AGUAITA.CAT

Societat | Redacció | Actualitzat el 20/09/2019 a les 11:19

Lo Pati presenta «Eugenèsia», una exposició que explora l'art digital com l'esglaó cap una nova escala evolutiva

Comissariada per l'ampostí Jaume Vidal, formarà part del programa d'activitats del VAG Experience



Cartell de la mostra | Cedida

La recerca constant de l'home per ser millor forma part del seu instint de supervivència i les transformacions tecnològiques, culturals i socials al llarg dels segles i dels mil·lennis també han anat marcant d'alguna manera el codi genètic dels éssers humans.

En els últims anys, les noves tecnologies han irromput amb tanta força a les nostres vides que ja hi ha corrents com la del transhumanisme que posen de manifest com els avanços tecnològics poden servir per transformar els homes en éssers amb capacitats augmentades, la qual cosa podria representar un pas transcendental en l'escala evolutiva, passar de l'humà al posthumà.

Ciborgs i biònics, ja fa anys que han deixat de ser ciència ficció. Esta és la transformació a què s'enfronta la humanitat i la reflexió que posa damunt la taula Eugenèsia, una exposició produïda per Lo Pati - Centre d'Art de les Terres de l'Ebre, a cura de l'artista ampostí, Jaume Vidal, que formarà part del programa d'activitats del VAG Experience, un esdeveniment cultural sobre videojocs i art digital que se celebrarà a Amposta els dies 4 i 5 d'octubre. L'exposició es podrà visitar a Lo Pati del 28 de setembre al 13 d'octubre.

"El que pretén Eugenèsia és aprofitar l'estètica i la filosofia dels videojocs per generar un discurs sobre com estan influint els avanços tecnològics en el món de l'art i en l'evolució de l'artista", afirma Vidal. Així l'exposició de la qual és comissari ha reunit obra de set artistes locals, nacionals i internacionals que d'alguna manera interconnecten el món dels videojocs amb el món de l'art digital i la seua evolució des d'una perspectiva crítica.

Així, trobem una peça del poeta i rapsoda de Deltebre, Eduard Carmona, que analitza la figura del poeta cibernètic, un robot que després de llegir poemes de diversos autors escriu la seua pròpia poesia. Acabarà substituint o sent millor que els poetes reals? També trobem a l'artista visual Alba G. Corral, que a través de la programació ha creat tot univers d'imatges que es van generant a temps real. És ella o l'ordinador qui les crea?

L'obsolescència programada també estarà present a l'exposició amb una peça de la jove artista ampostina Anaïs Faiges. Altres peces reflecteixen una estètica que recorda als videojocs, com la d'Ester Fabregat i els seus tubs de tela de coloraines. L'artista Gorka Mohammed, de Santander, produirà part de la seua obra a la residència d'artistes de Balada i el seu projecte per a l'exposició analitza a través de la pintura i el dibuix la psicologia dels personatges dels videojocs, éssers que es mouen en estats emocionals extrems i no tenen consciència de la mort.

L'estrès que representa per a l'ull humà el canvi constant d'una pantalla a l'altra quedarà reflectit a través d'una peça de l'artista marroquí establert a París, Mounir Fatmi, cedida per ADN Galeria. I finalment, participarà a la mostra l'artista equatorià, Oswaldo Terreros, que basa bona part de la seua feina en la reproducció d'imatges digitals de manera analògica, utilitzant-les per intervenir edificis que algun dia van ser moderns. La seua peça serà una fotografia d'un d'estos edificis intervinguts.

Les obres d'aquests set artistes que es presenten en diferents formats (pintura, escultura, projeccions, fotografia...) es complementaran amb la projecció del tràiler del videojoc Deus Ex, ambientat al 2027 i que prediu un món ple de posthumans amb capacitats augmentades.