





BEATRIZ SÁNCHEZ SÁNCHEZ

# ESTADO LÍQUIDO

## DESCRIPCIÓN

“ESTADO LÍQUIDO” es una propuesta de **investigación videográfica** que pretende ensamblar dos campos de la expresión artística en uno: **El audiovisual y la pintura**.

La idea técnica consiste en rodar varios planos en vídeo, fundamentalmente de corte performático, simbólico y paisajístico. De estas tomas se hace una selección de fragmentos de secuencias, que serán impresas fotograma a fotograma para ser intervenidas con técnicas pictóricas. Una vez realizado este paso, se vuelven a digitalizar las imágenes intervenidas, para ser convertidas nuevamente a una secuencia animada.

Para la estancia se prevé hacer un laboratorio de **pequeños clips experimentales**, figurativos y poco narrativos con las diversas secuencias obtenidas durante la investigación.

Para reproducir los pequeños clips de vídeo resultantes (casi gifs animados), se plantea fabricar unos **dispositivos analógicos de secuenciación**. Los dispositivos serán unos sencillos aparatos mecánicos realizados durante la residencia, estos pequeños sistemas remitirán a los artilugios populares que se empleaban en el origen de la animación, tales como el zoótropo, el fenaquistiscopio o el traumatropo.

De este modo, el proyecto **requerirá el uso de instalaciones de vídeo** (para el rodaje y la edición), **estudio de procesos pictóricos** (estampación, pintura, impresión) **y de escultura** (construcción de los aparatos manuales de reproducción de los micro-vídeos o gifs animados).

Se prevén que surjan varios clips de vídeo, unos 30, de los cuales seleccionaré unos 6 para reproducir en esos dispositivos. El resto irán a formar parte de **una web del proyecto**.

Mi trayectoria como artista arranca con la pintura y la ilustración, pero los últimos diez años me he especializado en multimedia, dejando en un segundo plano mi trabajo puramente plástico. Llevo dos años volviendo al papel y, desde entonces, siempre me llama el deseo de **unir estas dos fuerzas de expresión** que tantos años llevo ensayando por separado. Quisiera encontrar un equilibrio entre los dos campos, añadir texturas y ampliar el lenguaje experimental de mis vídeos. Por otro lado, continuaré depurando los rasgos que caracterizan mi obra, como es la figuración, ensayando **variantes representativas del cuerpo** mediante prácticas de la descontextualización del cuerpo y su relación con el entorno.

Enlace a una web-dossier del proyecto con ejemplos:

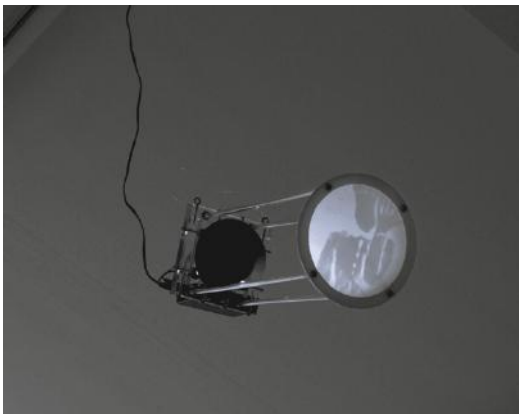
<http://beatrizsanchez.net/estado-liquido/>

## INFORMACIÓN ANEXA DEL PROYECTO

### [FORMATO FÍSICO/EXPOSITIVO]

El proyecto proporcionará resultados en forma de fotogramas pintados por un lado y, por otro, pequeñas secuencias animadas en bucle, casi como fotografías en movimiento que vibran. Por tanto, la muestra ofrecería al espectador la visión procesual de los vídeos, que a su vez serán collages y pinturas en papel.

Las pequeñas secuencias de vídeo se mostrarían mediante **dispositivos analógicos de secuenciación**, mediante artilugios mecánicos de ilusión óptica. Algunos artistas están empezando a emplear aparatos para, por ejemplo, reproducir gifs animados. Ejemplo en la imagen:

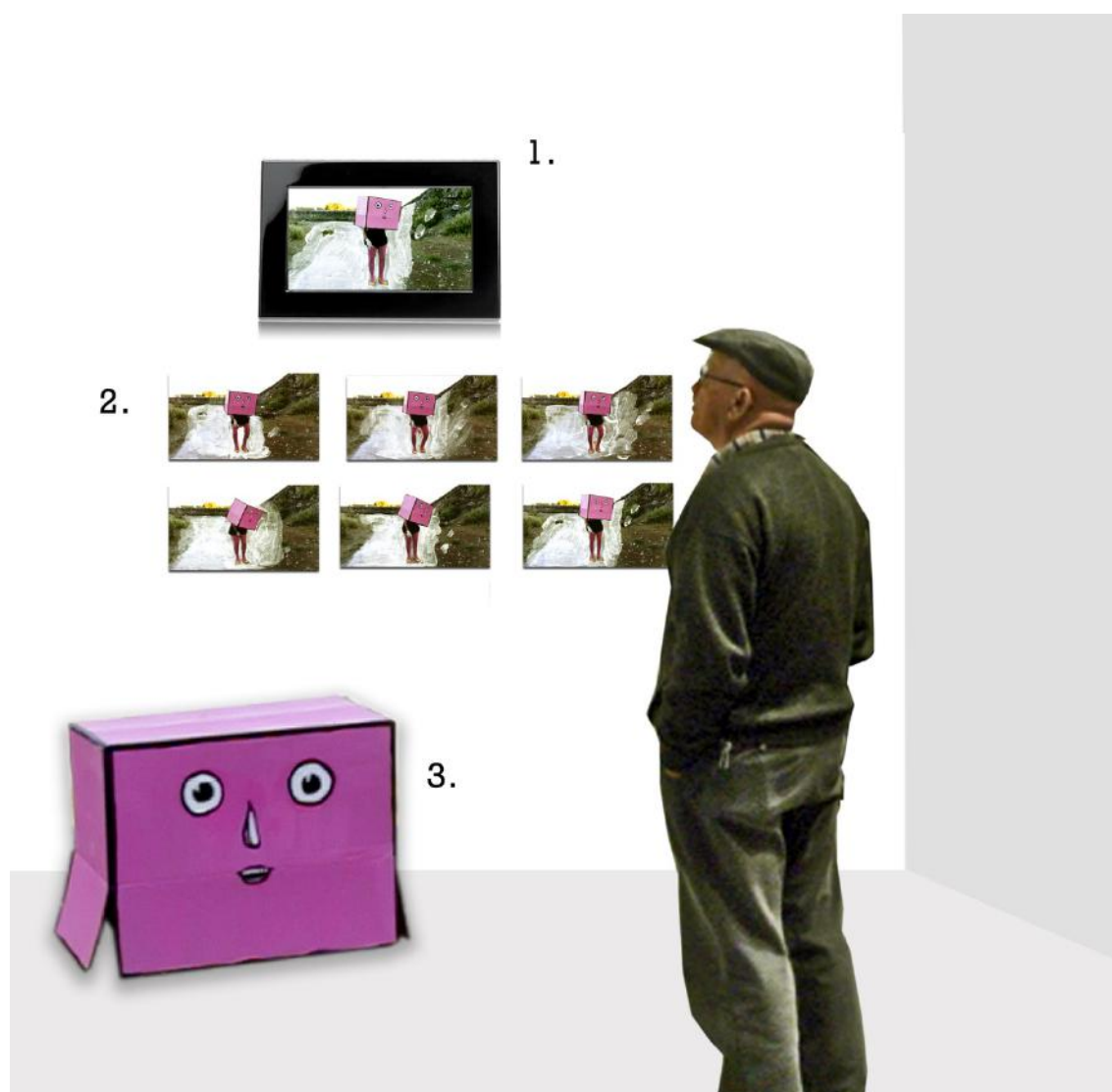


Ejemplos de dispositivos de reproducción mecánica, autómatas y zootropos.

La idea expositiva abarcaría entonces diversos formatos: obra sobre papel, vídeo, instalación con dispositivos artesanos.

**La exposición es principalmente de vídeo**, pero deja ver una parte del desarrollo, ya que al poder apreciar los fotogramas pintados en directo, revela al visitante los procesos de construcción del audiovisual que está viendo. De este modo, esos papeles impresos y pintados formarán parte de la exposición en la sala como un complemento pictórico y procesual de la misma.

- Esos elementos que muestran el “cómo se hizo” serán:
- los **fotogramas** que han sido pintados para construir ese clip.
  - algunos **objetos** que aparezcan en los clips.



Ejemplo la presentación de uno de los clips. Uno de 4 ó 6.

\*Referencias de la imagen:

- 1. Display** para cada vídeo (de 4 a 6 vídeos en total). Los vídeos serán pequeños clips en bucle o gifs animados.
- 2. Fotogramas originales pintados** (secuencias de 6 hasta 100 fotogramas). El tamaño aproximado de cada uno es de 15 x 10 cms.
- 3. Elemento que aparezca en el vídeo.** Puede ser parte del vestuario o un objeto un objeto.

## RELACIÓN DE LAS NECESIDADES TÉCNICAS

### **Necesidades técnicas**

Memoria digital de 32 Gb

Impresora y tintas

### **Necesidades materiales**

Gastos básicos de vestuario, atrezzo.

Materiales de pintura, folios

### **Necesidades humanas**

Ayudante de rodaje y construcción de los reproductores manuales

## CALENDARIO (6 MESES)

*DESARROLLO DE LOS ELEMENTOS NECESARIOS, ACCIONES Y RODAJE (4 semanas)*

- Gestación de toda la fase de preproducción.
- Producción/rodaje.

*POSTPRODUCCIÓN Y EXPORTACIÓN DEL MATERIAL (10 semanas)*

- Volcado de material
- Impresión de los fotogramas.
- Intervención pictórica sobre los fotogramas impresos.
- Captura de los frames pintados y secuenciación.
- Edición de los vídeos.
- Edición del audio (algunos sueltos)
- Conclusiones, retoques.
- Créditos.

*CREACIÓN DE LOS DISPOSITIVOS REPRODUCTORES DE SECUNCIAS (8 semanas)*

- Definir diseño
- Elaboración

*WEB DEL PROYECTO (2 semanas)*

- Diseño
- Retoques

## PRESUPUESTO ESTIMADO

NECESIDAD	CANTIDAD	PRECIO	TOTAL GASTO
<b>Equipo humano</b>			
Prototipos de los dispositivos	4 piezas	100€	<b>400€</b>
Honorarios ayudante de cámara en exteriores	6 sesiones		<b>80€</b>
<b>Necesidades técnicas</b>			
Memorias digitales	tarjeta SD (32Gg)	17€	
Tintas de impresora	1	30€	<b>47€</b>
<b>Materiales de pintura</b>	Pinceles, acrílicos, rotuladores, papeles	varios	<b>100€</b>
<b>Necesidades materiales</b> (vestuario, atrezzo)	Variada	varios	<b>80€</b>
Material de construcción de los dispositivos de animación.	Maderas, motores pequeños, engranajes, ...	varios	<b>85€</b>
<b>Gastos de alojamiento</b>	6 meses	200€	<b>1.200€</b>
<b>TOTAL GASTOS</b>	Aproximación		<b>1.992€</b>



# BEATRIZ SÁNCHEZ

DOSSIER DE OBRA

[Obra digital del 2007 al 2015]



+ info en  
[www.beatrizsanchez.net](http://www.beatrizsanchez.net)

## STATEMENT

Francotiradora audiovisual, dibujante, activista digital. Nacida en Córdoba, Beatriz Sánchez es artista visual Licenciada en Bellas Artes en la UPV y Máster en Artes Digitales por la Universidad Pompeu Fabra.

Sus videoocreaciones vienen impregnadas por la ironía, la provocación, el collage y el surrealismo. En sus piezas se muestra un estilo propio en el que la espontaneidad, la imaginación y la improvisación toman carta de naturaleza, alejada de toda jerarquía, en las antípodas de una producción audiovisual estandarizada. También se puede observar la enorme libertad con la que trabaja a la hora de emplear recursos visuales infinitos, así como el cuidadoso tratamiento del sonido, casi siempre al servicio de la imagen.

Puede que la particularidad de su producción artística resida en la revisión de su labor como dibujante a través de las nuevas tecnologías. Casi a modo obsesivo, le interesa la representación de las acciones humanas pasadas por el tamiz del absurdo y lo canalla, siempre desde un marcado carácter experimental. En algunas de sus obras, las representaciones dan lugar a situaciones en las que reina una aparente arbitrariedad, donde el GIF se convierte en un recurso muy adecuado para hacer realidad virtual su variedad creativa.

La obra artística de Beatriz Sánchez nace de lo cotidiano y conecta con naturalidad con las nuevas tecnologías, lo digital, lo interactivo, el arte en la red, ámbitos en los que a buen seguro nos seguirá sorprendiendo.

Sus trabajos han recibido varias menciones a través de INICIARTE, NU2's, la FUNDACIÓN RAFAEL BOTÍ, VADFESTIVAL o DANIEL VÁZQUEZ DÍAZ, entre otros. Y están siendo presentados en numerosos festivales, colectivas y ferias como ESTAMPA, COSMOPOÉTICA, DVDANZA de la Habana, ARCO, METRÓPOLIS RTVE, TERRITORIS DANSA de la TV Catalana, CAIXAFORUM Barcelona, IDN, LA CASA ENCENDIDA, BIENAL DE SEVILLA, CAJA MADRID, CENTRO CENTRO CIBELES, CAMON Madrid, etcétera.

En la actualidad combina la producción de su trabajo artístico junto a la realización de videoclips para bandas populares del ámbito nacional.

También se dedica a la pedagogía creativa, impartiendo regularmente talleres de videoocreación en centros culturales en España, Europa y América.



WEB: [www.beatrizsanchez.net](http://www.beatrizsanchez.net)



# CURRÍCULUM ARTÍSTICO

## // Datos académicos

MASTER EN ARTES DIGITALES, Universidad Pompeu Fabra, Bcn.  
Licenciada en BBAA por la Universidad Politécnica de Valencia.

## // Premios

Premio **FEMINIS-ARTE** al mejor audiovisual de la convocatoria. Junta de Andalucía.  
Premio del público en el **BANG FESTIVAL** al mejor videoarte. Barcelona.  
Premios y ADQUISICIÓN DE OBRA para el **M.U.A.** (Museo de la Universidad de Alicante).  
**IDN (Festival de Danza y Nuevos Medios)** - Adquisición para la mediateca de Caixaforum.  
**VADFESTIVAL** - PREMIO A LA MEJOR OBRA DIGITAL, Girona.  
**EMERGENCIAS.9.** Convocatoria del 2006. La Casa Encendida de Madrid.

## // Becas y residencias artísticas

**LA FRAGUA.** Residencia artística en Belalcázar, Córdoba.  
**DANIEL VÁZQUEZ DÍAZ.** Beca de producción artística. Diputación de Huelva.  
**FRONTERASUR,** ayuda a la creación contemporánea. Diputación de Cádiz.  
**INICIARTE.** Departamento de cultura de la J.A.  
**HANGAR** – Artista residente por 2 años. Barcelona.  
**VIDEODANSA'06.** Otorgado por NU2's, TV3 y la Generalitat. Barcelona.  
**FUNDACIÓN RAFAEL BOTÍ.** Beca a la producción de artes plásticas. Córdoba.

## // Festivales y exposiciones

ESPERANDO A THOREAU: EXPRESIONES DESOVEDIENTES. Sala Injuve. Madrid.  
ARTE Y VIDEOCLIP. Centro José Guerrero. Granada.  
OTRA PUTA FERIA MÁS. Galería 6+1, Madrid.“  
(RE)VISIONES. Aspectos del videoarte andaluz de los últimos años”, ICAS, Sevilla.  
BAZAR MILAGRO. Exposición individual. Sala Siglo XXI, Diputación de Huelva.  
RE-VIEW, jornadas de imagen contemporánea. ComBo, Córdoba.  
SPAMM (SuPer Art Modern Museum). Wendys Subway. Brooklyn, NY.  
60 Años. Sala Orive. Córdoba.  
Jornadas FINDE'01. ECCO Cádiz.  
MECA. Mediterráneo Centro Artístico. Almería.  
CAÓSTICA. Festival de videocreación. Bilbao.  
FEMINIS-ART, CentroCentro Cibeles. Madrid.  
IX Encuentros de Arte y Género. Museo Picasso. Málaga.  
VadFestival'12. Girona.  
Screen Festival (LOOP). Fábrica Moritz. Barcelona.  
SÓLO VÍDEO, Espacio Trapezio. Madrid.  
“D\_formaciones”. I+CAS de Sevilla.  
Espacio INICIARTE. “PAPELES ESPERADOS”. Córdoba.  
ARCO. IIª Muestra de videoarte andaluz”. Madrid.  
FIAV. Casablanca.  
DVIDanza. La Habana.MOVES Festival. Liverpool, UK.  
“Quelo de Garatas” METRÓPOLIS. RTVE.  
GOV (Gasteig Open Video). Munich.  
IDN. Mercat de les flors, Barcelona.  
ESPACIO INJUVE: 'Aptitud para las Armas'.Madrid.  
VIDEODANSES'08. Caja Madrid, Barcelona  
NITCASM'08. SANTA MÓNICA. Barcelona.  
ESTAMPA'08. Madrid.BIENAL DE SEVILLA. “2nd modstyle”. CAAC. Sevilla.  
FESTIVAL IDN, CaixaForum. Barcelona.  
VIDEO SHORTS, CINEMA 301. Ámsterdam.  
FESTIVAL DE DANZA EN FOCO. Brasil.  
BAC! CCCB, Barcelona.

# Paraoffelias

**Fecha de realización:** 2007, Barcelona.

**Técnica:** Vídeo monocal.

**Duración:** 7'46''

**Música:** David Dalmazzo

**Datos de interés:** Producción asociada de TV3 catalana y NU2's, con la colaboración del departamento de cultura de la Generalitat de Catalunya.



Dos fotogramas del vídeo

## **Descripción:**

*Paraoffelias* es una vídeo-danza que gira en torno al tema de enigmática Ofelia shakespeariana revisada desde un punto de vista actual que la duplica, la pixeliza y juega con este personaje hasta convertirlo en parte de un videojuego. Los pequeños seres juegan entre si generando diversas composiciones y coreografías, levitando en un espacio denso y oscuro.

Es una perspectiva de la humanidad que llega a abstraerse de la lógica natural por lo que da la sensación de estar observando un universo sumergido desde un microscopio.

# Fórmulas de cinética doméstica (I)

**Año:** 2010

**Lugar:** Barcelona

**Técnica:** Vídeo monocanal

**Duración:** 7'44" en bucle



Composición de fotogramas del vídeo.

## Descripción

La pieza se puede entender como una crítica hacia la sociedad de consumo. Sociedad que se caracteriza por el consumo masivo de bienes (objetos) y servicios (escalera mecánica), disponible gracias a la producción masiva de los mismos. Los objetos se precipitan hacia su desuso, hacia el olvido, impulsados por una escalera mecánica, aludiendo así a los centros comerciales. Su ciclo de vida es cada vez más limitado. La celeridad y lo mecánico provocan un comportamiento compulsivo, repetitivo, mimético y muerto; donde el ritmo de producción (la fábrica) se iguala al ritmo del consumo y al del deshecho, similar al proceso gástrico.





# Miss Nudies y el Diente Azul

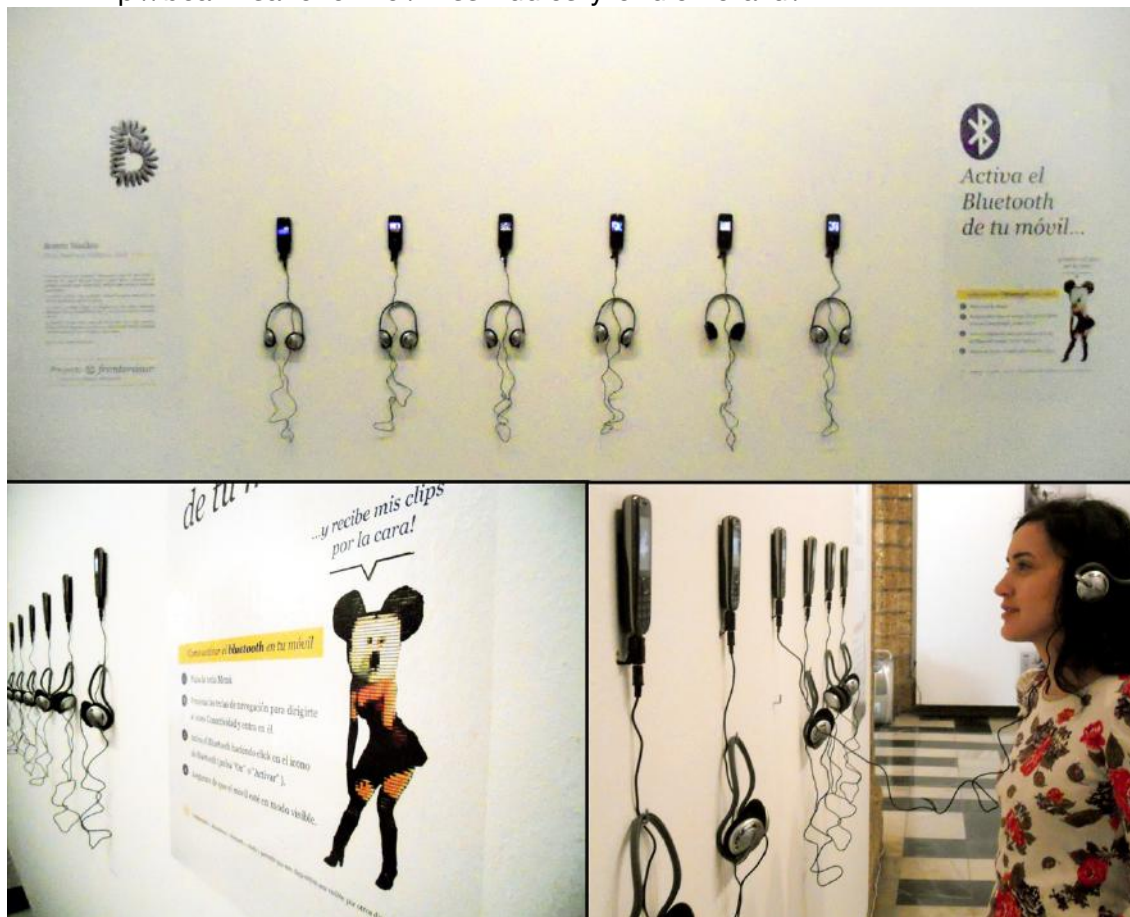
Año: 2011

Lugar: Barcelona

Técnica: App para móvil + audiovisual 3GP

Duración: 6 piezas de vídeo // 1 minuto aproximado en bucle.

Link: <http://beatrizsanchez.net/miss-nudies-y-el-diente-azul/>



Imágenes de la instalación

## Descripción:

Los contenidos que se desarrollan son pequeños clips de vídeo donde la presencia del cuerpo femenino jugará la parte visual y conceptual del proyecto, tomando como objetivo final deshacer tópicos sobre la sexografía para hombres. Los vídeos cuestionan esta iconografía erótica de la mujer encarnando una serie de estriptis a modo de parodia. El espectador puede recibir estos clips en su móvil de manera gratuita a través del **bluetooth** donde, una vez en sus manos, podrá **difundir** el pequeño souvenir audiovisual de la exposición a quien desee.



# Guía de la conducta Cibil con B

**Año:** 2012-2016

**Lugar:** Huelva - Córdoba - El Carpio - Madrid

**Técnica:** geo-documental de performance / web / Map-art / fanzine / audiovisual

**Duración:** indefinido

**Link:** <http://www.mapize.com/beatrozidades/>



Acción callejera: Grafitis de gusanitos

## Descripción:

“Guía de la Conducta Cibil con B” es un manual de autoayuda que nos explica cómo escapar de las rutinas de la vida en una ciudad. Como terapia, esta guía propone una serie de acciones estúpidas que pongan en cuestión el orden y toda lógica civil. Este manual presenta ejemplos de sus propuestas de acción en cinco formatos: audiovisual, GoogleMaps, texto, ilustración y telepata.





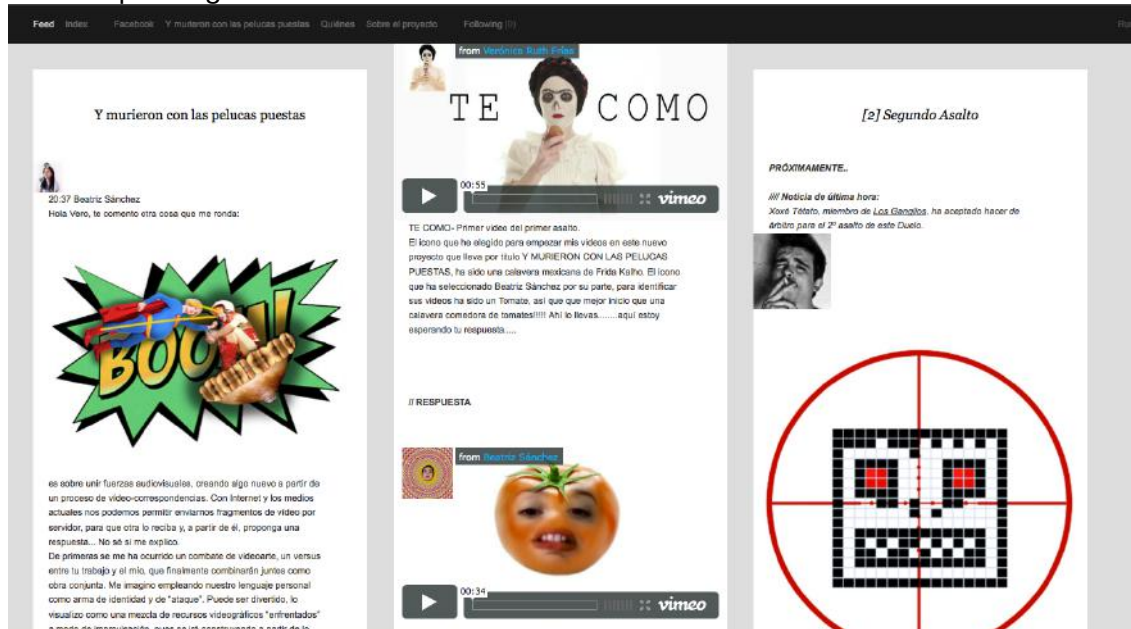
# El Duelo

Año: 2013-2015

Técnica/categoría: audiovisual / web / Facebook

Duración: indefinido

Link: <http://cargocollective.com/ELDUERO/>



Captura de la web

## Descripción:

El Duelo es un proyecto artístico de lucha libre creativa, donde dos artistas acuerdan retarse mediante el formato audiovisual, a modo de video-correspondencia. De un solo golpe y a través de un gancho de izquierda humorístico, esta práctica logra poner en evidencia temas tan delicados como: la competitividad entre los artistas, el compromiso de los agentes culturales hacia el arte y la cultura popular Vs la alta cultura.

Se trata de un proyecto ampliable que se estrena oficialmente con su versión 1.0 titulada: "Y murieron con las pelucas puestas". El título es debido a que las contrincantes son Beatriz Sánchez y Verónica Ruth Frías, artistas con grandes diferencias, pero que coinciden en aspectos de su iconografía por el uso de personajes ficticios y atmósferas de surrealismo.





# Ninguna vida póstuma

Año: 2014

Técnica/categoría: audiovisual monocanal

Duración: 5'2"

Link: <https://vimeo.com/107616043>



Fotogramas del vídeo

## Descripción

A comienzos del verano, propuse a unos amigos conducir a la deriva en coche hasta encontrar un escenario peculiar que, a ser posible, tuviera objetos abandonados con los que poder interaccionar en unos pequeños vídeos que quería grabar. Fuimos a una vieja fábrica de cemento abandonada; el lugar tenía una enorme presencia decadente, pero mi intuición decía que no era con eso con lo que quería 'jugar'. Cuando recogemos para irnos, empezamos a encontrar restos de plásticos y juguetes que, si los ibas recogiendo, te acababan conduciendo a un desolado terreno repleto de juguetes triturados. Esta imagen de decadencia sí me parecía digna de expresar, así que desfundamos las cámaras y comenzamos a grabar.

El título de la obra ha extraído las tres últimas palabras del apartado 'JUGUETES', perteneciente al libro *Mitologías* de Roland Barthes. En él, se refiere al juguete como una especie de microcosmos de lo adulto, que reproduce todo tipo de objetos del entorno humano.

“Actualmente están moldeados en pastas complicadas; el material plástico muestra una apariencia grosera e higiénica a la vez, extingue el placer, la suavidad, la humanidad del tacto.”

“Ahora el juguete es químico, en sustancia y en color; su material introduce a una cenestesia del uso, no del placer. Además, estos juguetes mueren muy rápido y una vez muertos no tienen, para el niño, ninguna vida póstuma.”

JUGUETES, Roland Barthes; *Mitologías*.

# Mr. QWOIWJFLK [Episodios Piloto]

**Año:** 2015-2016

**Técnica:** Vídeo

**Duración:** variada



Algunos personajes realizados para estos episodios

## **Descripción:**

Micro-narrativas insólitas en formato serie son protagonizadas por algunos de los personajes anormales que suelo representar en mis ilustraciones.

Dibujos hechos escultura son llevados a una forma tridimensional que permite hacer cine de ficción sin emplear efectos digitales.



Fotograma de la secuencia "El invitado"



# Bazar Milagro

Año: 2015

Técnica: Audiovisual /gif animado / fotomontaje /instalación

Enlace a una de las piezas [160 gifs]: <http://giphy.com/channel/beatrizsanchez>



Foto de la exposición en la Sala Siglo XXI, Diputación de Huelva.

*Bazar Milagro* es una propuesta de **investigación videográfica** que emplea el paisaje -natural y urbano- como soporte y lienzo sobre los que **generar ficciones integradas**. Una especie de **laboratorio de ideas animadas** que confecciona meticulosamente una insólita colección de entornos transgredidos por actos ilusorios. El resultado viene a ser un *Gabinete de Curiosidades* audiovisuales, que muestra al visitante el fruto de unas manipulaciones alegóricas irrumpidas en diferentes contextos espaciales.

Las escenificaciones ensamblan varios campos de la expresión artística, tales como: Audiovisuales, Gif animado, Performance, Vídeo-mapping, Arquitectura de interior, Vestuario/Escenografía y Fotografía entre otros.



# Desdibujados

Año: 2014-2016

Técnica: Audiovisual / gif animado / fotomontaje / pintura

Enlace a una de las piezas [160 gifs]: <http://giphy.com/channel/beatrizsanchez>



Imagen perteneciente a la serie “Desdibujados”, que emplea una técnica similar al tratarse de pintura sobre fotografía.



Secuencia animada a partir de un vídeo pintado.

# Ficción al por mayor

Año: 2010-2016

Técnica: Audiovisual / gif animado / fotomontaje



Fotograma perteneciente a una vídeo-performance pintada.



Micro-relatos oníricos (vídeo en bucle)





Instalación de castillo hinchable en la campiña cordobesa.



Fotograma perteneciente a una performance realizada en Belalcázar durante la residencia de La Fragua.







**ESKABIDE -ORRIA.**

Fitxa hau entregatu beharreko dokumentazioari atxiki behar zaio.

**FICHA DE SOLICITUD.**

Para adjuntar a la documentación a entregar.

**APPLICATION FORM.**

To enclose with the documentation to be submitted.

**IZEN -DEITURAK / NOMBRE Y APELLIDOS / NAME and SURNAME:**

Beatriz Sánchez Sánchez

**NAN / DNI / PASSPORT:** 309 44 852 P

**HELBIDEA / DIRECCIÓN / ADDRESS:**

C/ Manuel de Sandoval 1, 1º dcha.

**HERRIA / CIUDAD / TOWN:** Córdoba

**POSTA KODEA / CÓDIGO POSTAL / POSTCODE:** 14008

**TELEFONOA / TELÉFONO / TELEPHONE NUMBER:** 667 42 30 77

**POSTA ELEKTRONIKOA / CORREO ELECTRÓNICO / E-MAIL:** beatrismo@gmail.com

**DISZIPLINA ARTISTIKOA / DISCIPLINA ARTÍSTICA / ARTISTIC FIELD:**

**BEKA MOTA / TIPO de BECA / TYPE of GRANT:**

LANGELA LAGAPEN / CESIÓN DE ESTUDIO / STUDIO ASSIGNMENT

PRODUKZIO TAILERRA / TALLER DE PRODUCCIÓN / WORKSHOP

LANKIDETZA / COLABORACIÓN / COOPERATION

ETXEBIZITZA / ALOJAMIENTO / ACCOMMODATION

**PRODUKZIOAREN EPEA / DURACIÓN DEL PROYECTO / PROJECT LENGHT:**

URTARRILA - EKAINA / ENERO - JUNIO / JANUARY - JUNE

UZTAILA - ABENDUA / JULIO - DICIEMBRE / JULY - DECEMBER

URTARRILA - ABENDUA / ENERO - DICIEMBRE / JANUARY - DECEMBER

**AURREKONTUA / PRESUPUESTO / BUDGET:**

**SINADURA / FIRMA / SIGNATURE:**