fin es poder ayudar a la comprensión y la empatía con este colectivo, para ello he creado una traducción del concepto para mostrarlo desde un punto de vista no habitual y así al descontextualizar para que cuando el espectador se enfrente a él, lo vea, lo analice y se produzca la comprensión.



Linse Ascendemi es un proyecto que nació en el año 2012, en ese año conocí lo que significaba vivir con la demencia senil, y a lo largo de estos años he trabajado sobre ello desde diferentes puntos de vista, ha sido un proceso muy largo de trabajo en el cual he cambiado mi acercamiento, en el año 2015 el proyecto no busca reflejar nada sino plantear preguntas acerca de que sabemos y que comprendemos cuando estamos delante de un enfermo y desde lo que él siente o cómo nos ve. Para mostrar esto trabajo conjugando la forma y el concepto, experimento como el virus, el error, lo aleatorio, la alucinación y la ausencia.

La pieza que presento es una instalación expositiva que consta de 5 imágenes fotográficas, un audiovisual, y un fotolibro formado por 3 capítulos independientes, tal y como muestro en los planos del diseño de la exposición.

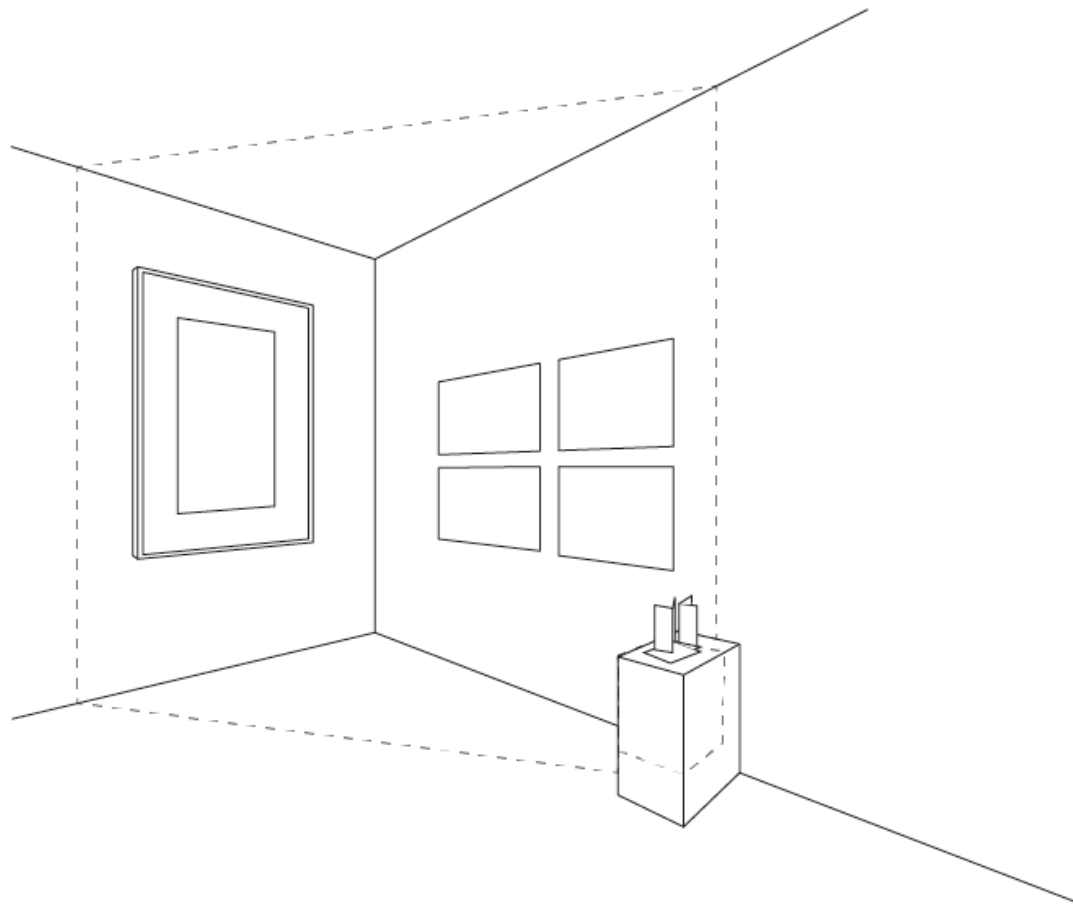
He diseñado la instalación pensando en una esquina en una sala blanca de modo que la imagen de la izquierda dialogue con las imágenes de la derecha y se produzca un juego conceptual al proyectar encima de ellas el audiovisual, no es una disposición expositiva es una instalación en la que cada una de sus piezas da significado y amplía los de las otras, a modo de capas y de velos, Aludo con ello a la evolución de la enfermedad y paradójicamente a la memoria que tiene un cuerpo durante un proceso desgaste y físico. El proceso ha estado muy presente en este trabajo, algo que plasmo en los tres capítulos el fotolibro, cada uno de ellos es un estado del desarrollo del desgaste neuronal que sufren los pacientes de EA, uso la metáfora visual y el discurso de las páginas para que el espectador sea quien le de sentido a esos tres capítulos.



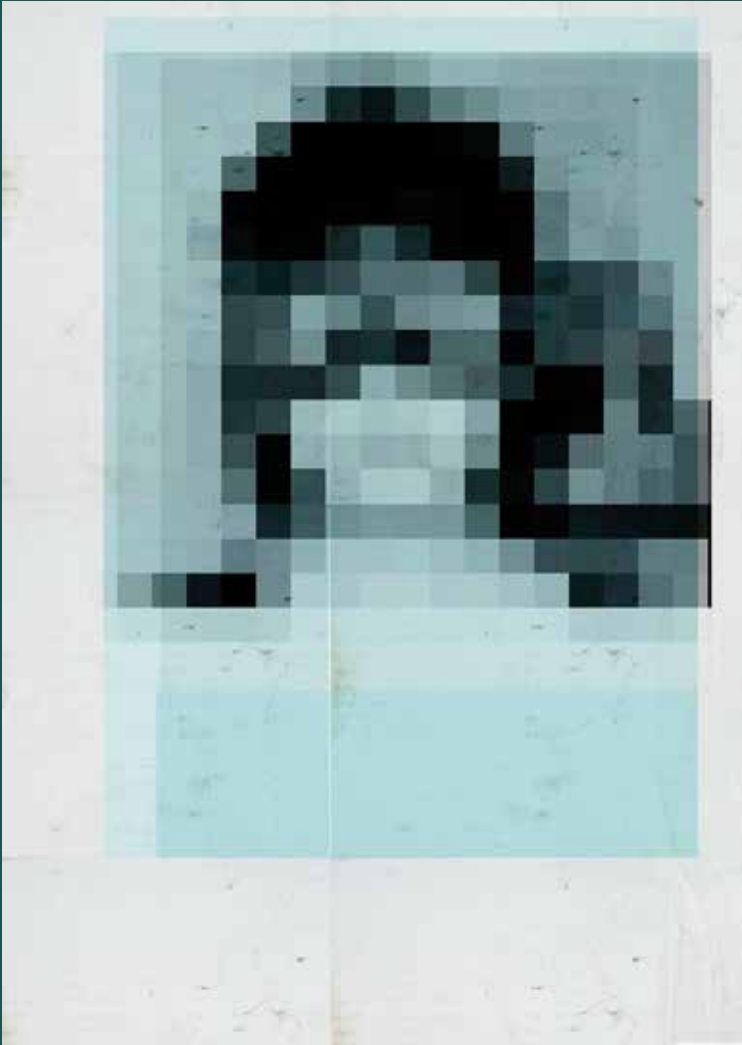








Simulación del diseño para la exposición.





Ciudad 105, 2012
Proyecto final de grado superior.

Proyecto conceptual fotográfico basado en la autobiografía que habla del ser humano y como este transita por una sociedad individualizada y salvaje.



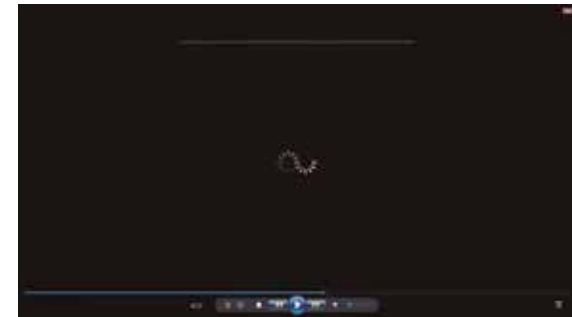
Ciudad 105 2012



Real Burger 2013

“Real burger” Año 2013.

Diseño grafico y collage sobre papel plastificado. En esta pieza trato de manera irónica un problema que afecta de manera masiva a nuestra sociedad . La percepción de nosotros mismos. La publicidad nos hace esclavos de unos canones de belleza imposibles , a causa de la venta de la ilusión de la distopía de la perfección .



<https://vimeo.com/142744557>

Pieza compuesta de un audiovisual y una pagina personal de Facebook en la que creo a Maria Garcia, una mujer virtual que funciona como alegoria de un nuevo modelo de conducta social.

Este proyecto esta formado por por una serie de veinte micro-intervenciones en la vía pública. La temática para el desarrollo de este trabajo es la situación actual que nos rodea, cada vez más se "acumulan" en las calles personas sin recursos que no hace mucho tenían trabajos y posesiones pero que debido al rumbo que lleva el país lo han perdido todo y viven en la calle.

Pieza realizada dentro del colectivo WOF.

<https://www.facebook.com/wofcolectivo/>





Instalación expuesta en l exposición En Contexto,,
Cuenca.2014.

Trabajo dentro del colectivo WOF.

Con esta pieza planteamos una crítica a la reformulación de ley contra el aborto inducido. Presentando un santuario popular, creando el icono de una santa, haciendo del rito algo real, dando el ultimo recurso a un problema, y dejando en manos del mito la solución.





Pieza expuesta en la exposición colectiva "Lenguajes IV", Tarancón
Esta pieza está compuesta por una escultura clásica en escayola y una
pieza audiovisual que desarrolla un dialogo desde el concepto y la
forma, abarcando un punto de vista crítico-social.
2014.



<https://vimeo.com/142734481>



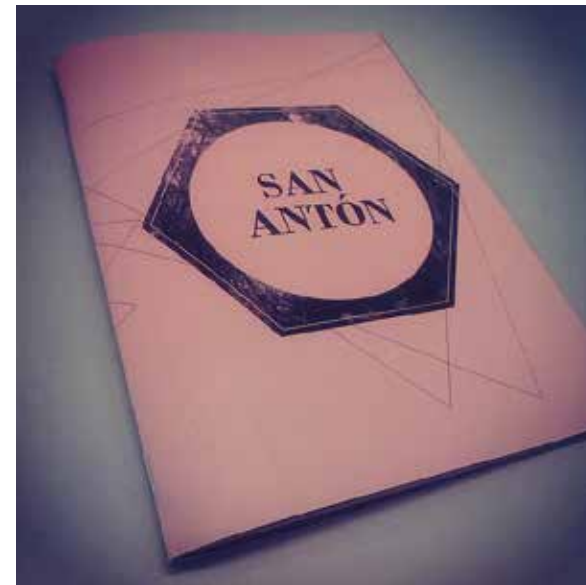
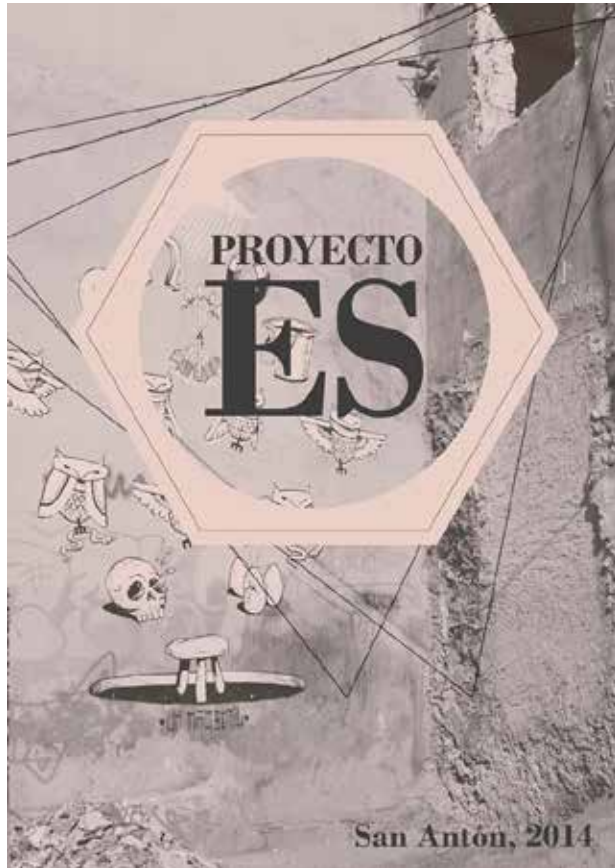
Pieza creada dentro del colectivo WOF.
Instalación formada por la imagen corporativa de *Fungran*, video promocional de los juguetes Justplay y sus prototipos.

En este proyecto retomamos la idea del cuerpo como producto de mercado, creamos una sociedad y una distopia en la cual se adora al cuerpo por encima de la salud.



Es, obra realizada dentro del colectivo Wof que pone en cuestión la marginalidad de los otros, proyecto formado por 3 piezas, un fotolibro, una obra escultórica y un proyecto conceptual arquitectónico. Pieza expuesta en la Academia de la artes y las letras de Cuenca.2016

<https://www.facebook.com/wofcolectivo>





<https://vimeo.com/144690584>

<http://colectivowof.wix.com/evas>

Eva's es una reflexión, en formato audiovisual, en base a que patrones sigue la mujer para diseñar la identidad propia dentro de las redes sociales. Unos patrones estereotipados y patriarcales que se repiten en un lugar donde no existen lastres y en que se puede partir de cero al crear tu propio yo. La finalidad es visibilizar la reproducción y la copia de esos roles e imágenes iguales en múltiples perfiles.

Para eso nos apropiamos de imágenes de perfiles de mujeres de la red social Instagram y con la superposición de imágenes creamos un collage audiovisual que funciona como retrato de Eva, la cual cumple con los tres patrones tradiciones de la mujer : belleza, maternidad y pureza.

EVA'S 2016



Pieza colectiva (Wof, C. Asensio, M.), expuesta en Blu_in cuenca 2016.

"Nos_otr@s " habla de la representación en un mundo globalizado, como creamos nuestras identidades pero siempre seguimos los mismos patrones sin darnos cuenta.

<http://blueinexhibition.wix.com/blue-in>

<https://www.facebook.com/Blueincuenca/?fref=ts>

nosotr@s 2016

El insulto es la oposición del atributo, a través de su análisis entrevemos las cualidades que debe tener cada género. Es por esta razón que el insulto más usado contra las mujeres sea el de prostituta o sus múltiples sinónimos, insulto que la condena por falta de honestidad. En el caso de los hombres el que más se usa es el relacionado con la sexualidad, condenando al hombre por su falta de hombría. La finalidad de esta aplicación/pieza artística es visibilizar el significado real de los insultos en su apariencia dual. Generalmente los insultos femeninos tienen más connotaciones negativas que los insultos masculinos. Incluso algunos de los insultos masculinos afectan negativamente a la mujer. Pieza realizada dentro del colectivo WOF.

<https://play.google.com/store/apps/details...>



"Semántica: Estudio de los significados y significantes de conceptos abstractos en el lenguaje visual de Internet y sus relaciones socioculturales", es una pieza conceptual que reflexiona sobre la semántica y la construcción social del lenguaje en torno a las imágenes que la publicidad, los mass media y los nuevos prosumers vuelcan en internet.

Proyecto basado en la construcción de una enciclopedia de 12 tomos y una página web que contiene información adicional del proyecto, además de ser un espacio creado para la difusión de cada uno de los ejemplares que conforman la colección.

<http://polvina94.wix.com/misitio>
Pagina web en construcción.





<https://vimeo.com/user44688457/videos>

Linse Acendemi, es una exploración técnica y conceptual con el fallo, con la ausencia, y con ello retrato estados que ya no existen en el presente. Un presente que se entremezcla con la ilusión y la alucinación de lo senil. La degradación del individuo que no es consciente de ello, una enfermedad que se conoce, no se entiende solamente se padece. Esta pieza esta formada por tres libros a modo de cuadernillos una imagen objeto y un audiovisual, formando una instalación creada para ser vista de este modo. la he terminado en este junio del 2015 y es un trabajo que lleva a mi lado desde el año 2012, variando en forma y formándose en concepto .

