



FORA & SIN

José A. Soriano



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA
E INNOVACIÓN



FUENTENUEVA



ESPACIO-ARTE

FUENTEVA SIAK

10/02/2023 - 25/02/2023

GRANADA



EXPOSICIÓN

Organización

Espacio Fuentenueva
FADBB Festival de Arte y Diseño del Barrio del Boquerón

CATÁLOGO

Edición

Espacio Fuentenueva

Textos

Jennifer Rodríguez López
Ramón Ildefonso Hervella Marentes

Diseño y maquetación

José Antonio Soriano Colchero

Impresión

Pipers Print

ISBN: 978-84-09-49445-3

DEPÓSITO LEGAL: GR436 - 2023

©de los textos, sus autores

©de las imágenes, su autor

IMPRESO EN ESPAÑA



GOBIERNO
DE ESPAÑA

MINISTERIO
DE CIENCIA
E INNOVACIÓN



AGENCIA
ESTATAL DE
INVESTIGACIÓN



Sobre la exposición *Flat Space*

La realidad se diluye. Sus límites comienzan a ser confusos. Y, con ella, también la materialidad, lo palpable. Hemos asumido el espacio virtual como el escenario habitual para nuestro desarrollo como especie. Nuestra función de relación se inicia ahora, de manera general, en entornos irreales, ficticios y artificiales que hemos normalizado e interiorizado. Las redes sociales y las *apps* destinadas a conectar con personas de todo el mundo forman parte de nuestro quehacer diario.

En este contexto, surge el metaverso, culmen del arte digital. Así, mediante la fusión con las nuevas tecnologías, la experiencia artística se desarrolla en la actualidad a través de las pantallas, también en exposiciones interactivas y en muestras 360, con información extra ofrecida por los códigos QR. Es el arte de la hiperrealidad, el imperio del espectáculo, el regreso de la bidimensionalidad, el dominio de lo superficial.

En la exposición *Flat Space*, José A. Soriano (Alcalá del Valle, Cádiz; 1991) analiza el simulacro dentro del simulacro. Este artista, incapaz de deshacerse de su traje de investigador, revisa, actualiza y supera las ideas aportadas por Baudrillard. Graduado en Bellas Artes, máster en Producción e Investigación en Arte, y doctor en Historia y Artes (Creación Artística, Audiovisual y Reflexión Crítica) por la Universidad de Granada, Soriano nos muestra en sus piezas imágenes aparentemente planas cargadas, sin embargo, de símbolos y mensajes que buscan la reflexión.

Sus obras han participado en numerosas exposiciones tanto individuales como colectivas, así como en festivales internacionales y ferias de arte contemporáneo, recibiendo, entre otros reconocimientos a su trayectoria académica y artística, la Beca de Pintores Pensionados en Segovia en 2013, el Premio Alonso Cano en 2014 y 2016, la Ayuda para la Formación del Profesorado Universitario del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte de España en 2015, y la Beca Erasmus+ para estudiantes de doctorado, con la que disfrutó de una estancia en la Universidad de Roma La Sapienza en 2018.

Ya en *No Vanishing Point*, exposición individual que realiza en 2019 en la Sala Ático del Palacio de los Condes de Gabia de Granada, hace uso de los emoticonos, tomados de la cultura popular, del rosa y el amarillo como colores centrales, y del efecto neón para crear distintas pinturas, instalaciones y vídeos. Asimismo, está presente la fundamentación conceptual relativa al espacio y a su representación, eje también de *Flat Space*.

En ella retoma el emoticono y lo sublima hasta convertirlo en signo, para combinarlo con las flores como metáforas de la sociedad contemporánea, plagada de bienes de consumo, ahogada por la obsolescencia programada y sometida por la cultura del usar y tirar. Su propuesta constituye de esta manera un ho-

menaje crítico a lo superficial, entendiendo este concepto de forma literal y figurada.

Con estos elementos, compone un universo natural de flores e insectos que parecen invadir tanto el espacio representado en la obra, hasta casi deconstruirlo, como el espacio expositivo. Soriano aporta relieve a algunas de las piezas expuestas, evidenciando la necesaria relación del espectador con estas en vivo y no mediatizada por la pantalla, que también usa para interactuar con ellas, a través de un código QR con el que el usuario genera pompas que flotan por la sala.

Con una estética que aún lo neo-pop, lo kitsch y lo *cute*, las obras transgreden lo plano a través del volumen, la anamorfosis y las texturas. Los colores utilizados, vibrantes y cálidos, ofrecen una imagen agradable, casi naif, que conecta de forma directa con la espectacularidad de los medios de comunicación de masas, con el arte supeditado al algoritmo, con el brillo artificial de los dispositivos.

La ironía oculta tras lo *cuqui* ofrece al visitante una atractiva píldora con la que digerir fácilmente el verdadero mensaje: la vanidad se ha impuesto sobre la autenticidad. La belleza efímera supera a lo genuino a través de accesorios que pretenden sustituir al irremplazable sentir del arte, desde la emoción, la conexión y la sinestesia.

Flat Space supone una vuelta de tuerca, tomando lo superficial para el estudio de lo trascendente y haciendo uso de los teléfonos móviles como puertas de acceso a un arte que huye de lo inmediato. Una exposición que trata de confrontarnos con nosotros mismos como individuos y como sociedad para hacernos ver que la realidad está ahí fuera.

Jennifer Rodríguez-López,
comisaria de arte

De la calle a la pantalla: Breve recorrido por un cambio de paradigma. Lo cuqui como categoría estética

Vivimos tiempos interesantes. Amparados en el inevitable letargo inherente a nuestra cotidianidad, hemos gestado nuevos instrumentos capaces de trastocar nuestro modo de vida¹. El fundamental desarrollo tecnológico y digital nos ha permitido crear y desarrollar herramientas capaces de proponernos nuevos retos y posibilidades, tanto asociados a actividades mundanas como situaciones excepcionales. En este pequeño texto procuraré ofrecer una breve reflexión sobre cómo estos avances han cambiado nuestra forma de percibir nuestro entorno.

Desde la eclosión de las IAs, debate de rabiosa actualidad, hasta el nacimiento de aquellas “antiguas” innovaciones (móvil, internet, redes sociales...), estos avances han ido introduciendo un cambio potencial que, desde hace ya tiempo, se convirtió en realidad. Un cambio de paradigma que podríamos resumir “de lo físico a lo digital”² y que conlleva una nueva mirada que trastoca nuestra forma de reflexionar. Permítanme subirme a hombros de gigantes para, tal vez así, mostrar algún marcador que nos permita comprender el cambio de paradigma que tan sucintamente me gustaría exponerles hoy a colación con la obra pictórica de Jose Antonio Soriano.

En esta ocasión he querido traerles tres citas que P. Virilio usa para reflexionar sobre cómo la velocidad ha impuesto un ritmo capaz de marcar la cadencia de las “palpitaciones” de la sociedad contemporánea. Virilio, en su libro *Velocidad y Política* (1977), estudia el cambio de mentalidad acaecido a caballo entre el siglo XIX y XX. Para ello, comienza retomando una reflexión de Engels, en junio de 1848, sobre el afamado levantamiento revolucionario de la Comuna de París: “*Las primeras concentraciones se llevaron a cabo en grandes bulevares, allí donde la vida de París circula con mayor intensidad*” (Virilio, 2006, p.13). Un poco más adelante completa, ya en relación al siglo XX: “En 1931 Joseph Goebbels observa: “*¡el que pueda conquistar la calle también conquista el estado... Aquí se habló una lengua nueva y moderna que no tiene ya nada que ver con las formas de expresión arcaicas y supuestamente populares; esto es el comienzo de un estilo artístico inédito, primera forma de expresión animada y galvanizante*” (Virilio, 2006, p.14); y concluimos con otra reflexión del tan displicente Goebbels: “*La*

1 Puede que el concepto que mejor ejemplifica el cambio de paradigma derivado del uso de las nuevas tecnologías es el del Prosumidor, concepto acuñado por Alvin Toffler en 1980, en su novela “La tercera ola”, y que describe la unificación entre el productor y el consumidor en la figura del cliente. Un concepto que encuentra, en el ámbito digital, un perfecto caldo de cultivo para su desarrollo.

2 Sin que por ello debamos entender la anulación del espectro físico, sino el modo en que éste se ve alterado ahora por la presencia del ámbito digital.

propaganda debe ser hecha directamente por la palabra y la imagen, no por el escrito” (Goebbels, recordemos, fue el promotor de lo audiovisual en Alemania). (Virilio, 2006, p.15).

Años más tarde, en un primer momento la Internacional Letrista y, posteriormente, la Internacional Situacionista, reflexionan sobre estos lenguajes y sus contenidos y, consecuentemente, sobre lo que Debord denominó la *Sociedad del Espectáculo*. De entre el *maremágnum* de pensamientos políticos-culturales-artísticos-estéticos producidos en el transcurso de este movimiento, es importante destacar la figura de Jean Baudrillard, autor de conceptos tan interesantes como *Simulacro* e *Hiperrealidad* (dos caras de una misma moneda), que se revelan de obligado nombramiento en este proceso reflexivo. Tanto el uno como el otro, nos ponen en el camino de definir la naturaleza de una cotidianidad digital que consumimos, en muchas ocasiones, desde la laxitud propia del ocio, pero que arrastran en su haber una experiencia ligada a la imagen digital (metonimia en este caso de Hiperrealidad), cuya existencia, como bien exponía W.Benjamin ya en 1931, se ve abocada a la fugacidad y la reproducibilidad, frente a la unidad y permanencia de la Imagen (física) (Benjamin, 2011, p.33).

En este breve recorrido he querido transitar de la *Calle a la Pantalla*, reflexionando sobre la nueva naturaleza de la imagen que aparece y desaparece frente a nosotros en una pantalla digital, mostrando un carácter claramente diferente al que asume una imagen en su formato físico. Es importante destacar el ritmo (Velocidad en términos de la filosofía de Virilio) con el que consumimos/vemos el torrente de imágenes e información que circula frente a nuestros ojos en nuestro día a día. Inmersos en este torbellino de imágenes en movimiento (escasas “palabras escritas”) podríamos establecer relaciones o “modos de presentación” que, generados por medio de una repetición dinámica, terminan por constituir un estilo de representación que podríamos llegar a plantear como “natural” (Arnheim). En este nuevo terreno de juego se establecen, inevitablemente³, nuevas tendencias estéticas, nuevos temas, y nuevas reflexiones que no pueden, ni deben, ser pasadas por alto.

Al amparo de todo ello resultan necesarias nuevas categorías estéticas. De entre ellas, Jose Antonio Soriano reflexiona sobre lo *Cuqui*⁴, un ejemplo más

3 El gran torrente de imágenes e información nos llega a través de usos y elementos tipificados y medidos, en clave comercial, a través de aquellos aparatos que ocupan nuestro tiempo y cotidianidad: Móvil, Televisión, etc. ¿Cómo ser consciente en todo momento de lo que estamos viendo y de dónde lo estamos viendo si en muchas ocasiones el hecho de mirar el móvil se ha vuelto un acto inconsciente? (Ejemplo de ello también es la Nomofobia: miedo irracional a quedarse sin el teléfono móvil. (<https://acortar.link/EVaYNN>))

4 Concepto acuñado por Simon May, que refiere aquellos “objetos que por una parte resultan vulnerables o inocentes, pero que sin embargo controlan la capacidad de decisión e incitan al consumismo, adquiriendo un componente de siniestralidad”. (Josan, 2022, p.201)

de cambio y preludio de un porvenir donde deberemos establecer nuevos *esquemas mentales*⁵ que nos permitan comprender el sentido de la reflexión que propone la obra que nos sostiene la mirada. Todo ello bajo requerimiento de una actualidad que demanda una reflexión y, por consiguiente, una atención de la que el arte se hace eco, enfrentándonos a nuevos paradigmas que responden a nuevos conceptos que, ya por cercanos, ya por cotidianos, se nos revelan *Siniestros*⁶.

La magnífica obra de José A. Soriano asume este debate reflexionando sobre él desde un poderoso e interesante corpus teórico que completa el mensaje de una espectacular obra pictórica.

Ramón Ildefonso Hervella Marentes

Referencias:

Benjamin, W. (2011). *Breve historia de la fotografía*. Casimiro.

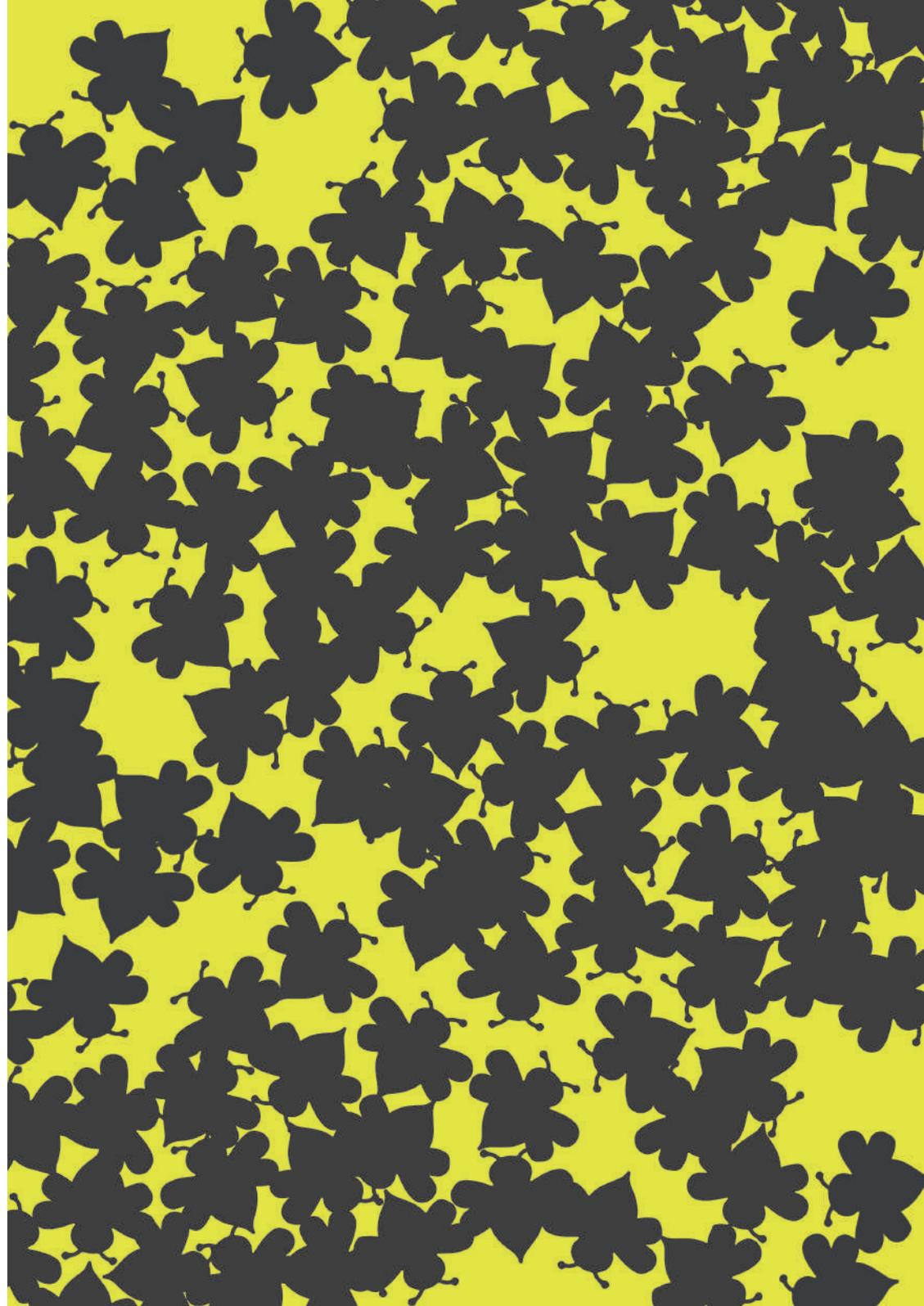
Gombrich, E.H. (2011). *La preferencia por lo Primitivo*. Phaidon.

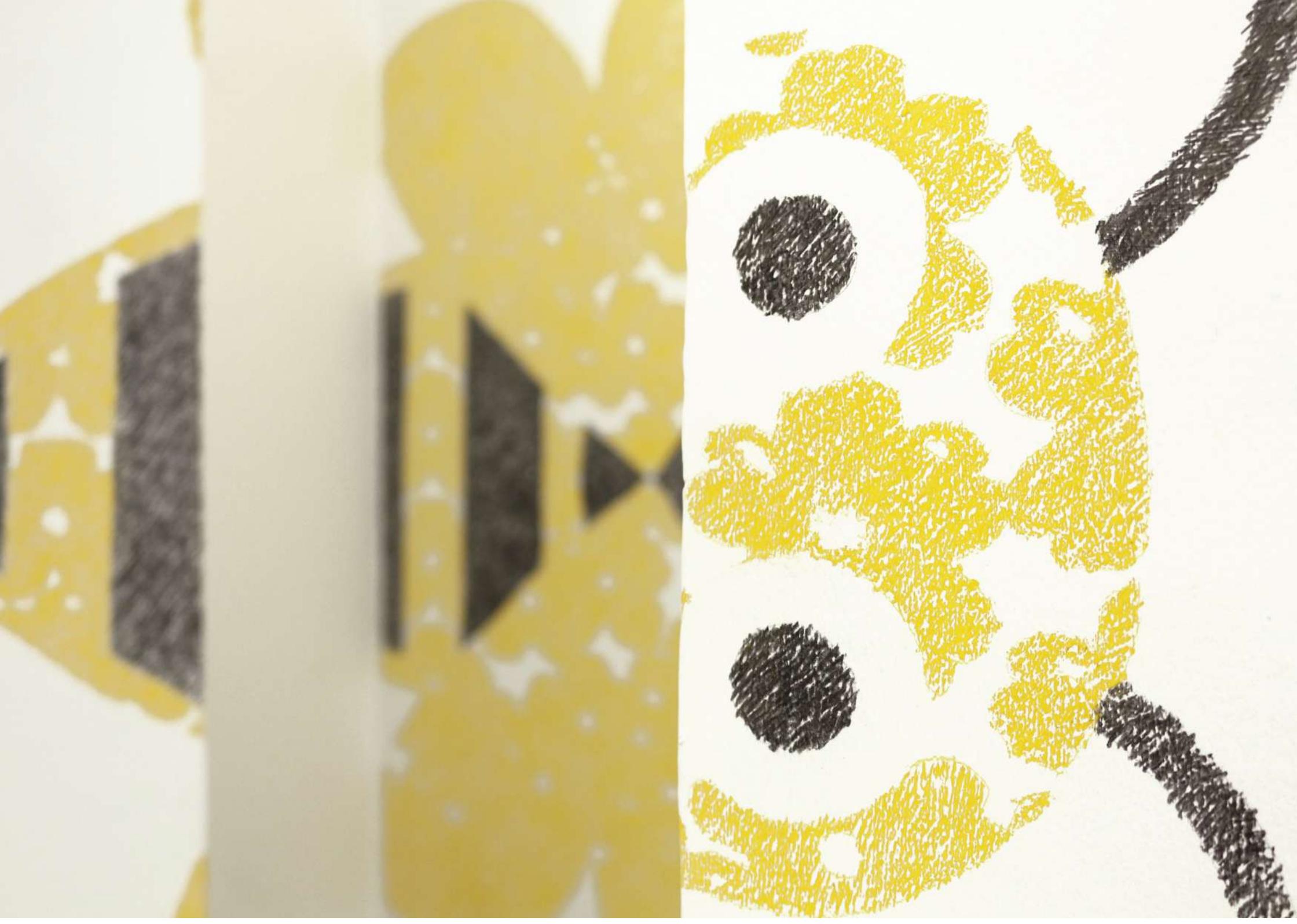
Soriano-Colchero, J. (2022). Pantalla y Pintra contemporánea: La influyente planicidad de los Mass Media. *Fedro, revista de estética y Teoría de las Artes*, 22., 196-225. Recuperado de: <https://revistascientificas.us.es/index.php/fedro/index/>

Virilio, P. (2006). *Velocidad y política*. La marca.

5 Concepto usado por Gombrich para hablar de las estructuras que el espectador tenía en su cabeza a la hora de abordar una obra de arte, desde el ejemplo, en su caso, de los burgueses que asistían a los Salones durante el siglo XIX.(Gombrich, 2011, p.211.)

6 Concepto acuñado por Freud en 1919, que define la idea de una cotidianidad que nos resulta extraña, ajena.







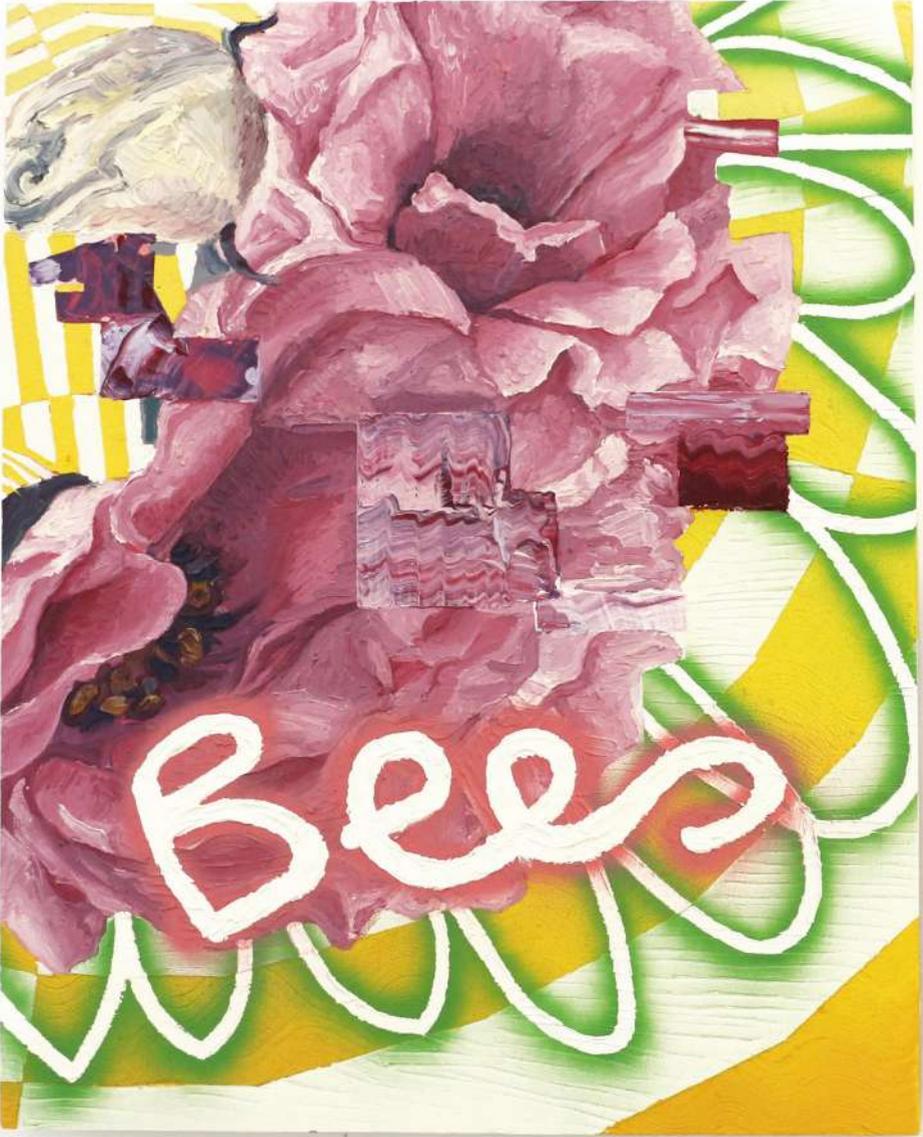
Flat Space 2, 2021, 180 x 120 cm, spray, óleo, acrílico y cera fría sobre madera



Flat Space Flowers, 2021, 100 x 80 cm, spray, óleo, acrílico y cera fría sobre madera

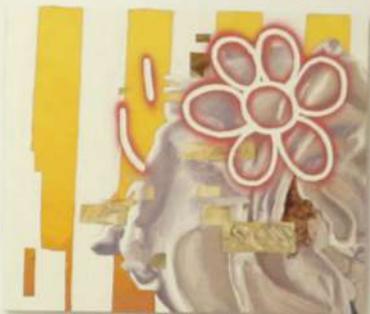




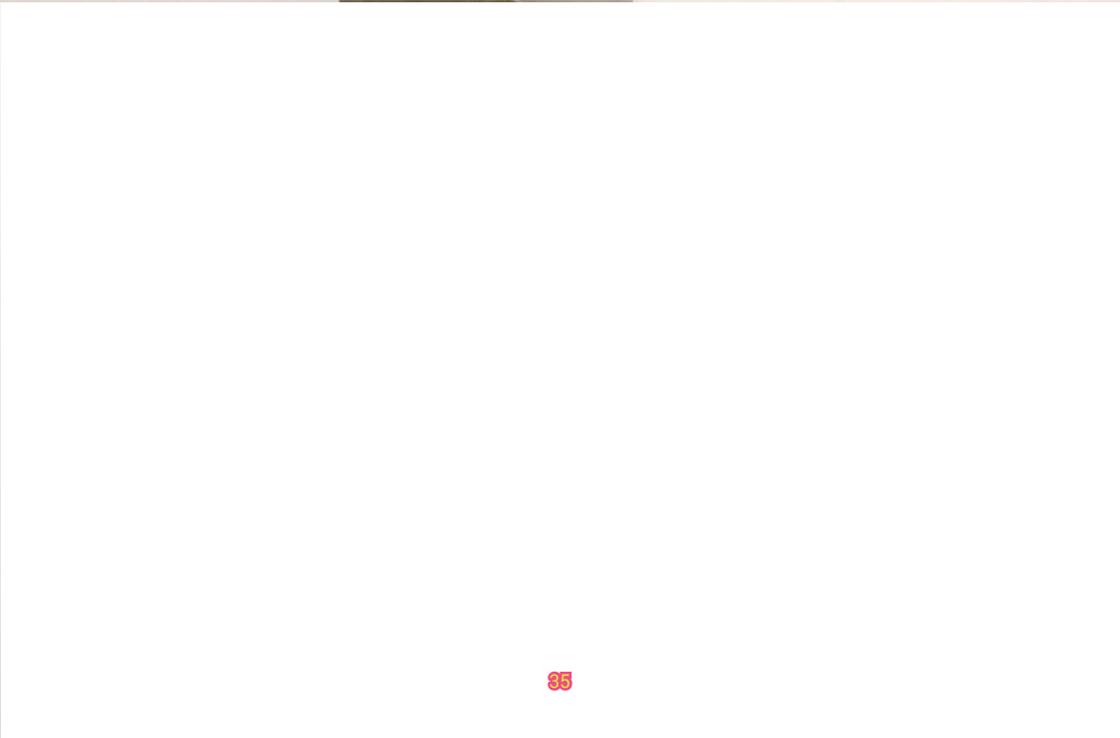
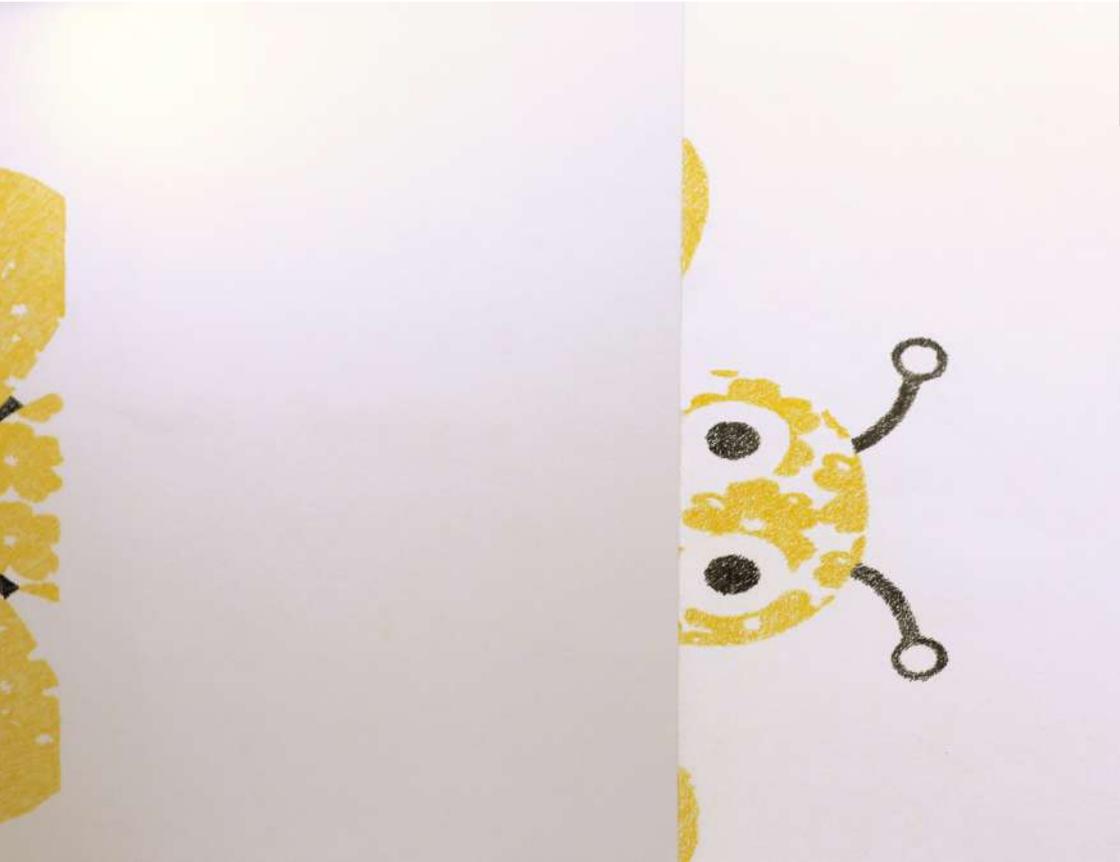




The Queen Bee
2011
100 x 100 cm
Mixed Media, Acrylic on Canvas
Edition 1/10







Flat Space Bees Skull, 2021, 100 x 42 cm, spray, óleo y cera fría sobre PVC espumado 19 cm





Flat Space /G rays, 2021, 130 x 89 cm, spray, óleo, acrílico y cera fría sobre madera





FLAT SPACE

La sobreinformación diaria recibida desde los *mass media* impide la asimilación y digestión de esta, dando lugar a la superficialidad y a la falta de fundamento conceptual general, instaurado en la sociedad occidental. Un pensamiento plano que se ve correspondido en la representación plana del espacio en la pantalla y a partir de esta pantalla. Con el proyecto Flat Space, José A. Soriano propone ir a explorar en las fronteras entre lo virtual y lo físico, en el concepto de realidad, en la existencia o no de la misma. Ilusión y ambigüedad se plantean a través de una estética aparentemente banal y kitsch-cuadrada, planteados en su relación con la vida como término final. Volutas y anamorfosis evidencian la artificiosidad, la detección de puntos de vista pre-establecidos y la posibilidad de encontrar interpretaciones alternativas.





