

NICELY OFFENSIVE

POR CRISTINA ANGLADA

a  bandas

BARRIOBAJERO // FERÈSTEC // MARIAN GARRIDO
EMILIO GOMARIZ // TAISUKE KOYAMA
JAAKKO PALLASVUO // SETH PRICE

PONCE + ROBLES



NICELY OFFENSIVE

Desde lo teórico a las formalizaciones más diversas, todos los trabajos reunidos en Nicely Offensive suponen un descriptivo reflejo de lo que durante la última década se ha venido llamando “Post-Internet”. Una etiqueta tan escurridiza como polémica y tan exitosa como frustrante que ha visibilizado muchas de las prácticas artísticas en las que ha ido mutando el net-art hacia una mercantilización en el contexto actual. Como tendencia o movimiento de vanguardia ha sufrido recientemente una revisión histórica a los pocos años de haber nacido y vivido un desarrollo en burbuja exponencial.

Los autores cuyas prácticas han sido bautizadas con el término “Post-Internet” protagonizan el proceso hacia una posible convivencia feliz entre la ecuación arte, vida e Internet. Las consecuencias de este desarrollo no sólo afectan a la propia naturaleza de este tipo de creación (reificación), sino que plantean interesantes retos al propio sistema del arte. Nos encontramos en un momento definido por el capitalismo electrónico, en el que Internet ha dejado de ser una novedad, para asentarse como banalidad totalmente aceptada e interiorizada, modificando sin embargo nuestros modos de vida en un plano no únicamente cotidiano, sino en los terrenos de producción, reflexión, percepción y relación. Los trabajos escogidos se desarrollan prestando atención a su particular materialidad, además de por la enorme variedad de métodos y formas de representación y diseminación que les caracteriza. La recepción y presencia social son parte esencial en la configuración de estas obras.

El término “Post-Internet” fue acuñado por Marisa Olson y desarrollado posteriormente por el escritor Gene McHugh en el blog de crítica “Post Internet” del 2009 al 2010 y analizado posteriormente por numerosos teóricos y artistas (Artie Vierkant). Se intenta definir como resultado del momento contemporáneo caracterizado por la autoría omnipresente, la atención como moneda de cambio, el colapso del espacio físico en la cultura de la red, y el carácter reproducible y mutable *ad infinitum* de los materiales digitales. Este tipo de trabajos supone una novedosa indagación de la colectividad que ha alterado nuestra noción de espacio público, sobre todo en cuanto a los cambios que Internet ha generado en nuestra percepción y transmisión de la información.

El término sirve a la vez para diferenciarse de dos tendencias artísticas de la historia reciente con los que a la vez suele ser asociado: el *conceptual* y el *new media*. El arte “Post-Internet” va más allá de preocuparse únicamente por el uso específico de las nuevas tecnologías (*new media*), y realiza una sincera exploración de los cambios culturales actuales, en los que por supuesto la tecnología juega un rol, pero pequeño. Del conceptualismo hereda la tendencia a la desmaterialización en pro de la idea, el concepto y la palabra. Derivan de lo que se ha venido llamado “arte digital”, término que a la vez encuadrada subcategorías como el *new media*, el *computer art* o el *net.art*, practicadas artísticamente por pioneros como Lillian F. Schwartz o John y James Whitney.

Este tipo de manifestaciones suponen dentro de los debates de la historia del arte, un paso más allá de los que comenzara la fotografía a principios del s. XX en relación a las consecuencias de la colisión definitiva entre las constelaciones de la obra y su reproducción. La imagen se da como imagen-tiempo, como imagen-movimiento, habitando en una multiplicidad de lugares y tiempos. El ordenador como la nueva y universal máquina de Turing se convierte en un centro de operaciones donde la recepción y producción para el usuario se tornan múltiples. Surge de repente una nueva modernidad, sin autores fijos ni Historias. Una riada inmensa y mutable de contenido des-jerarquizado al que accedemos gracias a portales web como YouTube, la maravillosa base de datos de Ubuweb (fundado en el 98 por Kenneth Goldsmith), 4chan, Flickr, Google, o el 3D Warehouse. Los artistas aquí reunidos son afines a las estrategias apropiacionistas, al reciclaje, la relectura, y el collage creando a partir de la mezcla despreocupada de elementos de arte con no arte o de alta cultura con cultura popular, generando realmente un cambio de paradigma, pues esto ya no es novedad, sino la base sobre la que crear.

Actualmente todo parece indicarnos que se ha superado el rechazo-control que adoptó la Institución- Arte hacia estas propuestas. Todo esto está claramente relacionado con la emergencia de un nuevo público habituado a este lenguaje y que protagoniza un relevo generacional, además de por la propia naturaleza de las obras, mutaciones variadas y en muchos casos materializadas (objetualizadas-vendibles) que entran claramente en armonía con las reglas del mercado. A través de estas propuestas vendremos a indagar sobre el término y las propias prácticas que bajo el mismo se insertan.



Barriobajero. *Human-Machine-Ambient*, 2015
Hidrografía sobre ratones ergonómicos, medidas variables

BARRIOBAJERO

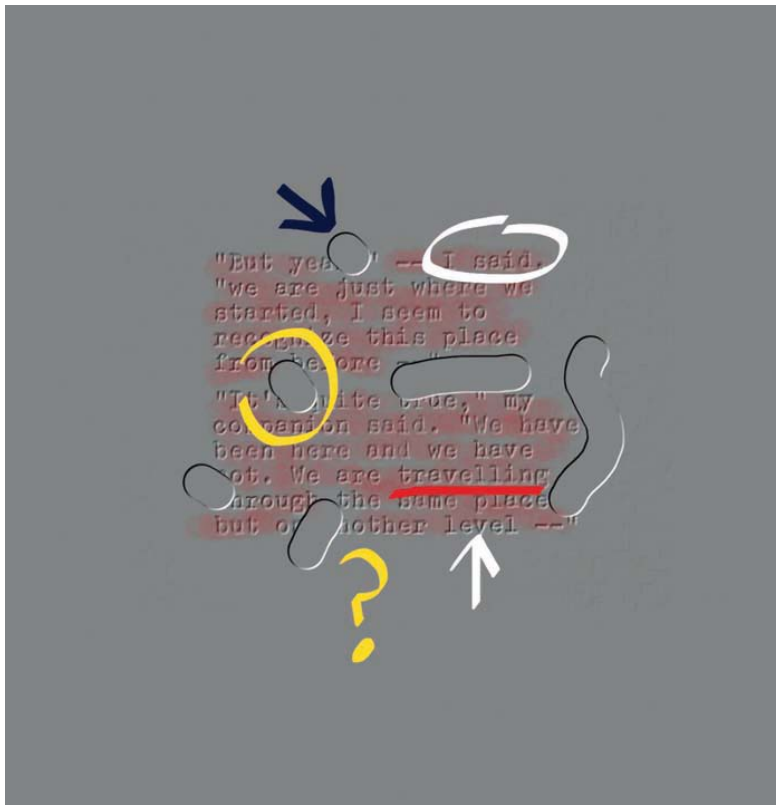
Es un proyecto firmado por Silvia Bianchi (Pisa, 1984) y Ricardo Juárez (Madrid, 1983). Su práctica comenzó como un visualizador de imágenes en formato tumblr que fue evolucionando de maneras diversas y con formatos diferentes derivados del uso y estética de Internet. Su proyecto ha asumido numerosos formatos, ya sea como proyectos curatoriales, video, publicaciones, obras de arte web, moda, todo ello centrado en la revisión de la influencia de Internet en las artes contemporáneas y jugando con las fronteras cada vez más borrosas entre los diferentes campos creativos.

Barriobajero analiza la estética de Internet a través de texturas digitales, los efectos predeterminados y las herramientas de programas informáticos como Photoshop y las imágenes encontradas –y apropiadas–. Lo que más les interesa en este aspecto es la traducción (o traslación) de esos códigos digitales a objetos reales y la relación entre lo virtual y lo real. En este caso juegan con las texturas aplicadas a partir de la técnica de la hidrografía, utilizada convencionalmente para tunear materiales automovilísticos. Las diversas texturas se aplican sobre ratones realizados bajo las reglas de la ergonomía, definida como la ciencia del diseño para la interacción entre el hombre, las máquinas y los puestos del trabajo.



Barriobajero. *Turning The World Upside Down*, 2013
Escultura textil hecha a mano, Tela impresa digitalmente, almohadillas, cinturón de seguridad, puños de manillar, correa de nylon y mosquetones.
150 x 200 cm. aprox.





Ferèstec. *Sin título*, 2015
Impresión 3D / Técnica mixta / 21,0 x 29,4cm. aprox.

FERÈSTEC

Bajo la palabra Ferèstec se encuentra Ferran Pla (Barcelona, 1980 2008 en el site <http://ferestec.com/>, y que se ha ido desarrollando con una diversidad y complejidad que ha ido en aumento. Se mueve dentro de una constelación de creación contemporánea que abarca lo que se ha venido llamando arte de los nuevos medios, arte digital, computer art o net.art. A través de esta plataforma de zines autoeditados, en los que han colaborado artistas como Felipe Lima o Jesse Spears. Mantiene un juego y tensión muy interesantes entre lo virtual y lo material.

En esta ocasión mostrará la instalación Slow Graffiti, compuesta de varias piezas: un libro formado por 4 metacrilatos, una impresión 3D y modelados que traducen y materializan varias versiones de gráficos digitales realizados por el autor y citas apropiadas del archivo popular que supone Internet. En una gama de colores primarios reforzada por el graffiti que cohesiona la instalación se propone un juego donde solo la aceptación del error te ayuda a avanzar. Se formula una exploración de niveles, relieves y alturas como modo de aprehender ciertas realidades y conceptos. En este sentido se puede decir que el post-Internet solo fue un punto de partida, un camino que emprender, dándonos cuenta de que seguimos en el mismo sitio. La instalación se presenta casi como una ruina pop distorsionada, donde todo está en tensión constante equilibrando las direcciones entre el intento de prosperar y la inevitabilidad de caer. Una declaración de intenciones positiva y honesta con respecto al propio fracaso del post-internet, un movimiento que nació obsoleto, capado en su carácter utópico. Ferrán reclama en la ecuación de vida e Internet el elemento humano a través del gesto.

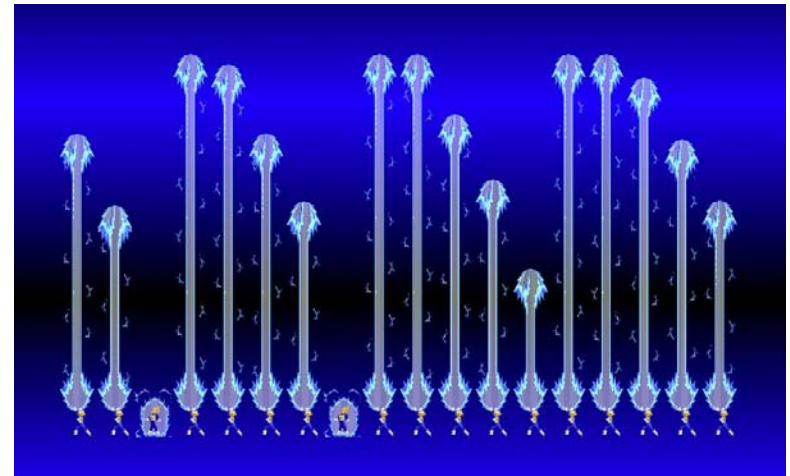
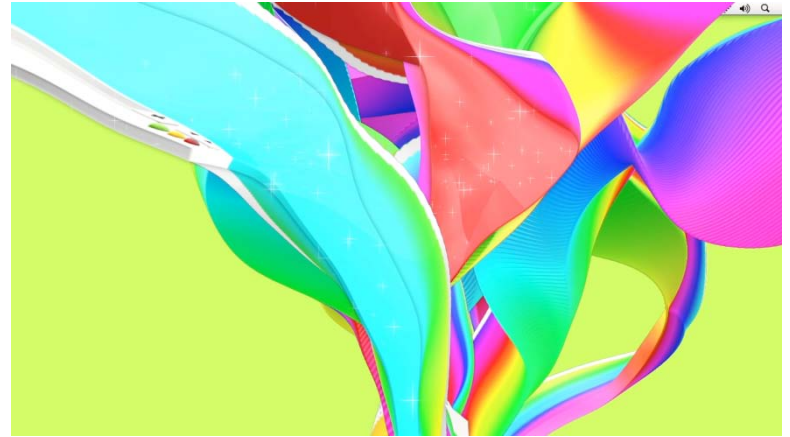


EMILIO GOMARIZ

Emilio Gomariz (Alicante, 1983) trabaja en un extenso rango dentro del campo digital, explorando diversos comportamientos de la estética digital a través de la abstracción creada a partir de diferentes procesos y conceptos. Inspirado por los ordenadores e interfaces gráficas de usuario, su práctica artística también investiga las posibilidades creativas del sistema operativo de Macintosh y otros programas apropiándose de sus herramientas por defecto para generar y animar composiciones a medio camino entre el minimalismo, el arte conceptual y la abstracción geométrica.

Kame Hame Fountain (2015) recuerda cómo diversos recursos de la cultura del videojuego se han visto popularizados y reutilizados después del uso predeterminado para el que fueron diseñados. A través de Internet y mediante el uso del formato GIF, elementos extraídos de videojuegos 2D se ven difundidos en múltiples plataformas online como forma de expresión visual y comunicativa a modo de imágenes de perfil, como respuestas animadas en comentarios de foros y otras plataformas, o simplemente formando parte decorativa de páginas webs. En Kame Hame Fountain, Emilio Gomariz parte de los diferentes sprites de Vegeta, extraídos (por Locke gb7) del videojuego "Dragon Ball Z: Super Butoden 2" presentado para la Super Famicom (Super Nintendo) en 1993, creando así una acción animada inexistente en el juego original a través de la combinación entre varios sprites, dando lugar metafóricamente a un surtidor de agua creado por la repetición horizontal de una misma animación compuesta por Vegeta ejecutando el Kame Hame Ha verticalmente.

La web muestra una animación variable debido a que cada uno de los GIFs a pesar de tratarse de la misma animación se ha exportado con un tiempo diferente pero progresivo con el objetivo de crear un flujo continuo y aleatorio en su ciclo animado.



Emilio Gomariz. *Finder Fantasy*, 2013
Video (.mov) 01min 13seg, 1280 x 720 px.

Emilio Gomariz. *Kame Hame Fountain*, 2015
Investigación, Animación, Programación En Formato Web
(Html, Css), Gif



JAAKKO PALLASVUO

Jaakko Pallasvuo (Helsinki, 1987) es ilustrador y videoartista afincado entre Berlín y Helsinki. Estudió en la Academia Finesa de Bellas artes y se especializó en pintura y escultura. Desarrolla su trabajo a través de videos, performance, objetos, cerámicas, textos y producción de imágenes. Sacrifica el estilo o la coherencia a favor de una investigación amplia que abarca múltiples campos de conocimiento. Sus ensayos videográficos tienen un carácter semi-autobiográfico, a través de los cuales investiga cómo las identidades son construidas y ejecutadas en los contextos de sistemas de red.

Jaakko Pallasvuo utiliza el Internet tanto como tema en su práctica artística como a su vez a modo de plataforma de actualización de la misma. Asume y despliega un sentimiento y experiencia generacional a través del uso inteligente de la nostalgia, la ironía y la sinceridad, unido a un uso de la estética y cultura de los 80 y los 90 como punto de partida.

Para Nicely Offensive mostramos la serie How To ... Paths to success in the International Art World. 5 Videos cortos en formato casi de tutorial que actúan a modo de sagaces críticas sobre el mundo del arte, con un sentido humorístico y letal de la nueva sinceridad. Habla de cómo una pieza de arte trasciende la esfera del arte y acaba transformándose en un meme. En esta serie de videos el artista se presenta como crítico a la vez que presta especial atención al episodio del arte de Internet estructurado, relacionado y narrado haciendo uso de diversos tipos de herramientas muy diversos ofrecidos por el ordenador.



Jaakko Pallasvuo. *How to Internet*, 2011
Video (.mov) 12min 33seg.,.



MARIAN GARRIDO

Marian Garrido (Asturias, 1984) trabaja en el entorno a las vinculaciones entre lo mágico y la ciencia planteando la recuperación de conocimientos ya perdidos, las dimensiones simbólicas del relato construido a través del colapso histórico y su contingencia por medio de varios ejes narrativos convergentes y las relaciones entre tecnología/herramienta y como éstas modifican la cultura a través del desgaste estético.

Haciendo referencia a uno de los primeros ensayos sobre internet como una ventana a infinitas posibilidades en la era global (*La Nueva Alfombra Mágica*, 1994) y a la visión cenital y omnisciente que comparten tanto las imágenes derivadas de la contemporaneidad ya sean los simuladores de vuelo de las primeras realidades virtuales, la imagen satélite y el google earth como a “el vuelo mágico” ancestral al que alude Eliade, encontramos la idea de sobrevolar como un arquetipo de conocimiento que se ha ido perdiendo y ha sido sustituido por el cientifismo y el control. La pieza aún las dos maneras de entender lo mágico desde la tecnología legando al arte el papel de catalizador de ilusionismo.



Marian Garrido *En los mundos desaparecidos fue posible perderse en el éxtasis... “ (Research)*, 2015, Tapiz, impresión digital, google earth glitch, pigmentos púrpura Han & Peganium harmala, magia. 93 cm x 138 cm



SETH PRICE

Seth Price (Jerusalén, 1973), vive y trabaja en Nueva York. Su trabajo multidisciplinar ha ido ganando reconocimiento progresivo. Sus trabajos conceptuales incluyen video, escultura, sonido, y textos escritos. A través de ellos ejecuta estrategias de apropiacionismo y recirculación que plantean cuestiones relacionadas con la producción cultural, la distribución de la información, el sentido de la producción y el papel que en esto toma la política y la ideología. Forma parte del colectivo *Continuous Project*, que desde 2003 se ha encargado de reimprimir y divulgar textos de arte y revistas, incluido el primer número de *Avalanche* (1970).

En esta ocasión participa con la obra escrita *Dispersion*, un ensayo - manifiesto sobre arte, medios de comunicación, reproducción y sistemas de distribución. Originalmente fue escrito para el catálogo de la Bienal del Arte Gráfico de Ljubljana. Supone un claro gesto post-Internet, no solo por el propio contenido sino porque se ha ido presentado a lo largo de su historia de múltiples maneras, asumiendo formatos diferentes a modo de variantes de un mismo objeto. Desde el ensayo reproducido ampliamente, al libro de artista, pasando por el PDF online descargable en varios idiomas de manera gratuita a escultura. En la exposición se habilitará un ordenador con el site fijo a esta página, el cual a su vez irá conectado a una impresora que permitir a la gente que esté interesada, poder conseguir su propio ejemplar.

DISPERSION



Seth Price. Portada ensayo *Dispersion*, 2002
Self-produced Booklet
Cortesía del artista y la Galería Petzel de NY



TAISUKE KOYAMA

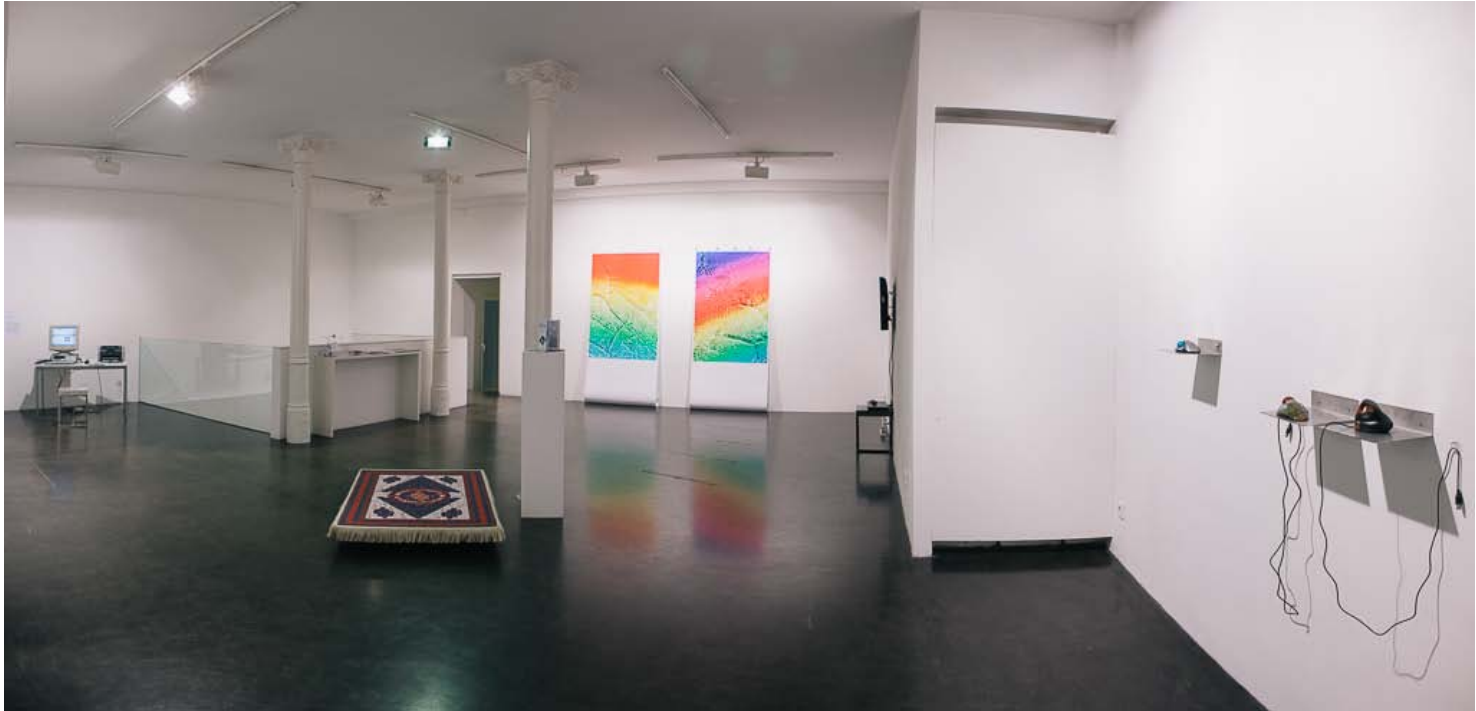


Taisuke Koyama. *Untitled (Rainbow Waves 19)*, 2013
Impresión fotográfica de tintas duraderas, 108 x 162 cm.

Taisuke Koyama (Tokio, 1978) es un fotógrafo japonés. Su trabajo se centra en la realización de fotografías realizadas para generar abstracciones geométricas. Las imágenes resultantes pueden verse como objetos gráficos a primera vista, debido a su plenitud. Sin embargo, estas imágenes se componen de varias capas. Éstas son el resultado de la acción de re-fotografiar, siguiendo diferentes procesos experimentales: cambios físicos, efectos ópticos o conversión de dispositivos digitales, todo ello con la finalidad de conseguir diferentes texturas.

Las dos piezas que mostramos forman parte de la serie *Rainbow Waves*, la cual forma parte de una serie mayor iniciada en 2009 y titulada *Rainbow Variations*. Las primeras, las *Rainbow Forms* son el resultado de fotografiar con un macro imágenes de los carteles de campaña de publicidad en las máquinas expendedoras, que fueron colocadas en varios lugares en Tokio. Posteriormente realizó la serie *Melting Rainbow*, en 2010, en las que utilizaba pósters de las imágenes anteriores, las ubicaba en el balcón de su cuarto y fotografiaba los detalles de los cambios que sucedían en la superficie. Las imágenes que ahora mostramos son el resultado de fotografiar estas imágenes debajo del agua. Las realizó como parte del proyecto “Artist-In-Residence Project at the Soy Sauce Warehouse”, en la isla de Shodoshima, parte de la Setouchi Triennale del 2013 en el oeste de Japón. Inspirado por el paisaje submarino de la zona y la constante tranquilidad del mar de allí se le ocurrió realizar esta serie, resultado de introducir las imágenes de *Rainbows* bajo el agua de la orilla. La ondulación suave del agua creó un efecto de lente en la imagen, aumentando y minimizando los puntos que forman las tramas de las tintas que forman la imagen del arcoíris.







Realizado por Lara Gea Benavent para Ponce+Robles. Abril de 2015.

PONCE+ROBLES

alameda 5 28014 madrid spain T. +34 914 203 889
www.poncerobles.com info@poncerobles.com