

easy
apply!

El desplegable que tienes en tus manos te propone hacer un recorrido centrado en el concepto principal de la exposición: representar y cuestionar las principales problemáticas del trabajo digital, su invisibilidad, su forzada sobreexposición, su carácter eventual e inestable, y cómo esto afecta de diferente forma a cada generación, provocando un gran desenfoco especialmente presente en las generaciones x, *millennial*, y z.

Para ello hemos organizado la exposición en **cuatro bloques principales** que corresponden a una serie de palabras claves o categorías sobre las que te invitamos a reflexionar. Además, en la parte posterior de este documento te facilitamos un **glosario de términos y conceptos** que buscan acercarse a perspectivas desde las que quizás no estés acostumbrado a mirar.

/ INVISIBILIDAD LABORAL /

En un primer espacio, encontramos la obra *I miei anni invisibili* (2008), de **Giuliana Racco**. Bajo una luz negra, la artista nos muestra un currículum en el que podemos ver todos esos trabajos invisibles, trabajos en B, que bien por encontrarse en situación irregular, puntual, o por no considerarse afines al puesto que se solicita, no forman parte de su CV. Además de dar visibilidad a su propia experiencia, hace una crítica sobre la condición del empleo precario que percibe en Italia en los años previos a la crisis de 2008 y que no solo se enfatiza después trascendiendo hasta nuestras fronteras, sino que se extiende hasta nuestro tiempo actual.

2

/ SLASHERS /

En un segundo bloque, los artistas Fran Vélez Jonás Fadrique, y Sara Álvarez Vinagre nos invitan a ver el lado menos conocido de la realidad *slasher*.

Un lado, a menudo invisible, que consiste en el desarrollo de multiplicidad de roles, el trabajo incansable, altos niveles de energía y dedicación, y una gran exigencia de disponibilidad, presencialidad y visibilidad, donde no se da lugar a respiro.

En la sala semisótano de la entrada, encontramos la instalación ***Letra pequeña (2023)*** donde **Fran Vélez** hace un ejercicio en el espacio sobre las palabras, proponiéndonos una coreografía generativa del pensamiento e imaginación en torno al lenguaje del trabajo o el trabajo del lenguaje.

A continuación, subiendo las escaleras, en la primera planta nos encontramos con la obra ***L'échec (2021)*** de **Jonás Fadrique**. Un cheque por valor de 112,5€, que corresponde a los servicios prestados por media jornada de trabajo del artista como montador en una galería de arte contemporáneo.

El cheque, nunca cobrado, es vendido por el artista a un coleccionista privado por el doble de su valor. De esta forma, el artista consigue doblar sus honorarios sin cobrar sus servicios y sin el conocimiento ni la participación del expedidor. *L'échec*, pone en cuestión todo el sistema del trabajo, el trabajo creativo y la subjetividad del valor del trabajo ofertado. Propone una crítica de la industria del arte y modifica los parámetros desde los cuales medir su trabajo.

Paralelamente **Sara Álvarez Vinagre**, con su obra ***Printed Threads for Minimal Waste [Hilos impresos para un menor desperdicio] (2023)*** presenta el resultado de una investigación en la que trata de minimizar el desperdicio industrial textil a partir de la impresión de tejidos en máquinas 3D. Nos muestra también una evolución del lenguaje del trabajo, que transforma la labor tradicional en escritura de código. La pieza se acompaña con un vídeo en el que Sara Álvarez muestra sus múltiples roles como diseñadora y emprendedora para asegurar su visibilización y captación de clientes, garantizando así su futuro laboral como trabajadora autónoma.

/ DESCANSO PRODUCTIVO /

A modo de alto en el camino, encontramos la obra de **Mayte Gómez Molina**, *Countryside Simulator* (2021), en la que hace una reflexión sobre la digitalización, el capitalismo y los espacios de descanso que a menudo son diseñados desde la productividad, para garantizar que al reanudar la actividad habitual se puedan mantener o incluso superar los coeficientes de eficiencia.

/ TRABAJO ETERNO /

En este sentido, la obra *Digital Afterlife* (2022) de **Marta Galindo**, nos presenta la productividad llevada al extremo, hasta el punto en el que las identidades digitales, y por tanto laborales, pueden incluso trascender a nuestra muerte. El personaje principal de su obra, Spektra, nos muestra un tutorial sobre la herencia digital. Paralelamente la artista, hace un pequeño homenaje a Katsuo, un hamster japonés que al mantener su identidad digital sigue generando ingresos después de fallecer.

Por último la obra sonora *Sonata N° 00001011* (2022), de **Itxaso Navarro Celestino**, interviene las obras audiovisuales de las artistas Sara Álvarez Vinagre, Mayte Gomez Molina y Marta Galindo, con una melodía e imagen que extraídas del lenguaje de la sobreestimulación la publicidad y el spam, invaden y especulan sobre cómo se nos escuchará en un futuro.

Easy Apply!

Una generación de *Slashers* y *Early Burnout*

Sala de Arte Joven

Del 12 de septiembre al 5 de noviembre de 2023

Organiza

Subdirección General de Bellas Artes

Dirección General de Promoción Cultural

Consejería de Cultura, Turismo y Deporte

Comisaria

Noelia Lecue Francia

Horario exposición

Martes a sábado de 11:00 a 14:00 y de 17:00 a 20:30 horas

Domingos de 11:00 a 14:00 horas

Cerrado: Lunes

Visitas dinamizadas, actividades y encuentros con la comisaria

Información y reserva: comunidad.madrid/cultura

Contacto: T. 91 564 21 29 o escríbenos a

Email: reservas.actividadesartes@madrid.org

Todas las actividades requieren reserva previa

Entrada y actividades gratuitas

Diseño gráfico

Kit Caníbal

Depósito legal: M-11527-2023

Imprime BOCM

Más información



BABY BOOMER

1946-1964



GENERACIÓN X / PETER PAN

1965-1980



GENERACIÓN Y / MILLENNIAL

1981-1995



GENERACIÓN Z

1996-2010



Comunidad
de Madrid

/ GLOSARIO //

¿Eres baby boomer?

Generación 1946-1964

Se atribuye a aquellas personas nacidas entre 1946 y 1964, durante la explosión de natalidad posterior a la Segunda Guerra Mundial.

Los *baby boomers* se caracterizan por una gran estabilidad en sus profesiones, por perseguir trabajos a largo plazo y por disfrutar de una jubilación en empresas donde han cotizado la mayor parte de su vida. La tranquilidad generada por estas circunstancias influye en un aumento de su calidad de vida respecto a sus generaciones anteriores.

//// Si eres *baby boomer*, es posible que seas madre-padre/ tía-tío/ abuelo-abuela/ tutora-tutor de un *millennial* y te sientas alejado de las presiones laborales actuales, o te cueste comprender la relación de esta generación con el trabajo, o ante su mayor portal de exposición, sus pantallas.

¿Generación X o Peter Pan?

Generación 1965-1980

Es la generación conocida por el miedo a envejecer. El acceso a la educación, a la cultura, y a internet se unen a los comienzos de la economía del *gig* y la inestabilidad laboral, que provoca el retraso de la toma de decisiones vitales. Es una generación que aunque no ha sufrido tanto la tardía incorporación al mundo laboral, en la actualidad se enfrenta a un incremento en la edad de jubilación, y al desgaste que esto provoca.

//// Los cuarenta son los nuevos treinta.
¿Te suena?

¿Generación Y o millennial?

Generación 1981-1995

Los *millennials*, nombre que deriva de milenio en inglés, son considerados una generación que creció con la tecnología y la cultura popular desarrollada entre los años 80 y 2000. Los *millennials* son reconocidos como aquellos que buscan una satisfacción emocional en su trabajo, y que han recibido una preparación académica mayor que sus generaciones anteriores. Son nativos digitales, y consiguen resultados con inmediatez, lo que a menudo les acerca a realizar trabajos multitarea, a definirse como *slashers* / divisores, ya que para alcanzar el éxito laboral completo, necesitan satisfacer distintos aspectos.

La inmediatez y el acceso a todo tipo de conocimiento y formación, desemboca en un nivel de autoexigencia mucho mayor que generaciones anteriores, y experimenta un *early burnout* [desgaste anticipado], cuando algunos de estos factores no se cumplen.

//// Si es tu caso, te vas a sentir tremendamente identificado con esta exposición y seguro que estás familiarizado con las características principales que marcan a esta generación, así como el resto de conceptos que conforman este glosario.

¿Eres generación Z?

Generación 1996-2010

En España se la conoce como la generación de cristal, un polémico término que algunos acuñan por su aparente fragilidad emocional y excesiva sobreprotección. La gran mayoría de las personas pertenecientes a esta generación apenas han experimentado la relación con el mundo laboral y todavía está por definir sus rasgos característicos a este respecto.

Se asemejan a la generación *millennial* por ser nativos digitales y experimentar la globalidad histórica contemporánea.

//// Si eres de los que grabas en 9:16, probablemente también leas más en la pantalla de tu móvil que en papel, así que escanea el QR del pliego anterior para encontrar el catálogo digital, y ampliar la información que consideres relevante.

Easy Apply! [Solicitud sencilla]

Hace referencia al método que utiliza LinkedIn y otros portales de empleo para indicar la complejidad y el tiempo de solicitud que requiere un trabajo.

¿Slasher? [Divisores o multiplicadores de tareas]

El término *slash/slashes* se comenzó a popularizar hace diez años tras el libro *One person, Multiple Careers* [Una persona, múltiples carreras] de Marci Alboher, al referirse a las personas que ejercen en puestos laborales muy distintos, principalmente motivados por conseguir una satisfacción emocional mayor. En el contexto de esta exposición el término establece una directa relación con la economía *gig* y la precariedad que esta inestabilidad implica.

Early Burnout [Desgaste temprano]

Se utiliza para hablar de la fatiga laboral temprana comúnmente reflejada en la generación X y la generación *millennial*. El *early burnout* se caracteriza por alcanzar una sensación de agotamiento, antes de lo previsto naturalmente, ya que no sigue una lógica proporcional a una actividad laboral desarrollada. Esta fatiga anticipada habitualmente tiene su origen en una carga o desgaste intelectual, producido por un desajuste entre las expectativas de lo que esperamos y la realidad.

En ocasiones esta quema se puede producir incluso en el momento previo a conseguir un empleo, durante el periodo de búsqueda, mientras se completan solicitudes genéricas, se construye un portfolio y se acumulan mails con links a entrevistas, para desembocar en un proyecto temporal como *freelance*.

Gig Economy [Economía del bolo]

La economía del *gig*, la conocemos en España como la economía del bolo. El *gig* es un trabajo puntual en el tiempo. Un trabajo o proyecto aislado que tiene una fecha de inicio y una fecha final.

El término *gig* se utilizaba en ambientes musicales de Estados Unidos, hasta que lo adoptaron las industrias tecnológicas como nuevos modelos de negocio. El éxito de las compañías basadas en Silicon Valley, han hecho que este modelo se extienda mundialmente y que hoy lo entendamos como un fenómeno global.

Freelance [Trabajador/a autónomo/a]

En España los conocemos como autónomos, pero nos gusta creer que este anglicismo está relacionado con gigs digitales, proyectos puntuales o ese tipo de trabajos que la industria cultural justifica con un carácter moderno.

¿Por qué tantos términos en inglés?

Los **anglicismos** han construido parte del lenguaje digital. Los códigos de programación detrás de nuestras pantallas se escriben principalmente en inglés, independientemente del lugar del mundo en el que te encuentres. Además su uso en el contexto digital, en el contexto artístico el inglés se emplea con frecuencia y hace referencia al libro *International Art English* de Alix Rule & David Levine publicado por Triple Canopy.

empleo//alerta//
aptitud//oferta//
//solicitud sencilla
experiencia//
búsqueda//trabajo
//habilidades/
solicitud sencilla//
salario//equipo//
//experiencia//
empleo//aptitud
//remuneración
empleo//alerta//
aptitud//oferta//