

'Skinning' de Solimán López en CEART Fuenlabrada Madrid

Cuestiones relacionadas con el futuro de la humanidad en plena revolución digital, como: ¿serás un ser aumentado?, son la base conceptual de esta exposición que completa un paso más en las investigaciones del artista en torno a las nuevas tecnologías y sus consecuencias y derivaciones psicológicas, sociales, económicas y artísticas

El umbral entre el homo sapiens y el aumentado a través del arte y la tecnología con Solimán López.

¿Se será un ser aumentado?

Estas y otras cuestiones relacionadas con el futuro de la humanidad en plena revolución digital, son la base conceptual de la nueva exposición individual que bajo el título "Skinning", Solimán López presenta en España en los últimos 6 meses. El CEART de Fuenlabrada, recibe 5 nuevas creaciones basadas en piezas reactivas a la presencia del público, absoluto protagonista de la muestra junto con una nueva estética más formalista y ?gurativa en la trayectoria del artista, fundador del Harddiskmuseum y director de innovación en la Escuela de Arte y Tecnología de Valencia, desde donde trabaja gran parte del equipo del artista para la creación de sus obras, equipo al que se ha sumado en esta ocasión la empresa LEDDream para el material audiovisual y Ubox, una plataforma para el desarrollo de aplicaciones interactivas.

Tras un 2018 cargado de exposiciones y charlas internacionales, con presencia en Brasil (Bienal de Arte Digital), Francia (en varias ocasiones como la Bienal Nemo o la reciente intervención en la fachada digital del EP7 ambas en Paris), China (en dos ocasiones, una Chronus Art Center y otra en Forum Future Digital Media Design en Shanghai), Argentina (Centro de Cultura de España en Córdoba y Espacio Lab en Rosario) o Alemania (exposición Open Codes en el ZKM de Karlsruhe), Solimán con esta amplia participación internacional se ha posicionado como una interesante ?gura en el panorama artístico contemporáneo. Y el 2019 se presenta con la misma intensidad, donde al reciente premio "Mobile World Capital" en Barcelona, se suma la próxima intervención pública e interactiva en Port Authority en Nueva York, la participación en la exposición "Faces" en Es Baluard, Palma de Mallorca y proyectos para Portugal, Brasil, México, Chile y Francia. En Madrid se volverá a tener en una intervención pública en las pantallas del Edi?cio de la Prensa en pleno Callao, coincidiendo con ARCO'19, así como en la pantalla exterior de Novo Centro de Valencia.

La exposición completa un paso más en las investigaciones del artista en torno a las nuevas tecnologías y sus consecuencias y derivaciones psicológicas, sociales, económicas y artísticas. Para ello, el espectador podrá interactuar con The Pole, un visual reactivo que reconoce la posición del espectador intercambiando la textura ?nal de una pértiga de atletismo tridimensional, objeto básico para el salto de altura, a través del que se posiciona entre una piel humanizada o el acabado limpio e impoluto de los objetos tecnológicos.

Con Skin Path, se observa una vídeo de instalación en loop que muestra una pista de atletismo con

una superficie de piel digital. La cámara recorre las diferentes calles de la pista en un bucle circular. “Correr en círculos”, sería una expresión válida para representar la duda sobre el presente y el futuro.

The Runner es un programa interactivo que muestra la animación de un personaje 3D que habita en una web y que no cesará de correr en ese espacio virtual durante un año. La instalación reacciona ante la presencia del público modificando la intensidad y velocidad de la acción. El sistema reconoce en una base de datos los diferentes parámetros obtenidos de la carrera, como la distancia o las calorías consumidas, etc. ,todo ello para mostrar la huida hacia adelante que supone apostar por la tecnología.

Las Aposurfaces son superficies interactivas que en presencia del público desvelan la imagen de un territorio abstracto y misterioso recubierto de piel digital. Ese espacio en el que se encuentra la gente . Un limbo evolutivo que apenas se está descubriendo.

Por último, Surface machine es una interfaz interactiva que recoge la imagen del espectador y la congela visualmente a través de una piel mecanizada y diferentes efectos visuales. El cuerpo queda recogido en ese umbral, en ese límite y espacio intermedio entre lo real y lo visual, lo físico y lo digital.

La exposición se inaugura el próximo jueves día 31 de enero a las 20:00 horas y estará disponible en CEART Fuenlabrada hasta el próximo 24 de marzo.

Se puede ver el desarrollo y documentación de la exposición en el instagram @solimanlopez o en www.solimanlopez.com

Datos de contacto:

Solimán López
667855609

Nota de prensa publicada en: [Fuenlabrada - Madrid](#)

Categorías: [Arte Multimedia](#) [Diseño](#) [Tecnología](#)

NotasdePrensa

<http://www.notasdeprensa.es>