

**Jay Kaes**  
**Sara Reyes**  
**Colectivo [dis]Persé**

**Cuarto de invitados 3:**  
**Escenarios virtuales, *matches* y *megustas***

**16 diciembre 2021 – 29 enero 2022**

**J U A N S I L I Ó**  
G A L E R Í A

Jay Kaes  
Sara Reyes  
Colectivo [dis]Persé

16 diciembre 2020–29 enero de 2021

C/Sol 45, bajo. 39003, Santander

Horario: martes-jueves 17:00-21:00 h.

Sábado 10:30-13:30h./18:00-21:00h.



### CUARTO DE INVITADOS 3:

#### *Escenarios virtuales, “matches” y “megustas”*

La tecnología y las redes sociales están cambiando nuestras relaciones y la forma de ver el mundo a una velocidad vertiginosa, de tal modo que es muy difícil reflexionar sobre ello y ser verdaderamente conscientes del nuevo paradigma que vivimos. Nos comunicamos a través de dispositivos electrónicos que suplantamos a las personas y dejamos que aplicaciones y algoritmos sesguen nuestras decisiones y deseos, entrando en un juego peligroso que desvirtúa nuestras identidades, las homogeniza y enrarece haciéndolas encajar en parámetros que se alejan de la complejidad inherente al ser humano, sus instintos e intuiciones. El medio se convierte en el mensaje como ya anunciara Marshall McLuhan y nuestra libertad resulta mermada de una manera sutil y alarmante. En la época del llamado poshumanismo la virtualidad forma parte de nuestra realidad como nunca lo había hecho antes. Si bien es cierto que siempre ha existido -la imaginación es una de nuestras más genuinas capacidades virtuales-, unida ahora a la tecnología escapa a nuestro control y queda en manos de empresas y poderes cuyos intereses no coinciden realmente con los del usuario, además de estar llena de trampas que nos avocan a un consumismo y adicción desmedidos, traficando con nuestras emociones, utilizando nuestros miedos y deseos para conseguir sus objetivos. Por nuestra parte, entramos en el juego con complacencia y desparpajo, alimentando sumisos la maquinaria.

En un sentido más creativo y menos sospechoso, la tecnología también está al servicio de artistas y creadores para desarrollar nuevas formas de entender y crear mundos más deseables, buscando desde el propio medio esas cotas de libertad que se evaporan. Las posibilidades expresivas se vuelven infinitas y nos introducen cada vez más en entornos que antes creíamos solo posibles en la ciencia ficción.

En esta nueva entrega de Cuarto de invitados acogemos tres propuestas artísticas que hacen hincapié en estas cuestiones desde sus diferentes miradas y formatos. De nuevo el arte se convierte en catalizador proporcionándonos un privilegiado otero desde donde observar con perspectiva, parar por un momento el tiempo y, desde el placer estético, vislumbrar quizás conclusiones propias que nos permitan abrir más los ojos y ser más conscientes de cómo vivimos nuestra realidad.

### **-Jay Kaes (Santander, 1985)**

Jaime de la Torre (Santander, 1985), conocido como Jay Kaes es un artista urbano que vive en el Reino Unido cuyos murales se pueden ver en todo el mundo. Su objetivo a través del arte es iluminar ambientes públicos o privados a través de murales. Busca motivar a los espectadores con obras cargadas de referencias y significados del tiempo en que vivimos y abordar temas de actualidad para aportar algo positivo a la sociedad. Actualmente trabaja en un proceso creativo que se centra en la interrelación del arte y la tecnología. Se trata del cambio que opera en los seres humanos debido a la tecnología digital y su crecimiento exponencial. El arte refleja especialmente la capacidad humana para hacer frente a estos cambios que afectan a la forma de vernos a nosotros mismos, así como nuestra visión del futuro como sociedad.

Las piezas de Jay Kaes, que presentamos por primera vez en España, se dividen en dos series. Por un lado, *Avatar* aborda un tema de radical importancia en nuestros días propiciado por el vertiginoso auge de las redes sociales, y es la creación de avatares o alter egos que suplantán en muchos casos nuestras verdaderas personalidades, generando complejos procesos de autogeneración de identidad que dislocan los parámetros según los cuáles nos comunicamos y tratamos de entendernos. La serie *Dopamina*, por otro lado, ahonda en los mecanismos que las redes sociales y aplicaciones desarrollan para engancharnos, siendo un hecho comprobado científicamente el que recibir notificaciones en nuestros dispositivos provoca el envío de un mensajero químico a nuestro cerebro llamado dopamina que resulta placentero y nos convierte en seres adictos a esas plataformas sociales. El artista hace de esta adicción una metáfora de nuestro mundo contemporáneo.

### **-Sara Reyes (Santander, 2000)**

Sara Reyes estudió Bellas Artes en la Universitat Politècnica de València y actualmente realiza su máster en la École De Recherche Graphique de Bruselas. Se desenvuelve en diversos ámbitos artísticos tales como el espacio: escultura e instalación; y la imagen: fotografía y vídeo experimental. Sin embargo, se encuentra en constante aprendizaje y búsqueda de lenguajes y medios expresivos, mostrando interés por el arte de acción (performance) y la exploración gráfico-plástica.

Su obra se basa en la observación y el afán por la comprensión del medio, ya sea el entorno natural o las dinámicas sociales, tratando de encontrar obras mínimas que mantengan cierta implicación manual y acabados orgánicos. Sigue dos líneas temáticas principales, en ocasiones interrelacionadas. Por un lado, se aprecia una fuerte admiración por la naturaleza, sus procesos y acabados. Por otra parte, surge el interés en el humor absurdo y la alteración de la lógica general necesaria para producirlo.

Para este *Cuarto de invitados*, Sara Reyes nos propone un ambiente instalativo titulado *Oh! It's a Match*. A partir de materiales y procedimientos artesanales que se desmarcan de ese alejamiento de lo físico que trae la virtualidad, trabaja sobre las coincidencias casuales que suceden en el ámbito de lo cotidiano, y en concreto de las aplicaciones de contactos y ese extraño concepto romántico que generan,

abordándolo siempre desde el humor y el desenfadado. En inglés la palabra *match* significa tanto cerilla como coincidencia o encuentro, sentido (este último) que las redes sociales han hecho internacionalmente popular. Para ello combina objetos aparentemente inconexos que al interactuar en el mismo espacio amplían su contenido creando nuevos y curiosos significados.

#### **-Colectivo [dis]Persé**

**Daniel Méndez (Santander, 1996) y Alberto Calderón (Usera, Madrid, 1996)**

El colectivo [dis]Persé nace como respuesta a un ecosistema hostil: la arquitectura y su disciplina académica. Sus proyectos están marcados por el anhelo de una realidad alternativa que diese lugar a nuevos contextos sociales, lejos de la arquitectura *fast food* y diaria. [dis]Persé explora los límites del espacio con el fin de generar nuevos entornos para nuevos habitantes e individualidades de un planeta globalizado y estandarizado.

En sus comienzos, con una práctica híbrida entre la arquitectura y el arte, el colectivo se centró en el desarrollo de utopías y distopías, contextualizando los problemas de las ciudades miserias en entornos oníricos, paradójicos, ingravidos, cuánticos. Con un método de trabajo experimental y anti-arquitectónico se transformaban experiencias personales, musicales o festivas en entornos 3D por modelado y renderizado. Actualmente trabajan un nuevo campo teórico y técnico, que responde a estas realidades planteadas. Utilizando texto, pintura, modelado 3D, generación de espacios en realidad aumentada y mecanismos interactivos permite a los proyectos abarcar ámbitos contextuales, antropológicos, filosóficos, espaciales y físicos donde se estudia la ontología humana y su deconstrucción para subvertir la realidad en pro de un mundo utópico, el generado en el espacio virtual.

En esta línea se encuentran las impresiones digitales que presenta el Colectivo, nacidas de diseños de arquitecturas utópicas, así como el entorno interactivo *seʌsnɔ̃W ʌ seɔ̃pɪeW 'sɔ̃leɪɪv sɔ̃ɪeɪeɪsɔ̃* en el que el espectador se convierte en creador plástico digital interactuando con su cuerpo y los dispositivos tecnológicos. Una interesante reflexión sobre el umbral en el que se conecta el mundo físico con el virtual digital.