

Todo está a punto de empezar

Ismael Sordo

Jose Sanz

Algunas referencias:

Libros *La imagen mariposa* de Georges Didi-Huberman (historiador del arte y ensayista), *Pomelo* de Yoko Ono (artista), *Cuadernos* de Paul Valéry (poeta y filósofo), *Especies de espacios* de Georges Perec (escritor), *Dysphoria Mundi* de Paul B. Preciado (filósofo), *Eastern Blocks* de Alexander Veryovkin (fotógrafo) y *A section of Now: Social Norms and Rituals as Sites for Architectural Intervention* de Giovanna Borasi (editora).

Poema *Noche oscura del alma* de San Juan de la Cruz.

Novelas *Sotileza* de José María de Pereda, *El Principito* de Antoine de Saint-Exupéry y *Agua dulce* de Akwaeke Emezi.

Capítulo *Historias de Camille* del ensayo *Seguir con el problema. Generar parentesco en el Chthuluceno* de Donna J. Haraway.

Libro de dibujos del cineasta Serguéi Eisenstein.

Codex Seraphinianus de Luigi Serafini.

Colecciones de libros de *Antoñita la fantástica* de Borita Casas y *Celia* de Elena Fortún.

Catálogos *Sorcery & Corruption* de Enrique Marty y *Casa Piloto* de Antonio Díaz Grande.

Algunas ideas del psiquiatra y psicólogo Carl Jung.

Películas *November* de Hito Steyerl, *D'Est* de Chantal Ackerman, *Sayat Nova (El color de la granada)* de Serguéi Paradzhánov, *To Vlemma tou Odyssea (Ulysses' Gaze)* de Theo Angelopoulos, *Tango y Steps* de Zbigniew Rybczyński, *Le locataire diabolique* de Georges Méliès, *The Skeleton Dance* y *Fantasia* de Walt Disney, *La Vieille Dame et les Pigeons* de Sylvain Chomet, *Ponyo en el acantilado* de Hayao Miyazaki, *Viaje a Agartha* de Makoto Shinkai, *Mary Poppins* de Robert Stevenson, *Up* de Pete Docter y Bob Peterson, *Perfect Days* de Win Wenders, *Palacio* de Raúl Alaejos, *Dragon's Heaven* de Makoto Kobayashi, *Paprika* y *Perfect Blue* de Satoshi Kon, *Elemental* de Peter Sohn, *Tekkonkinkreet* de Michael Arias y *Heavy Metal* de Gerald Potterton.

Videoinstalación *Piedra y cielo* de Víctor Erice.

Series de animación *Fooly Cooly* de Kazuya Tsurumaki, *Paranoia Agent* de Satoshi Kon y *Steven Universe* de Rebecca Sugar, *Pluto* de Toshio Kawaguchi, *La abeja Maya* de Nippon Animation o el proyecto *Muerte al Buen Cine*.

Estudios de animación Studio Ghibli, Gainax y Production I.G.

Videoclip de *Rock the House* del álbum de Gorillaz, dirigido por Jamie Hewlett (co-creador del cómic *Tank Girl*) y Pete Candeland.

Cineastas como Chris Marker, Apichatpong Weerasethakul, Béla Tarr y Jan Švankmajer.

Ensamblajes de Daniel Spoerri.

Collages de Max Ernst.

Fotografías de Bogdan Gîrbovan.

Grafitis, murales e intervenciones urbanas de E100, Aryz, El Rey de la Ruina o el Colectivo DeB van deE.

Dibujos de Egon Schiele.

Ilustraciones, historietas y guiones gráficos de Robert Crumb, Moebius y Karen Disher.

Manga *Dragon Ball* de Akira Toriyama.

Modelos para Knietzsche (el perro): Divine (*Pink Flamingos*), Nevado (*Sin Chan*), Jake, el perro (*Adventure Time*), Dilbert (*Dilbert*), Geno (*Super Mario*) y Snoopy (*Peanuts*).

The Practical Pig, modelo de animación de la película de Disney dirigida por Dick Rickard.

Arquitectura brutalista de Europa del Este.

Periodo Sakoku del shogunato Tokugawa de Japón.

Estética *Dreamcore* o *Liminal Dreams* (Sueños liminales).

TODO ESTÁ A PUNTO DE EMPEZAR es una propuesta expositiva de los artistas Ismael Sordo y Jose Sanz, generada en el contexto de las residencias CASYC CREA que organiza la Fundación Caja Cantabria, que en esta cuarta edición ha contado con la historiadora del arte Marta Mantecón como curadora. La muestra reúne una selección de obras pertenecientes a los proyectos «Viga y Memoria» de Ismael Sordo y «Camino» de Jose Sanz, realizados durante un proceso de trabajo de un año y medio (entre junio de 2024 y noviembre de 2025). Estas propuestas tienen que ver con la memoria, la noche y los sueños, pero también con la importancia del proceso artístico, la experimentación y la investigación con diferentes medios y disciplinas, priorizando en ambos casos los procesos de creación sobre su definitiva plasmación en una serie de objetos.

Ismael Sordo transita de lo analógico a lo digital y de lo digital a lo físico, explorando con diferentes disciplinas como el cine, el videoarte y las artes plásticas a partir del diseño gráfico y la experimentación con la materia impresa. «Viga y Memoria» es una película de vídeo ensayo, resultado de múltiples paseos nocturnos y tiempos de espera, donde registra espacios urbanos protagonizados por bloques de edificios que poseen una estética próxima a la arquitectura de la Europa del Este, desde perspectivas que incorporan algún elemento natural que se interpone entre la mirada y lo construido, concebido como un ente orgánico. Las tomas nos trasladan a esas noches de verano de calor pegajoso ambientadas por el canto de los grillos, algún que otro coche cruzando la carretera y hasta un sonido profundo o golpe inesperado que manifiesta algo que ha cambiado. El proyecto se completa con la creación de un espacio interior ambiguo, inspirando en sus recuerdos de infancia, que potencia una reflexión sobre los lugares que habitamos como contenedores de recuerdos. El artista se pregunta si es posible generar una memoria propia e incluso sensaciones de nostalgia y/o pertenencia a partir de un espacio desconocido que nunca hemos habitado. ¿Qué pasa al entrar en contacto con lo no vivido, cuando los recuerdos sobrevienen a partir de la vida de los demás? ¿Cómo nos comunicamos con el espacio? ¿Cuántas vidas puede sostener un lugar?

Jose Sanz, por su parte, ha investigado lo periférico a la creación de un corto de animación, generando elementos como pueden ser storyboards, análisis de localizaciones, descripciones de personajes o recreaciones de escenas en pintura para expresar gráficamente aquello que puede ser parte de una escena de una animación o una película, abordando todo el proceso como un camino que se ha materializado en la exposición en forma de dibujos, viñetas, escritura, pintura de medio y gran formato, así como una serie de animaciones. La propia narrativa ha sido también parte del camino. Ha desarrollado dos historias donde indaga en la potencia sanadora del arte, explorando el dibujo directo así como las formas y puntos de vista que ponen el acento en el trasfondo, en lo que puede suceder al otro lado del relato y el trabajo en los márgenes, incorporando el error como parte de la obra, pues le interesa más el cómo que el qué. En «Camino» profundiza fundamentalmente en su propia memoria y en la interconexión con su madre, incluyendo algunos de sus recuerdos de infancia a través de imágenes impresas acompañadas de dibujos. Los gestos y la forma de afrontar la vida de ella se transforman en una especie de sueño vivido para él que, si bien no ha ocurrido en la realidad, es perfectamente posible en el plano metafórico e imaginario. De hecho, estos fotogramas son proyectados en gran formato a través de composiciones de pintura acrílica a todo color. Jose Sanz traslada lo real a un universo donde las metamorfosis y el contacto con la naturaleza y otras especies se funden con la magia y los afectos. El hecho de reflejar su propia vida en la trama, le ayuda a sanar sus procesos personales y a seguir creando.

Ismael Sordo es doble graduado en Periodismo y Comunicación Audiovisual con Estudios Internacionales por la Universidad Carlos III de Madrid, becado en Boston (EE. UU.) para cursar un año en la universidad. Amplía su formación a través los Diálogos de Cine y Producción (DCP) promovidos por la Cantabria Film Comission; el Semilleru Campus, organizado por el Festival Internacional de Cine de Gijón (FICX), donde obtiene un premio por un cortometraje de ficción en 2024; y Máster en Guión de Cine y Televisión de la Universidad Carlos III, especializándose en dirección cinematográfica en la Escuela Abierta de Cine de Madrid (EAC). Ha colaborado en el XV One World Romania, International Documentary Festival (OWR) documentando para el archivo de la Filmoteca de Bucarest, entre otros proyectos. En su faceta profesional, ha desarrollado su trabajo en el campo cinematográfico, colaborando con Fremantle Media y Lucernam Films, si bien ha comenzado a introducirse en el ámbito de las artes plásticas y el sector editorial con su proyecto 'El Bloque Impresiones'. Participará asimismo en la próxima edición del Campus Cinematográfico 'Málaga Talent' del Festival de Cine de Málaga y con su próximo largometraje en el Festival Abycine en 2026.

Jose Sanz es licenciado en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid, formación que ha completado con un máster en VFX y Motion Graphics (CEI) y *workshops* con diferentes artistas. Ha colaborado en la ejecución de murales de gran formato para las exposiciones de Sol LeWitt, Joan Jonas y Martin Creed en el Centro Botín de Santander. Ha participado en muestras individuales y colectivas en espacios como CORVO o el Centro Cultural Doctor Madrazo de Santander, Two Elephants Gallery en Creta (Grecia) o Plateau Gallery en Berlín (Alemania). Ha colaborado asimismo con diferentes instituciones y colectivos realizando animaciones 3D y paisajes sonoros en la RESAD de Madrid y el CCCB de Barcelona, performances en Matadero Madrid, asistente de la galería etHall de Barcelona, diseñador gráfico e ilustrador en Bandiz Studio, arte público con el colectivo DeB vaN deE, también ha llevado a cabo la dirección del documental 'Tobogán' junto a Ana Valenciano sobre alternativas a la cultura institucional en la era del precariado y forma parte del grupo de rap *Afrodito*, entre otros proyectos multidisciplinares, como *Mueve la Cola* con Carmen Gómez.