

Ecos y vibraciones materiales.

Territorio, colectividades y virtualidad en la investigación

Palabras clave

Investigación-de-orientación-práctica
arte y diseño
procesos colectivos
entornos materiales
territorio

La actividad se centra en procesos de investigación mixtos de arte y diseño que valoran trabajar desde la incertidumbre y los principios de complementariedad, de modo que el acercamiento al problema y su contexto territorial determina no solo los procesos sino también los resultados y las formas materiales que de ellos se derivan. Ecos y vibraciones materiales, no aborda específicamente temas relacionados con la cuántica, aunque sí comparten con ella aspectos relevantes.

La forma de acercarse a un problema de forma situada y contextual, arraigando en el terreno que cada una de las investigaciones aborda permite ampliar el conocimiento de los temas sobre los que trabajan cada una de las actividades que se presentan: las colecciones de un museo en el caso del colectivo Desmusea o el lúpulo en el caso de Susana Cámara.

Estos procesos de investigación, de orientación práctica en diseño y artes, consiguen de forma original ampliar el conocimiento de esos territorios, mostrándolos de formas distintas a lo que habitualmente percibimos. De este modo, y aunque no sea posible observarlas de manera simultánea, sus procesos de investigación permiten no solo comprender el fenómeno que abordan en toda su complejidad sino identificar y activar otros parámetros de este.

Cultivar culturas: Ecologías del lúpulo

Susana Cámara

_Actividad 1



Se trata de un proyecto de investigación artística y de diseño realizado entre 2012 y 2024 sobre las políticas, estéticas y modos de consumo del lúpulo (*Humulus lupulus*). El proyecto nació de las posibilidades del lúpulo más allá del uso de la flor para la elaboración de la cerveza y conectó un conjunto de procesos y producciones a través de la planta, su industria e impacto social y demográfico en León, región donde se produce cerca del 95% de todo el lúpulo en España. Para ello la investigación desplegó distintos lenguajes y soportes con los que se abordó la re-materialización de los residuos de su cultivo.

La compleja repercusión del lúpulo en el territorio definió la naturaleza del proyecto al ser una actividad fragmentada por la falta de relevo generacional, la inconexión de iniciativas locales, las tensiones entre los propios agricultores y el monopolio de la industria globalizada de la cerveza que define los precios de venta del lúpulo así como las variedades de cultivo.

A través de un proceso de re-materialización con los residuos del cultivo, el proyecto generó nuevas relaciones con la planta, para profundizar en las ecologías de su imagen. En el proceso de investigación se involucró no solo a distintas comunidades lupuleras, explorando de manera colectiva los usos de la planta en el campo de la artesanía, la cosmética, la creación textil y en la bioconstrucción sino también a investigadores de la Universidad de León y también a artistas y artesanos de la zona con quienes se establecieron diferentes procesos de trabajo a partir de los residuos del cultivo.



Susana Cámara
 Sonda 002 / lúpulo. Villarejo de Órbigo (2024)
 Caja de roble, textil, fibras / material vegetal, cerámica, material gráfico.

BIO

Susana Cámara Leret



Investiga a través del arte y del diseño. Sus proyectos interdisciplinares abarcan procesos de re-materialización y se sitúan entre la escultura social, la instalación, la fotografía, lo arquitectónico y lo textil. En su trabajo, analiza las relaciones entre el territorio, el paisaje y sus transformaciones a partir de encadenamientos de formas y contenidos que revelan su apreciación detenida. Entiende la investigación como un proceso constante conectado a bases materiales concretas. A menudo, aborda proyectos de larga duración y carácter colaborativo para asimilar ecologías de la imagen que integren materiales, organismos y sistemas vivos. Evolucionar con y pensar a través de son algunos de los conectores esenciales que dan sentido a las preguntas, la complejidad y las estéticas que surgen en su desarrollo, orientadas a estudiar la continuidad de unos cuerpos en otros, de unas materias en otras y de unas narrativas en argumentos e imágenes nuevas.

Susana Cámara Leret es Licenciada en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, ha realizado un Master en Diseño en la Design Academy Eindhoven. Su obra se ha expuesto en distintos centros como el Museum Boijmans van Beuningen de Rotterdam, Bureau Europa Maastricht, Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León, Tabakalera Centro Internacional de Cultural Contemporánea y el City Art Centre de Edimburgo.

Museos por venir

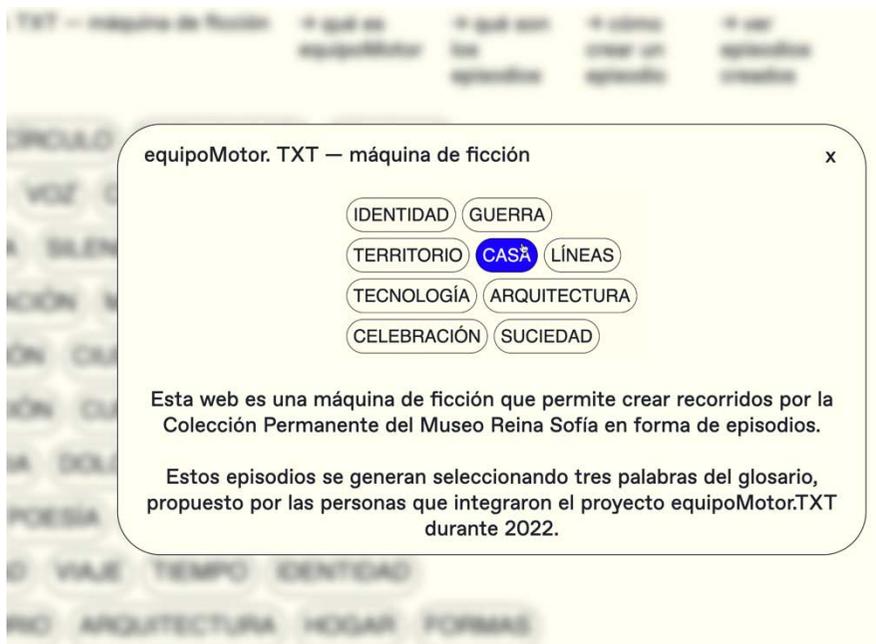
Colectivo Desmusea

_Actividad 2

Los museos tratan continuamente de adaptarse a la complejidad del mundo posmoderno que habitan, y a cuyas demandas no siempre tiene la capacidad de dar respuesta. Como colectivo de mediación cultural digital cuya práctica se ubica en la intersección entre arte y educación, el trabajo de investigación de Desmusea opera en la naturaleza liminal de la virtualidad.

La tecnología, y más específicamente Internet, les permite alternativamente especular y formar parte de la construcción de este museo por venir. El pensamiento digital es precisamente uno de los principales artífices del cambio de modelo que está viviendo la institución museo. Por eso, haciendo uso de los medios digitales, Desmusea genera contextos dialógicos entre institución y públicos, transformando una institución históricamente dirigida a la conservación, en un espacio que pone en el centro la conversación: lugares propios donde podemos sentirnos apeladas y representadas, donde podemos constituir un museo accesible e inclusivo.

La compleja realidad conceptual que atraviesa el museo contemporáneo podría encontrar en la web 3.0 un campo de juegos y experimentación que le permita repensarse desde nuevas bases técnicas e institucionales. Al museo se le reclama haber sido configurado desde el expolio y la legitimación de lo hegemónico: la web 3.0, en tanto ecosistema descentralizado, podría ser entonces un entorno adecuado para la



construcción de un museo articulado a través de un modelo de gestión comunitaria, la producción de nuevas narrativas expositivas, y el desarrollo de un pensamiento crítico e interconectado. Si en la virtualidad la información está estructurada desde el hipervínculo y la no-linealidad, el papel del museo (y de la mediadora cultural) en este nuevo ecosistema será el de crear coherencia a través de elementos discontinuos y relaciones hipertextuales; de poner en valor el pasado a través de relecturas creativas y críticas que miren al futuro formulando acciones innovadoras y sostenibles; de ampliar las miradas sobre la colección por medio de un trabajo virtual situado. Al mismo tiempo, este museo online no sólo debe configurarse desde el entusiasmo ante las posibilidades de lo virtual, sino que también ha de definirse desde la autoconsciencia de sus problemáticas; bajo un diseño crítico que problematice los aspectos más perniciosos de la tecnología; y que sepa conducir su uso hacia la transmisión genuina de conocimiento, alejándose del mero ejercicio cosmético que sitúe al museo en un aparente espejismo de modernidad.



Desmusea

Imágenes milenarias atemporales, 2024
Taller experimental con IA en el Museo de Altamira

BIO

Desmusea



Desmusea es un Colectivo formado por Clara Harguindey y Daniel Pecharromán. Trabajan con colecciones de museos e instituciones culturales para articular nuevos relatos sobre ellas a través de proyectos digitales. Sus proyectos conectan museos y públicos en los intersticios de la virtualidad y la presencialidad.

A lo largo de su trayectoria han investigado la noción de *mediación cultural digital* a través de diversos proyectos y encuentros. Entre 2021 y 2022 coordinamos [clicar](#), el primer seminario de mediación cultural digital en el [Museo Reina Sofía](#), exploraron el comisariado digital y la producción de net.art a través de [vitrin.as](#), una galería virtual que piensa museos del territorio español desde internet. En la actualidad exploran colecciones digitalizadas en comunidad a través de [sin proyectar sombra](#), parte del programa *Mediación en Residencia* de la Quinta del Sordo.

Fueron residentes de Arte/Educación en el [Centro de Residencias Artísticas](#) de [MATADERO / MADRID](#), coordinaron el [equipo1517](#), comunidad de adolescentes del [Museo Reina Sofía](#), condujeron [rendija](#), grupo de creación adolescente en [Conde Duque](#) y coordinaron el [#equipoMOTOR](#) en el Reina Sofía. Asimismo, desarrollan proyectos de mediación con instituciones como el [Museo Nacional de Artes Decorativas](#), [CaixaFórum](#) o el [Museo Helga de Alvear](#).

Imparten talleres y conferencias habitualmente y son parte del claustro del [Máster Permea en el CCCC](#) y el [Máster de Moda Digital del IED](#).

PRESUPUESTO

Ecos y vibraciones materiales

1. Honorarios personas invitadas:

	Tipo actividad	Duración	Nº personas	Coste
Susana Cámara	Conferencia	1,5h	1 persona	250 €
Desmusea	Conferencia	1,5h	2 personas	300 €

2. Desplazamientos

	Origen	Medio		Coste
Susana Cámara	León	Tren		50 €

TOTAL

_600 €