

NOTA DE PRENSA:

GALERÍA JM

3 de Febreo al 25 de Marzo de 2006

fuera de serie: “*newbody*” y “*Agnus Dei*”

José Carlos Casado Mancha

INAUGURACIÓN: viernes, 3 de febrero de 2006, 20:00 horas.

Interesado desde sus inicios en la tecnología aplicada a las artes visuales, la ciencia y el humanismo, José Carlos Casado ha investigado sobre la nueva identidad virtual, desarrollando una labor creativa basada en el cuestionamiento de la reproducción artificial y la clonación humana.

“*fuera de serie*” es el título de esta nueva exposición que Galería JM presenta en sus salas en diferentes formatos (vídeo, fotografía y escultura) y que el artista articula en dos series: “*newbody*” y “*Agnus Dei*”. La primera de ellas corresponde a la continuidad de su trabajo más reciente. El espacio de sus representaciones aparece poblado por seres extraños y sensuales que experimentan relaciones mutantes al ritmo de una danza ritual que sugiere la reproducción en serie y el desmantelamiento de la identidad individual. Los cuerpos clónicos de esta obra multiplican su número pero permanecen idénticos, transformados en un nuevo cuerpo colectivo que envuelve al espectador en innumerables interrogantes sobre los modos en que la tecnología está afectando a la cultura humana.

En su nueva serie “*Agnus Dei*”, José Carlos Casado enlaza con “*newbody*” ahora preocupándose sobre conflictos globales contemporáneos y su mediatización perversa. Reflexiona ante la pretensión de control y dominio económico y militar del imperio americano, con la consiguiente apropiación de recursos y preservación de la supremacía mundial sobre esa otra parte del mundo - la oriental - que amenaza con desarrollar su gran potencial en todos los órdenes. En tono crítico e irónico, el artista alegoriza la redención mediante el sacrificio del superhombre mítico venido a menos: *Cordero de Dios que quitas los pecados del mundo*. “*Agnus Dei*”, basado en el cuadro del mismo título de *Caravaggio*, compuesto por la imagen de un cordero preparado para el sacrificio. Esta serie original representa al héroe americano degradado, presentado como redentor ridículo enviado a realizar misiones absurdas en paisajes y escenarios de Asia, cuya amenaza con convertirse en la próxima superpotencia es inminente. Un comentario político sarcástico dirigido al futuro desde el presente más inmediato y presentado en el límite borroso que separa lo ficticio y lo real que caracteriza la compleja obra de Casado.

José Carlos Casado Mancha (Málaga, 1971), licenciado en Bellas Artes en Madrid y formado como artista en España, el Reino Unido y los Estados Unidos (Master in Fine Arts, SVA, NY), ha obtenido becas importantes, entre otras, la *Fundación de Artes Visuales de Nueva York* (NYFA) o la *Fundación Picasso*, cuyo proyecto pudo verse en el Museo Municipal de Málaga durante el otoño de 2002. Su obra ha sido presentada

internacionalmente en diferentes ciudades de Asia, América y Europa, destacando especialmente su participación en el *Sundance Film Festival* (Utah, USA), el IX Salón Digital de Nueva York, ambas en 2001 y la Bienal de Seúl 2004, Actualmente reside en Nueva York, donde expone habitualmente en *Postmasters Gallery* y participa en el proyecto “*Can We Fall In Love With a Machina?*” para la *Wood Street Galleries*, Pittsburg, USA.

ENSAYO:

¿SUEÑAN LOS CLONES CON SUPERHÉROES DIGITALES?

JUAN FRANCISCO FERRÉ

In that moment, he knew its purpose, knew the reason for suffering, fear, sex, and death. It was all intended to keep human slaves imprisoned in physical bodies while a monstrous matador waved his cloth in the sky, sword ready for the kill.

William Burroughs

LOS CLONES. «En la postmodernidad, el cuerpo es el campo de batalla por excelencia», parecen afirmar estos enjambres de clones que bailan enlazados en una coreografía cuyo sentido último se nos escapa cada vez que, imperceptiblemente, el dispositivo del que dependen para su supervivencia electrónica les obliga a comenzar de nuevo la escenificación de un final diferido. “Sí, pero, ¿qué cuerpo?”, nos preguntan en su idioma insinuante, equívoco, “¿el artificial o el natural?”. En sus diversos soportes, no existen diferencias reconocibles en esta indefinida repetición de gestos sinuosos, pasos acompasados, piruetas enredadas. Los nuevos cuerpos animados en esta danza virtual celebran su morfología simulada sin interrogarse sobre el modelo orgánico del que proceden. Producto de la más alta tecnología de la indiferencia, estos organismos algorítmicos han abolido la memoria de su origen individual, así como la distinción cognitiva entre realidad e irrealidad, vida natural o artificial. Con todo, la potencia sexual de su presencia corpórea y la seducción gráfica de sus gráciles movimientos nos recuerdan todavía el antiguo atractivo de la carne y su resurrección posible en un entorno tecnológico, con órganos enteramente renovados, en conexión con las derivas más desafiantes y radicales del mundo contemporáneo. Devenir *máquina* del humano y devenir *humano* de la máquina. Sin embargo, estas réplicas digitalizadas no nos hablan necesariamente del futuro, ni, por supuesto, *desde* el futuro. Se sitúan más bien en una dimensión paralela, imagen especular de un presente inexistente, cronología cristalina construida con medios cibernéticos. Esta ronda de simulacros mediáticos genera, con el ritmo inalterable de su evolución circular, un nuevo tiempo dislocado. Una temporalidad posthumana donde la vida y la muerte, categorías desfasadas, han sido sustituidas por una forma de reproducción mimética expandida al infinito. En estos tiempos de omnipresencia del simulacro y multiplicación de imágenes sin semejanza alguna, la vida eterna del cuerpo glorioso, retocada por la publicidad, la estética quirúrgica, los efectos especiales de última generación y la biogenética, se ha transformado en inmortalidad instantánea y accesible. La belleza revolucionaria de la vida virtual radica, precisamente, en realizar su condición de puro deseo carente de toda necesidad. Una de las aspiraciones humanas más sublimes y persistentes.

LOS SUPERHÉROES. Antes de los clones, según cuenta la leyenda urbana, estaban los superhéroes. Todos estaban de acuerdo en que el prefijo les venía tan grande como el conflictivo mundo donde ejecutaban sus operaciones. Más bien superados estos supuestos héroes desprovistos de superpoderes, esta partida de antihéroes desarrapados. Casi nadie recuerda las desastrosas misiones en que se veían obligados a servir a un poder espectral, carente de facciones reconocibles pero no de autoridad para dar órdenes despóticas. Todos recuerdan con nostalgia, en cambio, aquellos tiempos en que todavía se creía con certeza en la eficacia contra el mal de estos zombis uniformados, o se postulaba su infalible sentido de la justicia. Se les enviaba a cualquier país, con preferencia al oriente más lejano, pero cada vez se mostraban más desorientados. Realizaban sus intervenciones de modo mecánico o rutinario, extraños a los motivos del combate y los daños causados entre la población. Como si la falta de ideales compartidos gravitara sobre sus débiles cuerpos más que el peso acumulado de los años y las derrotas. Exhaustos y desmoralizados, estos soldados del imperio solían aparecer de repente donde menos se les esperaba, especialmente en pacíficos paisajes asiáticos y otros escenarios turísticos, multiplicando enseguida el número de sus efectivos como medio de camuflaje individual y ocupación táctica del terreno. ¡Qué ridículos debían de sentirse los integrantes de este comando de fallidos redentores cada vez que aterrizaban en territorio enemigo ataviados con esos disfraces paródicos, reminiscencia burlesca de un pasado glorioso! Extenuados guerreros de un tiempo tecnológico, cumplían a desgana las estrategias diseñadas por una red planetaria de inteligencias cibernéticas que controlaba el funcionamiento del sistema global sin comprender el sentido de cualquier acción humana no computable en eficiencia y beneficios. Acaso por esta razón, algunos historiadores especulan todavía con la posibilidad de que estos degradados vigilantes del planeta no fueran seres reales, sino simulacros tridimensionales, una dotación de hologramas ubicuos procedente de un experimento militar cancelado por su inutilidad manifiesta. En sus últimos años, nadie los tomaba en serio, ni siquiera ellos mismos. Su desaparición fue un alivio para todos.

HORARIO: Lunes a Sábados mañanas: 11:00 a 13:30 hrs. Lunes a Viernes tardes 18:00 a 21:00 hrs.

GALERÍA JM Duquesa de parcent, 12. E 29001 Málaga. Tfno./Fax: 952 216 592
galería@glaleriajm.com www.galeriajm.com