

INICIARTE

TIEMPO MUERTO

**Ana Morales · Belén Arellano Cañizares
Clara Malpica · Delia Boyano**

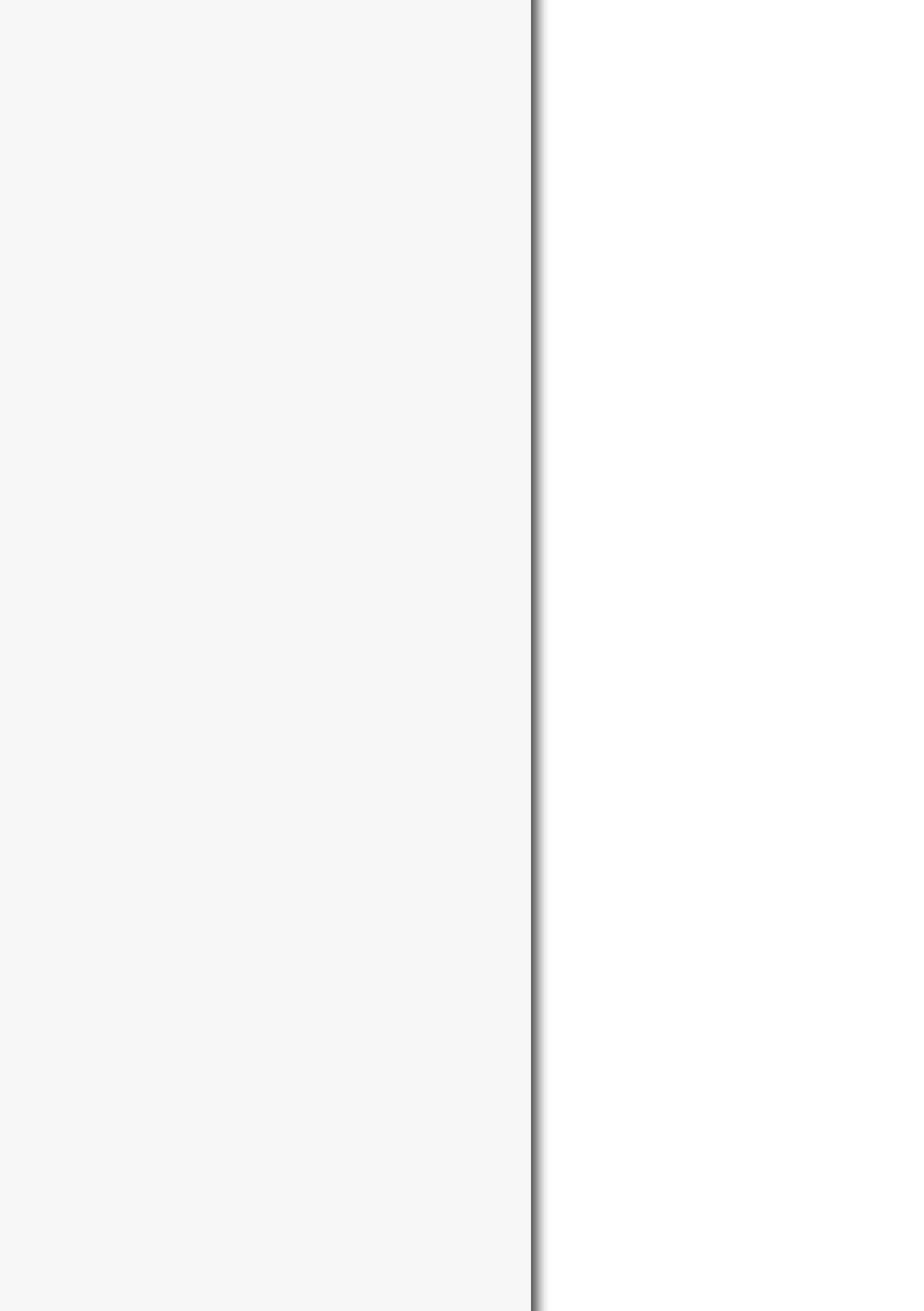
Oficina CO2



Junta de Andalucía

Consejería de Turismo,
Cultura y Deporte

Agencia Andaluza de
Instituciones Culturales



INICIARTE

TIEMPO MUERTO

**Ana Morales · Belén Arellano Cañizares
Clara Malpica · Delia Boyano**

Oficina CO2



**Junta
de Andalucía**

Consejería de Turismo,
Cultura y Deporte

Agencia Andaluza de
Instituciones Culturales

JUNTA DE ANDALUCÍA

Consejero de Turismo, Cultura y Deporte

Arturo Bernal Bergua

Viceconsejero de Turismo, Cultura y Deporte

Víctor Manuel González García

Secretario General para la Cultura

Salomón Castiel Abecasis

Delegada Territorial de Turismo, Cultura y Deporte en Málaga

Gemma del Corral Parra

Gerente de la Agencia Andaluza de Instituciones Culturales

Almudena Bocanegra Jiménez

PROGRAMA INICIARTE

Agencia Andaluza de Instituciones Culturales

Comisión de Valoración de Proyectos 2022:

Ana Barriga, Marcos Gualda, Juan del Junco, Esther Regueira (MAV), Juan Francisco Rueda

EXPOSICIÓN

Museo de Málaga

María Morente del Monte

Comisariado

Oficina CO2:

Mario Caballero Pérez
Laura García Fernández
Cristina Muñoz del Águila
Enrique 'Res' Peña Sillero
Ana Pérez Vallejo
María José Tejero Marchal
Juan José Viedma Vega

Producción

Agencia Andaluza de Instituciones Culturales

Eva González Lezcano
Eva López Clavijo

Montaje

IdeasKreativa

CATÁLOGO

Edición

Consejería de Turismo, Cultura y Deporte. Junta de Andalucía

Textos

Cristina Muñoz del Águila
Enrique 'Res' Peña Sillero
Mario Caballero Pérez

Traducción

Deirdre B. Jerry

Fotografías

Alberto Cajigal

Diseño editorial

Francisco José Romero Romero
Agencia Andaluza de Instituciones Culturales. Diseño

Producción

Agencia Andaluza de Instituciones Culturales

Imprime

Masquelibros, S.L.

© de los textos: sus autores

© de la edición: Consejería de Turismo, Cultura y Deporte. Junta de Andalucía

© de las reproducciones: sus autores

ISBN 978-84-9959-454-5

Depósito Legal: SE 943-2023

ÍNDICE · INDEX

Presentación	5
Arturo Bernal Bergua Consejero de Turismo, Cultura y Deporte	
Nunca tendremos un hogar: la generación de la infancia permanente	7
Cristina del Águila	
¿Sigues ahí?	11
Mario Caballero	
Tiempo muerto: la infancia a través de Naoki Urasawa	15
Enrique Res	
Obras / Artworks	18
Bíos	48
We'll Never Have a Home: A Generation Doomed to Perpetual Childhood	59
Cristina del Águila	
Are You Still Watching?	63
Mario Caballero	
Time Out: Childhood through the Eyes of Naoki Urasawa	66
Enrique Res	
Bios	69

T *tiempo muerto* es una muestra colectiva en la que cuatro artistas andaluzas, valiéndose del juego infantil como herramienta creativa, exponen su malestar frente a las vicisitudes generacionales que les ha tocado vivir. La precariedad laboral, las crisis económicas y migratorias, la pandemia y las últimas guerras, generan hostilidad y bloqueo en su deseo de un futuro satisfactorio. Utilizan el juego como medio de expresión artística en el que se encuentran cómodas, pues les sirve de evasión de su anhelo por pertenecer a una adultez plena.

El programa Iniciarte desarrolla propuestas artísticas innovadoras y actuales que surgen de las mejores creaciones jóvenes contemporáneas andaluzas. Desde el año 2013 se han realizado cerca de ochenta proyectos expositivos con más de cien creadores del panorama andaluz lo que conlleva más mil obras de arte de nueva producción.

Arturo Bernal Bergua
Consejero de Turismo, Cultura y Deporte
Junta de Andalucía

Nunca tendremos un hogar: la generación de la infancia permanente

Cristina del Águila

Tiempo muerto es un proyecto artístico que surge de una problemática contemporánea inherente a nuestra generación: la generación perdida, la de la infancia permanente. Somos los/as hijos/as de las personas que se criaron en un período posterior a la Guerra Civil. Nuestros/as abuelos/as, niños/as de la guerra, se criaron en la falta y la supervivencia, sin embargo, nuestros padres y madres nacieron en una España con muchos más recursos y derechos, sobre todo, después de la muerte de Franco y con la Transición. Pudieron estudiar y luego trabajar de lo que estudiaron o trabajar directamente sin pasar por unos estudios superiores y pudieron tener una independencia económica a la edad que nosotros/as hemos llamado a las puertas de la Junta de Andalucía en busca de apoyo para poder realizar esta propuesta que de otra manera muy difícilmente podría haberse materializado.

Consideramos que la mayoría de gente de entre 18 y 30 años no puede ni independizarse completamente de sus padres ni conseguir un trabajo estable, y ni hablemos ya de acceder a una hipoteca. En España la población está envejecida y la natalidad ha ido descendiendo año tras año por la precarización del trabajo y por el incremento de los precios, tanto de la vivienda como de los recursos energéticos y los productos de primera necesidad. Pertenece, al igual que nuestros/as compañeros/as que han logrado obtener también una ayuda Iniciarte, a una generación cuyos/as miembros/as jamás han dejado de ser niños/as. Esta es la hipótesis que planteamos con nuestra propuesta expositiva: como no pudimos independizarnos del todo ni tener un presente ni un futuro estables, nos quedamos estancados en una infancia o adolescencia prolongadas en el tiempo.

Esto puede verse no solo en lo ya comentado, sino en lo que ocupa nuestro tiempo y preocupaciones: cuando no trabajamos poniendo copas o cafés, casi siempre sin contrato o sin dar de alta en la seguridad social, acudimos a refugios de la infancia para sentirnos tranquilos o en paz. Vemos las películas de dibujos animados de nuestra infancia en bucle, llevamos las canciones de estas en nuestras listas de reproducción de Spotify, nos rodeamos de juguetes o invertimos nuestro tiempo libre en jugar a videojuegos u otro tipo de juegos

asociados a la infancia. No podemos soportar nuestra realidad y nuestras maneras de evadirnos son profundamente infantiles. Dedicamos años y años a tratar de construir un hogar como el de nuestra niñez, pero jamás lo hemos conseguido hasta ahora y quizá jamás lo logremos. Nuestros esfuerzos aparecen como simulacros y repeticiones que en el plano artístico se materializan en piezas y experiencias como las que habitan el Espacio Iniciarte del Museo de Málaga con la exposición *Tiempo muerto*.

Pero debemos bucear un poco para encontrar de dónde viene esta preocupación por la infancia y la fijación social generalizada en este período. Actualmente parece normal entenderla como una parte esencial que se debe cuidar y proteger; tal vez por eso supone nuestro refugio, por ser un momento donde no teníamos responsabilidades y podíamos jugar rodeados/as de paz y tranquilidad, pero no siempre fue así. No fue hasta el siglo XIX que se empezó a abolir el trabajo infantil en algunos países como Reino Unido o Francia. Antes de eso infantes de muy corta edad podían verse en fábricas y demás lugares trabajando y jugándose su integridad física e incluso su vida. Fue el psicoanálisis el que «promovió la imagen del niño como progenitor del adulto e, inevitablemente, la experiencia de lo infantil quedó incorporada como fuerza motriz de casi cada éxito, fracaso, temor, flaqueza, fuerza, interés amoroso y trayectoria profesional en la vida del individuo» (May, 2019, pp. 108-109). Se comenzó a entender entonces, y sobre todo a lo largo del siglo XX, la infancia como algo precioso que proteger y cuidar:

«Se trata de una revolución de asombrosa velocidad y alcance, en la que el mundo del niño ha ocupado una posición cada vez más visible para el adulto como la clave de una vida lograda, como santuario de lo sagrado y, con el tiempo, como el objeto amoroso por excelencia; una revolución que ha hecho de la seguridad y protección del niño la prueba de fuego de la salud moral de una sociedad hasta cotas que habrían sido inconcebibles a lo largo de buena parte de la historia de Occidente.» (May, 2019, p. 108)

Si volvemos sobre el concepto usado al principio de *generación perdida*¹, debemos remarcar que este término se usó para la juventud

1 Acuñaado por Gertrude Stein y popularizado por Hemingway.

de la época posterior a la Primera Guerra Mundial. Estos/as quedaron profundamente traumatizados/as incluso aquellos/as que no acudieron a la guerra y legaron este trauma. Después de la Segunda Guerra Mundial o más bien, *después de Auschwitz*² esto volvió a suceder, pero de una manera más terrible e inimaginable que traumatizó al mundo entero. Quienes no murieron en los campos de exterminio se encontraban muertos en vida, o *entre dos muertes*³.

Comparar nuestra generación con las de las grandes guerras puede parecer una licencia demasiado pretenciosa, pero consideramos que por las crisis económicas que hemos vivido, acrecentadas por la pandemia mundial de COVID-19 que ha causado no solo un gran impacto por los millones de personas fallecidas y llevar al límite a la economía mundial, sino por el impacto psicológico que ha tenido en nuestras vidas el encierro y el miedo prolongado en el tiempo, sumado a los conflictos bélicos y migratorios que azotan nuestro mundo, esta generación que es la nuestra se ha encontrado con hostilidad, inseguridad, inestabilidad y ninguna facilidad para independizarse. Así pues, nuestros padres y madres se han convertido en mecenas del siglo XXI en los casos en los que estos/as se lo han podido permitir.

Como esas generaciones anteriores traumatizadas, la nuestra debe encontrar su manera de habitar el mundo, aunque este parezca hostil y cruel. Quizá la infancia tenga mucho que enseñarnos sobre cómo se puede construir un hogar amable, cálido y seguro. Si logramos estudiar este período conjuntamente estamos seguros/as de que daremos con las claves para afrontar las circunstancias actuales y enfrentarnos a aquello que no estamos procesando. Creemos firmemente que colectivamente es como se avanza de verdad, por eso nació la Oficina CO2. Tenemos la convicción de que teniendo en cuenta las preocupaciones y condiciones diversas de cada cual podemos crear de manera efectiva espacios seguros, inclusivos y habitables realmente para todo el mundo. En definitiva, hogares y estrategias que no sigan las lógicas que nos llevan al individualismo y a la

2 Término de Theodor Adorno, que se refiere a que este suceso marcó un antes y un después en la concepción del horror humano y lo que podíamos llegar a hacernos los/as unos/as a los/as otros/as.

3 Como teorizaría Bracha L. Ettinger sobre lo acontecido durante el Holocausto y posteriormente con el trauma transgeneracional que este supuso.

competitividad tan perversas que marca el Capitalismo, el cual dicta que debemos ser seres ultraproductivos y que nuestro valor se basa en ello, llevándonos a perder nuestra salud física y mental.

Tiempo muerto supone un pararse a mirar en la infancia para construir desde las experiencias personales y cotidianas de nuestra generación, que ha encontrado un refugio en su niñez. Detenernos para trazar las estrategias de las que hablamos en el párrafo anterior sobre la base de diferentes circunstancias que hemos vivido, que sin duda son capaces de crear teorías útiles y narrativas basadas en vivencias corporales propias que pueden ayudarnos a transformar las circunstancias en las que nos encontramos y a situar los problemas privados en la esfera de lo público. «Lo personal es político», rezaba el famoso lema de Kate Millet, y precisamente por ello nuestras historias y nuestras maneras de producir arte y pensamiento pueden incidir políticamente en nuestras vidas, para cambiar nuestra realidad y para hacer nuestro mundo más habitable realmente para todes.

BIBLIOGRAFÍA

POLLOCK, Griselda (2010): *Encuentros en el museo feminista virtual*. Cátedra: Madrid.

MAY, Simon (2019): *El Poder de lo Cuqui*. Barcelona: Alpha Decay.

MILLET, Kate (2007): *Política sexual*. Madrid: Cátedra.

¿Sigues ahí?

Mario Caballero

Netflix me pregunta si sigo aquí. Es normal, es la cuarta vez que veo la quinta temporada de *The Office* y llevo siete capítulos de una sentada. Vuelvo siempre a ella porque es de las pocas certezas de mi vida, más allá de que en junio se me acaba el alquiler del piso y que no sé donde estaré en septiembre. Si la plataforma estuviera programada para ello, me preguntaría si estoy bien. Me quedan cuarenta euros para acabar el mes en la cuenta, ha llegado la factura de electricidad y se ha comido por completo lo poco que me quedaba para ir tirando. Malvivo con el poco dinero que me da una beca ícaro y lo que gano en clases particulares, a ver si esta semana no me falla ninguna y aprovecho los diez euros para recargar la tarjeta del autobús, que se me ha acabado y llevo tres días haciéndome 45 minutos andando para ir de mi casa a cualquier lado. Me he hecho vegetariano por conciencia ética, pero también porque un kilo de garbanzos es bastante más barato que un kilo de carne.

Desde este retrato de uno de los momentos más precarios de mi vida nace una reflexión que motiva ocultamente esta otra: ¿por qué me han mentido toda la vida? ¿Por qué me han dicho que podría alcanzar lo que querría si me esforzaba y estudiaba, si seguía el camino de baldosas amarillas? Toda la vida nos han dicho aseveraciones como estas, creándonos una estructura meritocrática de la sociedad, que rara vez se transforma en una realidad *de facto*. El mundo no funciona así, la vida no va así. Y nos culpamos por creérselo. Nos decimos “qué he hecho mal” y no encontramos las razones.

Mucha de esta frustración nace de lo que consideramos éxito y de lo que no. De lo que consideramos de mayores y lo que no. Lo que nuestros padres hicieron y nosotros estamos empezando a comprender que no vamos a llegar o que si queremos llegar será, de media, diez años después que nuestros padres. Comprarnos un coche, el contrato indefinido en el sitio en el que empezamos a trabajar, casarnos, comprarnos la casa, el perro, los niños. Este patrón, repetido hasta la saciedad por la generación de nuestros padres, es en nuestro imaginario colectivo la aspiración final, el sueño *clasesmediano*, como dirían los de Homo Velamine. Este camino o realidad se ha convertido en algo reservado para algunos pocos privilegiados. Solo los elegidos

llegan a la aprobación de nuestros padres, a alcanzar lo mismo que ellos tuvieron, lo que llamamos ser adulto.

La categoría del ser adulto se construye en oposición a la del ser niño, en una oposición dialéctica. El adulto tiene responsabilidades, mientras que el niño depende del adulto para su supervivencia. El niño juega, el adulto provee; el niño es feliz y divertido, el adulto es serio y formal. Siguiendo la lógica que estamos usando de la tríada dialéctica hegeliana, el resultado sintético de estas dos realidades sería la categoría del ser adolescente: un lugar extraño y simbiótico. El adolescente es un ser que se le pide que se empiece a comportar como un adulto, pero a su vez se le permiten ciertas licencias de la niñez.

La adolescencia está pensada para que sea una etapa de transición, un momento de enseñanza-aprendizaje en el que, a través de la prueba y error en espacios seguros, vayamos descubriendo quién queremos ser, qué valores nos representan, qué caminos escogemos. Es una etapa llena de primeras veces: la primera vez que me enamoro y me desenamoro, la primera vez que siento rechazo, que me planteo mi lugar en el mundo, que busco definirme y probar cosas nuevas. Muchas veces sin rumbo, otras tantas probando por probar. Las elecciones que tomamos en la adolescencia apuntan en la dirección en la que vamos a querer caminar, todas estas decisiones van conformando poco a poco quiénes queremos ser.

El problema nace cuando este estado transicional se convierte en lo permanente. La adolescencia anquilosada se convierte en precariedad, ansiedad y crisis existencial. Las soluciones temporales que se convierten en permanentes nunca son buenas. Los campos de refugiados del Sáhara Occidental, los barrios de casas prefabricadas de Los Asperones, El Puche o Polígono Sur, o Moria en la isla de Lesbos son ejemplos paradigmáticos de ello. El retraso de la edad de maduración, del acceso al trabajo, de la capacidad de desarrollarnos, debido en muchas ocasiones a factores exógenos como crisis económicas globales y pandemias mundiales, han hecho que se alarguen *ad nauseam* los lugares comunes del adolescente hasta edades sin precedentes en la historia. Como situación sin precedentes, generacionalmente se nos ha condenado a un limbo eterno en su sentido más literal: un lugar al borde del infierno, donde no se nos ha permitido desarrollarnos, no se nos ha permitido redimirnos, debido a nuestra muerte prematura antes de poder demostrar lo que podemos llegar a ser.

Las artistas seleccionadas para esta exposición habitan este limbo y lo muestran en su obra. Lo que en la infancia era tierno y dulce, aquí se convierte en amargo y ácido. Se expresan la carga de frustración en muchas de las obras, o de la aceptación cómoda y placentera de la realidad. No todo el mundo vive esta experiencia desde el dolor o la rabia, también hay personas que buscan resignificar este estado para apropiarse de él y no asociarlo a cargas tan abiertamente negativas. Hay algo de rebelde siempre en lo adolescente, y parte de esa rebeldía, que se ha alargado en el tiempo, nos ha llevado a plantearnos nuestras ideas de qué es el éxito, qué es lo adulto, y cómo, generacionalmente queremos abordarlo.

Quizás no necesitamos ser serios. Quizás no necesitamos formar una familia, tener una hipoteca, tener el perro, el jardín y el niño. No ya porque no podemos, sino porque no queremos. A lo mejor queremos ver jugar Pokémon a gente en *Twitch*, que es literalmente lo que hago mientras escribo estas líneas. Quizás tan solo estamos intentando averiguar qué es para nosotros ser adultos. Puede que no tengamos muchas esperanzas en el mundo tal y como es, pero tampoco es que queramos ser Peter Pan y huir de él. Buscamos nuestro propio camino, con nuestro propio lenguaje, nuestra propia experiencia que nos hace entendernos entre nosotros perfectamente a través de memes, aunque otros nos vean desde fuera sin entender muy bien que es lo que pasa: a los niños se les ha derretido el cerebro con las maquinitas, lo que tienen que hacer es ser gente seria y buscarse trabajos de verdad. O no.

Nuestros padres cantaban en su juventud allá por los ochenta el exitazo *Forever Young*, perteneciente a la banda sonora de *La historia interminable*. Quisieron ser eternamente jóvenes, pero acabaron sus carreras y se fueron poniendo a otras cosas. Lo que no sabían es que a sus hijos no le iba a quedar otra cosa que ser para siempre jóvenes. *Forever Precarios*. Mientras, nosotros seguiremos repitiendo los diálogos de *The Office* en nuestra cabeza mientras vemos el capítulo, como último recurso para sentir que hay algo en nuestra vida que sí podemos controlar.



Tiempo muerto: la infancia a través de Naoki Urasawa

Enrique Res

Tiempo muerto es la expresión que utilizan los niños para declarar una tregua, un fragmento suspendido de la narrativa, donde todo deja de acontecer. Es la anulación parcial del tiempo de recreo; del ocio y la diversión. «Tiempo muerto» es sin duda un juego de niños, pero no es el juego al que acostumbramos. Quizás se podría decir que *nace* como un juego y culmina como una declaración de guerra, alzando una bandera de resistencia.

Verano de 1969. En algún emplazamiento rural de Japón, un grupo de niños convoca su primera reunión en la recién inaugurada base secreta. Las cálidas líneas de luz, colándose entre los huecos que deja la arquitectura natural de plantas y ramas, pueden escuchar la conversación agitada entre los jóvenes. Celebran que por fin podrán escuchar Group Sounds y leer todo el manga que quieran. Uno de ellos garantiza traer a hurtadillas una revista de su padre. Entre el jolgorio, los niños reparan en un sonido cercano procedente del exterior: son Yanbô y Maboô, los gemelos abusones del colegio. Otcho había preparado trampas por si alguien se acercaba, pero la mera presencia de esta pareja amenaza la integridad de la base. Meses después los gemelos terminarían destrozando su escondite, no sin antes enredarse en una batalla campal con el resto de chicos. En aquel descampado, mientras reinaba la violencia, Yoshitsune sostenía a duras penas la bandera con el dibujo que les atormentará el resto de sus vidas.

Esta es la premisa de *20th Century Boys* (1999-2006), una de las grandes obras seriadas de Naoki Urasawa. La narrativa del cómic japonés nos presenta hasta tres líneas temporales de forma paralela, y nos va proporcionando información de todas a medida que avanzamos en la lectura. Esto es fundamental para comprender la idea esencial de la obra: aquello que ocurre en la infancia tiene graves consecuencias en la vida adulta. Planes de salvar al mundo, la oscura silueta de un robot bípedo y el extraño suicido de un antiguo compañero nos inducen en una pesadilla en la que ya somos cualquier cosa menos niños. De nuevo, lo que *nace* como un juego termina de forma inimaginable.

El futuro que imaginamos de niños raramente se corresponde con la realidad. Cuando somos pequeños tendemos a ser más imaginativos, más positivos, más idealistas. Es como si solo fuéramos capaces de ensoñar, de concebir escenarios idílicos. Probablemente nuestra imaginación se viralizara por la potencia visual de la ficción: lo que aprendimos de los videojuegos, los dibujos animados, los cómics y las películas. Las posibilidades eran infinitas y puestos a imaginar, ¿por qué no pensar en algo que nos reconforte? A día de hoy lo seguimos haciendo.

Este es el comienzo de la obra de Ana Morales. La artista nos presenta una colección de objetos que confunden fantasía y cotidianidad. Podemos encontrar jarrones, llaves, espadas, pequeños retratos, insectos encapsulados, cucharas, calaveras y todo tipo de artilugios aunados bajo una estética pálida, recargada y al mismo tiempo austera, que nos somete a un estado incómodo. Lo que se nos presenta es un inventario del colapso: nuestra mente, supuestamente adulta pero trastocada por la hostilidad del presente, es incapaz de decidir si quiere volver a refugiarse en los amables paisajes de la infancia o hundirse en la innegable realidad. El resultado es un inquietante encuentro propiciado por un conflicto interno, uno de carácter generacional.

20th Century Boys no es la primera obra de Urasawa que trata sobre las repercusiones adultas de la infancia. *Monster* (1994-2001), considerada por muchos como la obra maestra del mangaka, explora profundamente el impacto del trauma infantil en la construcción de la identidad. Johan Liebhart, que se constituye a lo largo de la obra como uno de los mejores villanos de la historia del manga, es la contraparte de su hermana Nina, una persona amable y risueña. Los mellizos aparecen como dos caras de la misma moneda: dos reacciones exacerbadas ante un trauma compartido. No obstante, ambos caminos tan solo son herramientas para lidiar con el dolor enquistado. Mas, ¿qué herramientas emocionales tiene un niño ante la tragedia y la crueldad? ¿Podrían éstas ser transportadas al futuro?

El confort que encontramos en la infancia, por ejemplo, en los peluches, quizás pueda acompañarnos en la adultez. Se convierten en recuerdos de lo blando, de un tiempo aparentemente más sencillo y amable. El proyecto de *Partners, The Teddy Bear Project* (2002) curado por Ydessa Hendeles en la Haus der Kunst de Múnich exhibe un inmenso archivo de fotografías familiares, donde el famoso osito de

peluche ostenta el común denominador. Lo común del juguete mullido empieza a darnos pistas sobre la universalidad de la propuesta presente, algo que Belén Arellano Cañizares reconoce rápidamente. En su instalación en sala, Belén presta un servicio: está ofreciendo algo que *conoce* necesario, un espacio de tranquilidad y reposo apoyado por lo blando, por las tripas de lo que un día fue reconfortante. Individualizada en bolsas pero colectiva en su disposición, la obra se convierte sin quererlo en un símbolo.

La hostilidad presente trastoca nuestra capacidad de imaginar un futuro, mientras que los traumas pasados configuran nuestros miedos recientes. El desempleo, la imposibilidad de la vivienda propia, la eterna subida de los alquileres, la inestabilidad emocional y el auge de los sentimientos extremistas asientan un panorama difícil de asimilar, incluso para un adulto. Si para gestionar estas cuestiones nos valemos de las herramientas que acarreamos desde la infancia, como puede ser el caso de Clara Malpica y su uso adulto del berrinche, corremos el peligro (o la suerte) de convertirnos en niños-adultos. Es evidente que nuestras circunstancias gritan «Nunca Jamás».

La última obra de Urasawa con la que me gustaría concluir este febril hilo en torno a la infancia es *Pluto* (2003-2009), basada en *Astroboy* (1952-1968) de Osamu Tezuka. El personaje de Atom, un niño robot dotado de un complejo sistema de emociones, sufre constantemente los golpes de una vida que no le corresponde: la adulta. Atom se ve envuelto en situaciones donde debe mediar y resolver conflictos, ya que el resto de adultos son incapaces de hacerlo. Es cierto que este es un caso único debido a que el chico es en último término un robot pero, ¿por qué otorgarle entonces una apariencia infantil? ¿Por qué forzarle a ir a la escuela, a desempeñar la despreocupada vida de un infante? El personaje creado por el artista japonés, a pesar de su falta de humanidad, es una analogía descorazonadora: los niños del presente se ven forzados a lidiar con los problemas de los niños del pasado.

Solo queda referirnos al trabajo de Delia Boyano, cuyas riñoneras son la viva imagen de ese peso adicional. Las prendas, pensadas para acompañar el recorrido de la exposición, agudizan la experiencia sensorial y apelan directamente a nuestros cuerpos. Diversas formas, bagajes diferentes, pero coincidentes en su función: demostrar que los conflictos internos que nos unen son más grandes que las consecuencias que nos separan.

Obras Artworks







Clara Malpica



INSTRUCCIONES DE USO DE
LA BERRINCHERÍA

1. Inserte su berrinche
adulto.
2. Mézclelo en una bola
echala a la Berrinche.
3. Jogue una moneda
dele al berrinche
de otra persona.
4. ¡Está curada!













Delia Boyano

















Ana Morales

















Belén Arellano Cañizares









Ana Morales

Málaga, 1996

Graduada en Bellas Artes por la Universidad de Málaga (2018), donde también ha obtenido el Máster en Producción Artística Interdisciplinar (2019). Ha presentado dos exposiciones individuales, *>BEDROOMPATY*, en la Sala de Exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Granada (2018) y *Dungeon Boogie* (Sala de exposiciones de la facultad de Bellas Artes de Málaga, 2020) y ha participado en numerosas colectivas y ferias como *Málaga contemporánea*, (MUPAM, Málaga 2021) *INT19* (CCP María Victoria Atencia, Málaga, 2020), *MálagaCrea 2019* (La Caja Blanca, Málaga, 2019), *Ratitas Bonitas* (Feria Art&Breakfast V, Málaga 2019), *Punto de partida* (Sala de Exposiciones del Rectorado UMA, Málaga, 2019), *Summer Local Champion Party* (La Caja Blanca, Málaga, 2019), *LOUD PLACES* (Estudio 22, Logroño, 2019), *ARTE APARTE XI* (Centro Cultural de la Carolina, Cádiz, 2019), *EXFORMA* (Facultad de Bellas Artes de Sevilla, Espacio Laraña, 2018), *Exposición del I Congreso de Mujeres Artistas Tecnólogas* (Ateneo, Valencia, 2018), *Habitación 305* (Feria Art & Breakfast IV, Málaga, 2018), *Sweet Dreams. Sueños y acciones* (Museo Carmen Thyssen / Art & Breakfast IV, Málaga, 2018), *Festival de arte* (La Casa Amarilla, Málaga, 2018), *Algo más alegre* (Espacio 'Esto antes era campo', Madrid, 2018), entre otras. En 2020 recibió el tercer premio en el Certamen Málaga Crea de Artes Visuales.



Belén Arellano Cañizares

Córdoba, 1998

Se enfoca en crear herramientas o rituales con los que crear conversaciones. Se mueve en lo objetual, específicamente en piezas para llevar puestas o con las que se convive. Le interesan los temas como la intimidad y cómo se actúa cuando no existe una mirada ajena.

Actualmente se encuentra cursando el máster en “Arte público y nuevas estrategias artísticas” en la Universidad de la Bauhaus en Weimar (Alemania). Está graduada en Bellas Artes por la Universidad de Granada (2021). Ha sido miembro del colectivo curatorial CO2, realizando proyectos como *Breathing sessions* y *Noise is (not) data*. Es miembro del colectivo artístico acta, quienes realizaron la exposición *Elogio al Fracaso* en el Palacio del Almirante en Granada (2021).

Ha participado en exposiciones colectivas como *LOst iN TRANSLATION* en el Bauhaus Museum de Weimar (2022), *Du kannst das tragen* en el Kunstsammlung de Chemnitz (2022), *Unter den Nägeln* en el Parlamento de Turingia en Érfurt (2022), *MálagaCrea Artes Visuales – OFF* en LA CAJA BLANCA de Málaga (2021) o *HENTAI WORLD* en la Galería Eigenheim en Weimar (2020). Su única exposición individual hasta la fecha fue *Me You Us Imaginary* perteneciente a “summaery2019” en la Universidad de la Bauhaus en Weimar (2019).

Ha sido artista invitada para el proyecto “Made for Europe” de la Academia Europea del Arte en Berlín (2021). Tiene experiencia como comisaria con la exposición *Espiritualidad fluida* de Adrián Vico, en el Espacio Lavadero de Granada (2020), así como siendo coordinadora del Laboratorio Comisarial (V edición) en Centro Mediterráneo de Granada (2020) y ejerciendo de asistente de sala en *BAG19: 3rd* del festival de Arte Internacional en la Facultad de Bellas Artes de Granada (2019).

Ejerce como diseñadora gráfica para diferentes entidades desde 2019. También imparte talleres de arte multidisciplinar enfocado para niños, como en el proyecto “Trashquestra” del festival Kunstfest en Weimar (2021). Trabaja como modelo para clases de dibujo para el Studierendenwerks Thüringen en Jena. También ha trabajado como panadera, cámara, ilustradora, limpiadora y estilista entre otras posiciones.



Clara Malpica

Sevilla, 1996

Graduada en Bellas Artes por la Universidad de Granada (2019), concluyó sus estudios con una estancia en la Universidad Nacional Autónoma de México, en Ciudad de México, por el Grado de Artes y Diseño (2019). Ha realizado exposiciones individuales como *Diversión con amigos* (Centro Cultural Cutto, Madrid, 2022), *Mismo colchón, misma condición* (Monasterio de San Jerónimo, Sevilla, 2021) *Soy especial* (Galería Mondo Pichito, Madrid, 2020) o *Doente*, (Granada, 2017). De manera colectiva, ha participado en *Periplo por el espacio* (Galería ArtSpace, Ciudad de México, 2019), en *Festival Íntima Fest* (Madrid 2020), *Noise is not data* (Casa de Porras, Granada, 2020), en el *Ciclo Videoarte Emergente* (Matadero, Madrid, 2021), y en *¿Eres de Sangre Azul?* (Ateneo Republicano, Sevilla, 2021).

Clara se dedica a la docencia, teniendo la oportunidad de ejercer como facilitadora del proyecto *De la Experiencia al Fanzine* con Luces de Barrio y Nomad Garden (Sevilla, 2022), de ser docente del curso para jóvenes “Video-Activismo: Escuela Audiovisual, Jóvenes y Derechos Humanos” de Alianza por la Solidaridad (Sevilla, 2022) y de impartir clases de Arte Multidisciplinar para personas sin hogar (Solidarios, desde el 2021), siendo fruto de ellas su última exposición colectiva, *Vivir en la Cuerda Floja* (Sala El Cachorro, 2022), en la que ha ejercido la labor de comisaria.

Actualmente se encuentra cursando el Máster en “Arte, Idea y Producción” en la Universidad de Sevilla, forma parte de las personas organizadoras del festival sevillano de fanzines *Skisomic Festival* (activo desde 2017) y gestiona *La Siesta Colectivo*, un taller de experimentación y revelado de fotografía analógica (nacido en 2021).

Ejerce activamente como ilustradora en la revista *Gen Multicolor de DeFrente* (2021, 2022), como escritora y fotógrafa para la revista *Dosis Kafkiana* (2020, 2021), como fotógrafa para el periódico *El Salto* (2022) y ha participado escribiendo sobre política local para el periódico *Topo Tabernario* (2022). También ha sido ponente en la *XI Feria Anarquista del Libro* (Sevilla, 2022), en la presentación del *Topo Tabernario en El Corral de San Antón* (Jerez, 2022) y en el *Tiny Fest* (Málaga, 2022).



Delia Boyano

Málaga, 1994

Es Graduada en Bellas Artes (2016) por la Universidad de Málaga, y tiene un Máster en “Performance Design and Practice” en Central Saint Martins College of Arts and Design (Londres, 2018).

En su currículum destacan sus dos exposiciones individuales: *La corona de la Reina* (Sala de exposiciones de la facultad de Bellas Artes de Málaga, 2017) y *The Cucumber Sandwich Club* (Galería JM, Málaga, 2017). Además, ha sido seleccionada para participar en ciclos de performance como *JMenvivo* (Galería JM, Málaga, 2019), así como en diferentes exposiciones grupales: *Between Monochrome and Kitsch* (Centro cultural MVA, Málaga, 2019), *El jardín secreto* (MUPAM, Málaga, 2019), *Cómo se cuentan las cosas* (Sala de exposiciones de la Facultad de Bellas Artes de Málaga, 2017), *A minute Ago* (Zabludowicz Collection, Londres, 2018).

También ha podido disfrutar de residencias como La Térmica Creadores 2020 y de becas de investigación como la beca de Artista Residente de posgrado UMA 2019-2020. Entre otras residencias europeas destacamos la residencia creativa de Central Saint Martins College of Art and Design en Inteatro Villa Nappi (Polverigi, Italia) en 2017 y 2018, la residencia para artes escénicas en el Rabbithole Theatre (Atenas, 2017) y la residencia JOYA: AiR (Almería, 2019). En 2021 recibió el primer premio en el Certamen Málaga Crea de Artes visuales.



CO2

La Oficina de Comisariado Contracultural CO2 (2020-) es un grupo autogestionado de trabajo y aprendizaje autónomo enfocado en las prácticas curatoriales y la coordinación de proyectos culturales. El equipo está compuesto por Mario Caballero, Laura García, Elena Lara, Cristina del Águila, Ana Pérez, Enrique Res, María José Tejero y Juan Viedma.

La Oficina, aunque autónoma en sus proyectos, está vinculada a La Madraza, Centro de Cultura Contemporánea de Granada. En enero de 2020 comisariaron la exposición colectiva *Fajalauza 2020. De aquellos barrocos estos lodos* en el Palacio del Almirante, en la que participaron diversos artistas vinculados a la Universidad de Granada.

Durante la pandemia, el equipo desarrolló toda una programación cultural en streaming por medio de su canal de *Twitch*, donde realizaron *Noise is (not) Data*, un festival de arte virtual que albergó dos ediciones (2020, 2021); los programas de *Breathing Sessions*, sobre temas que circundan las Bellas Artes (2020-2021) y algunas colaboraciones como el evento pop-up sobre tatuaje con la Oficina Cultural Memento (2021) o el disco *Beats to Curate to* con diferentes artistas y productores musicales (2020).

Durante el último año, la Oficina ha desarrollado el proyecto *Transistor*, una propuesta de mediación artística en el barrio del Zaidín, Granada. En él, el equipo ha trabajado con un grupo de vecinas y vecinos del barrio para reflexionar sobre la oferta cultural en el barrio y la agencia de sus habitantes sobre la misma.

Finalmente, el 1 de diciembre de 2022 presentaron el libro *El Sexto Pino*, la primera publicación escrita por la Oficina CO2, donde sus miembros reflexionan sobre diferentes aspectos del arte contemporáneo vinculados a la marginalidad.

AGRADECIMIENTOS

A Ali, a Anabel, a Isabella y a Juanma

Ana Morales

A mi madre, a Conchi y a las cosas blanditas

Belén Arellano Cañizares

A mi padre, y a la familia de personajes fantásticos que me ha criado

Clara Malpica

A mi madre y a Yolanda

Delia Boyano

We'll Never Have a Home: A Generation Doomed to Perpetual Childhood

Cristina del Águila

Tiempo muerto [Time Out] is an art project rooted in a contemporary problem endemic to our generation: the lost generation, a generation doomed to perpetual childhood. We are the sons and daughters of people who were raised in a time after the Spanish Civil War. Our grandparents, children of the war, were raised in scarcity and survival mode, yet our mothers and fathers were born in a Spain with many more resources and rights, especially after the death of Franco and the democratic transition. They were able to study and later find work in their field, or get a job straight out of school with no need for an advanced degree; by the age when we knocked on the doors of Andalusia's regional government to request assistance with this proposal, which probably would not have materialised otherwise, they were already financially independent.

In our opinion, nowadays most Spaniards between the ages of 18 and 30 are unable to get by without some help from their parents or find steady employment, much less get a mortgage. In Spain, the population is ageing while the birth rate plummets year after year due to job insecurity and the rising cost of housing, energy and basic necessities. Like our colleagues who also benefited from an Iniciarte grant, we belong to a generation whose members have never really grown up. This is the hypothesis behind our exhibition project: as we could not achieve full independence or have a stable present or future, we became stuck in an unnaturally extended childhood or adolescence.

We can see this not only in the aforementioned facts, but also in what consumes our time and thoughts: when we're not serving drinks or coffee, almost always working without a contract or getting paid under the table, we turn to childhood refuges for a sense of calm or peace. We watch the animated films of our youth over and over again; the songs from those films are saved on our Spotify playlists; we surround ourselves with toys or spend our free time playing video games or other activities associated with childhood. Unable to bear

the reality of our lives, we try to escape from it in profoundly childish ways. We spend years and years striving to build a home like the one we used to know, but we haven't succeeded so far, and perhaps we never will. Our efforts seem like simulations and repetitions which, on the artistic plane, materialise in pieces and experiences like the ones that have taken over the Iniciarte Space at the Museo de Málaga with the *Tiempo muerto* exhibition.

But we must do some digging to discover where this widespread social fixation with childhood comes from. At present, it seems normal to view that stage of life as an essential part of ourselves that must be cared for and protected; perhaps that's why we treat it as a safe haven, a time when we had no responsibilities and could play in perfect peace and tranquillity. Yet this was not always the case; it wasn't until the nineteenth century that countries like the UK or France began to prohibit child labour. Before that, it was common to find very young children at work in factories and other settings, risking their physical integrity and even their lives. Psychoanalysis came along and "promoted a picture of the child as parent to the adult, and childhood experience as ineluctably embedded and at work in almost every success, failure, fear, vulnerability, strength, love interest, and career choice of an individual's life" (May 2019, 140). After that point, and especially throughout the twentieth century, we began to think of childhood as something precious that needed care and protection:

It is a revolution of astounding speed and scope, in which the world of the child has become ever more present to the adult as the key to a flourishing life; as the repository of the sacred; and increasingly as the highest object of love—a revolution that has resulted in the child's safety and security becoming a litmus test of society's moral health to a degree that would have been inconceivable for most of Western history (May 2019, 139).

Returning to the aforementioned concept of a "lost generation",¹ I should note that this term was first applied to the young people of the post-World War I years. The survivors of that great conflict—whether or not they actually went to war—were traumatised by the experience and passed that trauma on to their children. After World War II—

1 Coined by Gertrude Stein and popularised by Hemingway.

more accurately, after Auschwitz²—the same thing happened, but this time the effects were so unimaginably horrific that they traumatised the entire world. Those who didn't perish in the concentration camps found themselves in a living death, or “between two deaths”.³

Comparing our generation to those of the great wars may seem like a conceited stretch, but we believe that, due to the various financial crises of recent years, exacerbated by the global COVID-19 pandemic—which not only claimed millions of lives and nearly broke the world economy, but also wreaked havoc on our minds through forced isolation and constant fear—and the various armed and migratory conflicts now raging round the world, this generation faces hostility, insecurity, instability and no means of achieving independence. Our parents, at least those who can afford it, have become the sponsors of the twenty-first century.

Like those earlier traumatised generations, we must find our own way of being in the world, no matter how cruel and hostile it may seem. Perhaps childhood can teach us valuable lessons about how to build a kind, warm, safe home. If we study this period together, we are convinced that we will find the keys to overcoming current circumstances and dealing with the things we aren't processing. We firmly believe that true progress can only be made collectively, which is why we created Oficina CO2. We are confident that, by considering each person's individual concerns and conditions, we can effectively create safe, inclusive, genuinely habitable spaces for everyone. These homes and strategies do not obey the logic that leads to the perverse individualism and competitiveness promoted by capitalism, which dictates that we must be super-productive beings and that our value is based on our productivity, causing us to sacrifice our physical and mental health.

Tiempo muerto invites us to stop and take a closer look at childhood in order to build on the personal, everyday experiences of our generation, which has found shelter in those tender years. It is a pause

2 As Theodor Adorno so eloquently pointed out, Auschwitz marked a before and after in the conception of human horror and what we are capable of doing to each other.

3 As Bracha L. Ettinger theorised on the events of the Holocaust and its subsequent transgenerational trauma.

to outline the strategies mentioned above by drawing on different circumstances of our lives, which are undoubtedly capable of creating useful narrative theories based on personal bodily experiences that can help us to change our current situation and move our private issues into the public sphere. As Kate Millett famously said, “The personal is political,” and for this very reason our stories and ways of creating art and ideas can have a political effect on our lives, changing our reality and making our world a more hospitable, truly liveable place for everyone.

BIBLIOGRAPHY

POLLOCK, Griselda (2007): *Encounters in the Virtual Feminist Museum*. London: Routledge.

MAY, Simon (2019): *The Power of Cute*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

MILLETT, Kate (1970): *Sexual Politics*. Garden City, NY: Doubleday.

Are You Still Watching?

Mario Caballero

Netflix asks me if I'm still watching. Fair enough: it's the fourth time I've been through Season Five of *The Office*, and I've just binge-watched seven episodes. I always come back to *The Office* because it's one of the few certainties in my life, beyond the fact that the lease on my flat expires in June and I have no clue where I'll be come September. If the platform were programmed to do so, it would ask me if I'm OK. I've got forty euros in the bank, which have to last me until the end of the month, and the energy bill has just arrived and eaten up the last bit which I'd hoped would tide me over. I barely scrape by on the meagre stipend of an Ícaro grant and what I make from private lessons; hopefully no one will cancel this week and I can use the ten euros to top up my bus card, as I ran out of funds three days ago and have been walking everywhere, and from my house to anywhere is at least a 45-minute trek. I've become a vegetarian, in part for ethical reasons but also because a kilo of chickpeas is a lot cheaper than a kilo of meat.

This picture of one of the most precarious moments in my existence inspired a reflection which secretly leads to another: why was I lied to all my life? Why did everyone tell me I could achieve anything if I just worked hard and studied, if I followed the yellow brick road? We've been fed those lines our entire lives, leading us to believe that society is a merit-based structure when in fact it's often anything but. That's just not how the world works, how life works. And we blame ourselves for believing the lie. We ask ourselves what we did wrong and find no answers.

A lot of our frustration stems from what we define as success or failure, what we consider grown-up or childish. What our parents did and what we're beginning to realise will never happen for us or, if it does, will happen on average about ten years later than it did for our parents: buying a car, having a steady long-term job, getting married, buying a house, owning a dog, having kids, etc. This pattern, repeated ad nauseam by our parents' generation, is the ultimate goal in our collective imaginary, the middle-class dream, as the *Homo Velamine* gang would say. Today, that path or reality is something reserved for a privileged few. Only the chosen ones will win the approval of our parents and achieve the same thing they did, what we call "being an adult".

The category of “being an adult” is constructed in opposition to that of “being a child”, a dialectical opposition. The adult has responsibilities, while the child depends on the adult for his/her survival. The child plays, the adult provides; the child is happy and fun, the adult is serious and reliable. Following this logic of the Hegelian dialectical triad, the synthetic result of these two realities is the category of “being an adolescent”, a strange, symbiotic place. The adolescent is a being whom we expect to start behaving like an adult but who is still allowed certain childish licences.

Adolescence is designed to be a transitional stage, a teaching-learning moment when, through trial and error in safe spaces, we gradually figure out who we want to be, what values define us, and which paths we will choose. It is a stage of firsts: my first love and my first heart-break, the first time I feel rejected, consider my place in the world, attempt to define myself and try new things, often aimlessly and just as often experimenting for the sake of experimentation. The choices we make in adolescence point us in the direction we want to travel; little by little, all those decisions shape the person we want to be.

The problem arises when this transitional state becomes something permanent. Stunted adolescence breeds uncertainty, anxiety and existential angst. It's never a good idea to make temporary solutions permanent, as illustrated by refugee camps in the Western Sahara, modular home districts like Los Asperones, El Puche or Polígono Sur, or the Moria camp on the island of Lesbos. The age of maturity, of entering the workforce or achieving self-development has been pushed back, often due to external factors like global recessions and pandemics, and as a result, the common places of the adolescent now extend farther into adulthood than at any point in human history. In this unprecedented situation, our generation has been condemned to live in an eternal limbo, in the most literal sense of the term: a place bordering hell where we are not allowed to grow or redeem ourselves, having died before we had the chance to show what we could become.

The artists chosen for this exhibition dwell in that limbo, and it shows in their work. What was sweet and tender in childhood has now become bitter and caustic. Many pieces express pent-up feelings of frustration or a comfortable, complacent acceptance of reality. Pain and rage are not the only reactions to this life experience; some people try to redefine this state and make it their own, eschewing overtly

negative connotations. There is always an element of rebellion in the adolescent, and part of that lingering re-bellious spirit is what inspired us to rethink our definition of success, of what it means to be an adult and how we want to approach it as a generation.

Perhaps we don't have to be serious. Perhaps we don't need to start a family, take out a mortgage, have the dog, garden and kid. Not because we can't, but because we don't want to. Maybe we want to watch people play Pokémon on Twitch, which is literally what I'm doing as I write these lines. Maybe we're just trying to figure out what being adults means to us. We may not have much faith in the world as it is, but that doesn't mean we want to run away from it like Peter Pan. We're trying to make our own way using our own language, our own experience that lets us understand each other perfectly through memes, even if outsiders look at us and can't really understand what's happen-ing: all those machines and screens have melted the kids' brains, what they need to do is get serious and find real jobs. Or not.

When our parents were young, back in the 1980s, they sang along to the hit song "For-ever Young ". They wanted perennial youth, but then they graduated from university and moved on to other things. What they didn't know is that their children would have no choice but to stay forever young. Forever precarious, forever insecure. Meanwhile, we keep repeating the dialogues from The Office in our heads while watching the episode for the nth time, in a desperate attempt to feel like there's a least one thing in our lives we can control.

Time Out: Childhood through the Eyes of Naoki Urasawa

Enrique Res

“Time out” is the expression that children use to declare a truce, a momentary pause in the narrative, when the action comes to a halt. It is a partial annulment of playtime, the time for recreation and amusement. *Tiempo muerto* [Time Out] is undoubtedly a kid’s game, but not the one we know. One might say it starts out as a game and ends in a declaration of war, waving the flag of resistance.

Summer 1969. Somewhere in the Japanese countryside, a gang of children hold the first meeting at their newly established secret base. The sun’s warm rays, filtering through the gaps in the natural architecture of leaves and branches, eavesdrop on their excited chatter. They are celebrating the fact that they can finally listen to Group Sounds and read all the manga as they want. One boy promises to smuggle in one of his father’s magazines. Over the din, they suddenly hear a sound coming from just outside the fort: it is Yanbô and Maboô, the twin bullies from school. Otcho had laid traps for possible intruders, but the mere presence of those two threatened the integrity of the base. Months later, the twins would end up destroying their hideout, but only after tangling with the rest of the kids in a pitched battle. On that field, while violence raged all around, Yoshit-sune struggled to hold up the flag with the symbol that would haunt them for the rest of their lives.

This is the premise of *20th Century Boys* (1999–2006), one of Naoki Urasawa’s greatest manga series. The story has three parallel timelines, and information is gradually revealed to us as we read. This is the key to understanding the central idea of the work: what happens in childhood has serious consequences in adulthood. Plans to save the world, the dark shadow of a biped robot and the strange suicide of an old schoolmate draw us into a nightmare where we are anything but children. Once again, what began as a game ends unimaginably. The future we envision as children rarely matches reality. When we were young, we tended to be more imaginative, more optimistic, more idealistic, as if all we could do was dream and invent idyllic scenarios. Our imaginations probably went viral through the

visual power of fiction: what we learned from video games, cartoons, comics and films. The possibilities were endless. And while we're imagining, why not think of something comforting? We still do it today.

This is how Ana Morales's work begins. The artist shows us a collection of objects that blur the boundary between the fantastic and the everyday. We see vases, keys, swords, small portraits, encased insects, spoons, skulls and all sorts of gadgets combined in a pale aesthetic, at once cluttered and austere, that plunges us into a state of discomfort. What lies before us is an inventory of collapse: our minds, supposedly adult yet wounded by the hostility of the present, cannot decide if they want to retreat to the safe, amiable landscapes of childhood or sink into undeniable reality. The result is an unsettling encounter triggered by an internal generational conflict.

20th Century Boys is not Urasawa's first work to explore the adult repercussions of childhood experiences. *Monster* (1994–2001), which many consider his masterpiece, digs deep into the effects of childhood trauma on the construction of personal identity. Johan Liebert, who as the work unfolds is revealed to be one of the greatest villains in manga history, is the exact opposite of his sister Nina, a kind and cheerful person. The twins are depicted as two sides of the same coin, two exacerbated reactions to a shared trauma. Nevertheless, their respective paths are mere tools, coping mechanisms to dull the pain of that festering wound. But what emotional tools does a child have for dealing with tragedy and cruelty? Could those tools be carried into the future?

Perhaps the comfort we find in childhood—in teddy bears, for instance—can accompany us as adults. They become reminders of softness, of a seemingly simpler, kinder time. *Partners (The Teddy Bear Project)*, curated by Ydessa Hendeles at the Munich Haus der Kunst in 2002, featured a vast archive of family photographs united by the common denominator of the teddy bear. The ubiquity of that plush toy gives us a clue to the universal nature of the present proposal, something Belén Arellano Cañizares was quick to recognise. In her gallery installation, Belén provides a service: she is offering something she knows to be necessary, a space of peace and quiet, supported by the soft stuffing of what was once a source of comfort. Bagged individually but arranged collectively, the work unwittingly becomes a symbol.

The hostility of the present hampers our ability to imagine a future, while the traumas of the past define our recent fears. Unemployment, the impossibility of home ownership, increasingly prohibitive leases, emotional uncertainty and the spread of extremist sentiments paint a scenario that is quite frightening, even for an adult. If we try to cope with these issues by reviving the tools of our childhood, like Clara Malpica and her adult use of the temper tantrum, we run the risk (or hope for the luck) of becoming infantilised grown-ups. Our circumstances clearly scream “Never Again”.

I would like to end this feverish childhood-themed thread with a final work by Urasawa, *Pluto* (2003–2009), based on Osamu Tezuka’s *Astro Boy* (1952–1958). Atom, a boy robot with a complex emotional system, constantly suffers the hard knocks of an adult existence. He finds himself in situations where he must intervene and settle disputes, as all the available adults are incapable of doing so. This is an exceptional case, to be sure, since the boy is actually a robot, but why was he made to look like a human child? Why make him attend school and lead a kid’s carefree life? Despite his lack of humanity, the character created by the Japanese manga artist is a disheartening analogy: today’s children are being forced to deal with the problems of yesterday’s children.

All that remains is to mention the work of Delia Boyano, whose bumbags are the visual embodiment of that heavy load. The accessories, designed to accompany the exhibition itinerary, heighten the sensory experience and appeal directly to our bodies. The baggage comes in different shapes and sizes, but the purpose is always the same: to show that the internal conflicts which unite us are greater than the consequences which divide us.

Ana Morales

(Málaga, 1996)

Has a BFA (2018) and an MA in Interdisciplinary Artistic Production (2019), both from the Universidad de Málaga. She has presented two solo exhibitions, *>BEDROOMPATTY* at the gallery of the Granada Fine Arts Faculty (2018) and *Dungeon Boogie* at the gallery of the Málaga Fine Arts Faculty (2020), and participated in many group shows, contests and fairs, including *Málaga contemporánea* (MUPAM, Málaga 2021), *INT19* (CCP María Victoria Atencia, Málaga, 2020), *MálagaCrea 2019* (La Caja Blanca, Málaga, 2019), *Ratitas Bonitas* (Feria Art&Breakfast V, Málaga 2019), *Punto de partida* (UMA Vice-Chancellor's Gallery, Málaga, 2019), *Summer Local Champion Party* (La Caja Blanca, Málaga, 2019), *LOUD PLACES* (Estudio 22, Logroño, 2019), *ARTE APARTE XI* (Centro Cultural de la Carolina, Cádiz, 2019), *EXFORMA* (Seville Fine Arts Faculty, Espacio Laraña, 2018), exhibition of the *1st Congress of Technological Women Artists* (Ateneo, Valencia, 2018), *Habitación 305* (Feria Art & Breakfast IV, Málaga, 2018), *Sweet Dreams. Sueños y acciones* (Museo Carmen Thyssen /Art & Breakfast IV, Málaga, 2018), *Festival de arte* (La Casa Amarilla, Málaga, 2018) and *Algo más alegre* (Espacio Esto antes era campo, Madrid, 2018). In 2020, she won third prize in the visual arts competition MálagaCrea.

Belén Arellano Cañizares

(Córdoba, 1998)

Arellano focuses on creating tools or rituals that can start conversations. She operates in the realm of objects, specifically pieces for wearing or living with. She is interested in themes such as intimacy and how people act when no one is watching.

Arellano is currently pursuing an MFA in Public Art and New Artistic Strategies at the Bauhaus-Universität Weimar in Germany. She graduated from the Universidad de Granada with a BFA in 2021. She participated in projects such as *Breathing sessions* and *Noise is (not) data* with the CO2 curatorial collective and is currently a member of the artists' collective *acta*, who organised the exhibition *Elogio al Fracaso* at the Admiral's Palace in Granada (2021).

Belén Arellano has taken part in group shows like *LOst in TRANSLATION* at the Bauhaus-Museum Weimar (2022), *Du kannst das tragen* at the Kunstsammlungen Chemnitz (2022), *Unter den Nägeln* at the Landtag of Thuringia in Erfurt (2022), *MálagaCrea Artes Visuales – OFF* at LA CAJA BLANCA in Málaga (2021) and *HENTAI WORLD* at Galerie Eigenheim in Weimar (2020). Her only solo exhibition to date has been *Me You Us Imaginary*, part of *summaery2019* at the Bauhaus-Universität Weimar (2019).

She participated in the *Made for Europe* project as a guest artist at Europäische Akademie Berlin (2021). Arellano curated the Adrián Vico exhibition *Espiritualidad fluida* at Espacio Lavadero (Granada, 2020), coordinated the 5th Curatorial Laboratory at the Centro Mediterraneo (Granada, 2020), and worked as a gallery attendant at BAG19: 3rd International Art Festival of the Fine Arts Faculty of Granada (2019).

Belén has worked as a graphic designer for different organisations since 2019. She also gives multidisciplinary art workshops for children, like the *Trashquestra* project at Kunstfest Wiemar (2021). She is a life drawing model at Studierendenwerk Thüringen in Jena and has worked as a baker, camera operator, illustrator, cleaner and stylist, among other jobs.

Clara Malpica

(Seville, 1996)

Malpica earned a BFA from the Universidad de Granada in 2019, studying abroad during her final year in the Arts and Design programme at the Universidad Nacional Autónoma de México in Mexico City. Her solo shows include *Diversión con amigos* (Centro Cultural Cutto, Madrid, 2022), *Mismo colchón, misma condición*, (Monastery of San Jerónimo, Seville, 2021), *Soy especial* (Galería Mondo Pichito, Madrid, 2020) and *Doente* (Granada, 2017). She has also exhibited with fellow artists in *Periplo por el espacio* (Galería ArtSpace, Mexico City, 2019), *Íntima Fest* (Madrid 2020), *Noise is not data* (Casa de Porras, Granada, 2020), *Videoarte Emergente* (Matadero, Madrid, 2021) and *¿Eres de Sangre Azul?* (Ateneo Republicano, Seville, 2021). As an educator, Clara has worked as facilitator of the project *De la experiencia al fanzine* with Luces de Barrio and Nomad Garden (Seville, 2022), taught a course for young people on video activism,

audiovisual culture, youth and human rights organised by Alianza por la Solidaridad (Seville, 2022), and given multidisciplinary art classes to the homeless (Solidarios initiative, 2021–present). Her latest group show, which she also curated, featured the results of those classes and was titled *Vivir en la Cuerda Floja* (Sala El Cachorro, 2022). Malpica is currently working towards an MA in Art, Idea and Production from the Universidad de Sevilla. She is a co-organiser of the Seville fanzine event Skisomic Festival (active since 2017) and manages La Siesta Colectivo, an experimental analogue photography workshop and developing lab begun in 2021. She has worked as an illustrator for *Gen Multicolor*, a magazine published by DeFrente (2021–2022), a writer and photographer for *Dosis Kafkiana* magazine (2020–2021), and a photographer for the newspaper *El Salto* (2022), and she has written about local politics for the newspaper *Topo Tabernario* (2022). In addition, she was a guest speaker at the 11th Anarchist Book Fair (Seville, 2022), the official launch of *Topo Tabernario* at El Corral de San Antón (Jerez, 2022) and Tiny Fest (Málaga, 2022).

Delia Boyano

(Málaga, 1994)

Earned a BFA from the Universidad de Málaga in 2016 and an MA in Performance: Design and Practice from Central Saint Martins - University of the Arts London in 2018. She has two solo shows under her belt: *La corona de la Reina* at the gallery of the Málaga Fine Arts Faculty (2017) and *The Cucumber Sandwich Club* at Galería JM in Málaga (2017). She was also invited to participate in the *JMenvivo* performance series (Galería JM, Málaga, 2019) and various group exhibitions, including *Between Monochrome and Kitsch* (Centro Cultural MVA, Málaga, 2019), *El jardín secreto* (MUPAM, Málaga, 2019), *Cómo se cuentan las cosas* (gallery of the Málaga Fine Arts Faculty, 2017) and *A Minute Ago* (Zabludowicz Collection, London, 2018). Boyano was selected for the Creadores 2020 residency at La Térmica and received a research grant as a 2019–2020 UMA graduate artist-in-residence. In the European arena, she enjoyed the Inteatro Festival creative residency at Villa Nappi (Polverigi, Italy) while she was a master's student at Central Saint Martins (2017 and 2018), a performing arts residency at the RabbitHole Theatre (Athens, 2017) and the JOYA: AiR residency (Almería, 2019). In 2021, she won first prize in the visual arts competition MálagaCrea.

CO2

The Oficina de Comisariado Contracultural CO2 (CO2 Countercultural Curating Office), founded in 2020, is a self-managed, independent learning and working group focused on curatorial practices and coordinating cultural projects. The team is made up of Mario Caballero, Laura García, Elena Lara, Cristina del Águila, Ana Pérez, Enrique Res, María José Tejero and Juan Viedma.

Although its projects are independent, the office is associated with La Madraza, a contemporary cultural centre in Granada. In January 2020 they curated the group show *Fajalauza 2020. De aquellos barros estos lodos* at the Admiral's Palace, featuring the work of various artists connected to the Universidad de Granada.

During the pandemic, the team streamed all sorts of cultural activities on their Twitch channel, including *Noise is (not) Data*, a virtual art festival held in 2020 and 2021; *Breathing Sessions* about topics related to the fine arts (2020–2021); and a few collaborations, like the tattoo pop-up event with Oficina Cultural Memento (2021) or the album *Beats to Curate* to with different music producers and artists (2020).

Over the past year Oficina CO2 has been carrying out *Transistor*, an artistic mediation project in the Zaidín district of Granada. The team invited local residents to reflect on the neighbourhood's current cultural life and their agency in it.

Finally, on 1 December 2022 they presented *El Sexto Pino*, Oficina CO2's first book, in which the collective's members share their thoughts on different aspects of contemporary art related to marginality.



