

ESP

Vernissage

El uso de la tecnología en el ámbito artístico ha venido determinado por la interactividad, por una relacionalidad entre individuos a través de herramientas, que mediante la celebración de la forma, intervenían su experiencia.

Pero la fijación del arte con la “forma” evidentemente ocupó, ocupa y ocupará *techs* varias. Y toda práctica artística emplea su lenguaje, su tecnología.

Es precisamente la aproximación a la forma que en esta pieza se lleva a cabo a partir de la acepción de Nicolas Bourriaud. <<Forma: unidad estructural que imita un mundo. La práctica artística consiste en crear una forma susceptible de “perdurar”, haciendo que se encuentren de manera coherente entidades heterogéneas con el fin de producir una relación con el mundo.>>

No hay duda que la era de la obsolescencia programada ha marcado nuestra relación con el mundo. Desde la puesta en escena de formas “frágiles”, seguramente fácilmente no perdurables, *Vernissage* plantea una obra viva a dos niveles, humano y tecnológico, donde el *gadget* funciona como inductor para la sociabilización, a la par que vehículo.

Porque a nadie se le escapa ya que el lujo de una sociedad tecnificada y de la información nos ha abocado a modelos donde se precariza la comunicación física. La retórica que la máquina de alguna forma reemplaza el ser humano, condicionando ambiguamente sus libertades, no es sólo un mantra distópico. La tecnología nos hace avanzar y nos precariza de alguna manera al mismo tiempo.

Y mirando al sector artístico, encontramos que los afectos mueven a menudo la maquinaria productiva, aquí el valor es la transacción emocional. Pero y la precariedad, ¿qué sabemos de la precariedad?

Vernissage plantea pues la formalización de una pieza conceptual, tratando de poner tanto énfasis en la materialización de los elementos físicos que acompañan la celebración de una inauguración (copas, botellas), como en la potencial interactividad del público asistente, generador de la pieza en sí.

Una obra que inaugura una obra que a priori no existe nos invita a reflexionar acerca de un ámbito profesional, el artístico, donde la máxima es trabajar con mínimos y en el cual la ejecución de las ideas, de los proyectos (que han configurado ya una cultura en sí, “la cultura del proyecto”) es sólo una posibilidad, a menudo remota.

En esta instalación se reivindica además la práctica artística conceptual como mecanismo para la generación de vínculos interpersonales a la vez que se pone en diálogo arte, tecnología y cultura popular. Porque la mayoría de los adelantos tecnológicos que representaban el futuro, a un determinado momento pasan de ser exclusivos de los técnicos a popularizarse. El caso de las impresoras 3D es un ejemplo de tecnología que se nos presentó como “futurística” y rápidamente aconteció accesible, democratizada.

En base a unas preguntas tipo:

-¿Es proporcional, simétrica, la admiración del arte con la ciencia?

-Ante la existencia de un *gadget* tecnológico con calidades para impresionarnos, ¿te es fácil entregarte al diálogo con los otros sujetos presentes en el espacio?

-¿Crees en la posibilidad de una cultura tecno-lógica activadora de manifestaciones artísticas conceptuales cercanas al absurdo?

-Inmersos en la era digital, ¿que consideras por “interfaz”?

-¿Cuando una propuesta conceptual se materializa, donde pones tu foco de atención, en el magnetismo de la materia o en la sugerencia del concepto?

-¿Qué opinas de la afirmación: el entorno electrónico se fundamenta en el universo 2D y 3D, pero una idea presenta dimensiones infinitas?

esta obra trata de generar un espacio donde la máquina nos conduzca a una conversación alrededor del arte desde el arte.