

El Arca de Neo

Miremos la realidad con nuevos ojos



Presentación

¿Y si hubiera un futuro mejor que reinventar?

“El Arca de Neo” consiste en un universo multidisciplinar que surge del deseo de cambiar nuestra visión de la realidad... reinventándola para quizás generar un futuro mejor. A través de la creatividad y el humor, esta propuesta pretende ofrecer una historia, sin duda imaginaria y surrealista, que propone alternativas de futuros deseables.

Esta exposición combinando poesía y upcycling, invita a través de la imaginación, del lenguaje y las artes plásticas, al visitante a zambullirse en un universo que obedece a otras leyes. Un universo formado de criaturas que todas nacieron de la figura poética llamada “Palabra-Maleta”, popularizada por Lewis Carroll, autor de “Alicia en El País de las Maravillas”. Las palabras-maleta son palabras inventadas a partir del encuentro entre dos o más palabras reales que se juntan para formar una palabra nueva. El vocablo así creado cobra un significado directamente relacionado con el significado de las palabras que lo han originado. Como un ejemplo vale más que mil palabras.



Trineoceronte

Trineoceronte

Paquidermo que vivió en la época de las grandes glaciaciones, entre el Plioceno y el Pleistoceno. Contemporáneo del Mamut, fue el primer animal conocido que mutó para adaptarse a su medio -la nieve y el hielo-, desplazándose sobre esquís.

Propuesta de actividades

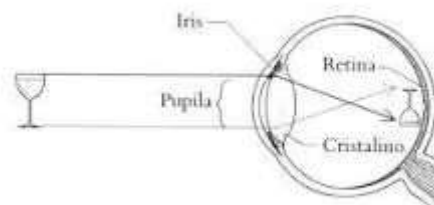
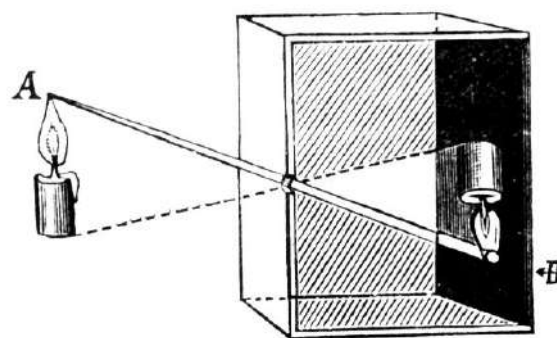
- Talleres creativos:
 - Cianotype: Creación de criaturas híbridas con técnica de fotografía antigua
 - Upcycling: Creación de criaturas mutantes
- Visitas guiadas teatralizadas
- Espectáculo: el domingo 28 de abril a las 12h30

Composición de la exposición

La exposición comprende varias secciones:

1. Vestíbulo: Gabinete de curiosidades

- Presentación del artista y el origen de su gusto por el reciclaje y la técnica del Upcycling;
- Reflexión sobre la noción de visión de la realidad: desde el *Mito de la Caverna* de Platón, las leyes de la *Óptica* y la *Neurociencia*;
- Vitrina que presenta un televisor y una radio antigua, así como los componentes y entrañas de estos aparatos eléctricos (lámparas electrónicas, condensadores, transistores, etc.).
- Las dos primeras creaciones del artista realizadas con este material reciclado.



2. El Portal

- Entre el vestíbulo y la sala de exposiciones, una cortina separa los dos espacios y rodea un gran marco dorado de +/- 1m60 de altura. De esta cortina cuelgan pares de gafas (sin lentes) de todos los tamaños y modelos.
-
- Una vez equipado con estas gafas, se invita al visitante a cruzar el marco y entrar en el mundo del *Arca de Neo*.



3. Las criaturas

- Entre 80 y 90 piezas realizadas según la técnica del Upcycling (transformación artística de elementos desechados). Cada pieza viene acompañada por una cartela que la presenta de manera detallada.
- Tamaño de las piezas: entre unos centímetros hasta 1m50 para unas pocas.
- La mayoría de las piezas son presentadas por familia en vitrinas: las medioambientales, las amistades peligrosas, las pragmáticas, etc.
- Algunas están instaladas de manera individualizada: colgando del techo, de la pared, etc.
- Para completar estas criaturas, vienen páginas de Enciclopedia Antigua “manipuladas” por Photoshop que presentan otras criaturas como si fueran reales.



4. Otras creaciones

Junto a las criaturas, hay toda una serie de elementos decorativos que completan la exposición aportando información técnica (cartelas y etiquetas) y poética:

- páginas de enciclopedias antiguas y periódicos transformadas por Photoshop que presentan animales híbridos y mutantes como si fueran reales.
- dibujos y carteles que contextualizan y acompañan a una criatura.
- Cianotipos originales: pinturas realizadas mediante la técnica de la cianotipia.



Cianotipia



Enciclopedia transformada

5. Espacio interactivo y de juego

La última sección de la exposición consta de un espacio interactivo para animar al visitante a convertirse a su vez en creador. Estas son algunas de las actividades que se ofrecen:

- Un juego de puzzle que permite a los visitantes crear su propia criatura híbrida a partir de partes recortadas de animales reales, invitándolos a ponerle nombre y compartir su creación.
- Un juego de Electro personalizado que invita al visitante a asociar las imágenes con los respectivos nombres de las criaturas y a poner a prueba sus conocimientos sobre el universo del *Arca de Neo*.
- En este espacio también se exhibe una obra creada el día de la inauguración a partir de residuos plásticos encontrados en las playas. Este es un gran banco de peces mutantes.



Juego de Lectrón



Ficha de Lectrón transformada

Espacio sonoro

- Una creación sonora que, además de realzar y acompañar la visita, crea una sorpresa para el visitante ya que consiste en una mezcla de sonidos de la naturaleza (grabaciones de diversos ambientes: bosque, playa, mundo submarino, etc.) y gritos de animales dispuestos al azar, sin correspondencia entre ellos. Así un hipopótamo puede oírse bajo el agua, un delfín en el bosque, etc.



Juego de puzzle

Biografía:

El interés de Didier por la recuperación le viene desde muy pequeño. Cuando acompañando a su padre a tirar cosas, volvían del vertedero con el coche lleno de nuevos tesoritos. Así transcurrió la infancia de este “hijo de chispas”. Entre televisores destripados, radios despiezadas y olor a estaño. En un microcosmos en él que cada diodo, cada transistor tenía vida propia, cada válvula electrónica condensaba un universo inherente. De allí, su gusto por desmontar aparatos de todo tipo. ¿El corazón de su taller ? Un chibalete... Uno de esos antiguos muebles de imprenta. Donde aguardan centenas, miles de piezas. Órganos obsoletos de artilugios en desuso a la espera de dar vida a nuevos cuerpos, de poblar nuevos universos. En primer lugar, artísticamente y profesionalmente, Didier desarrolló su gusto por el Upcycling a través del teatro. Con “Aral”, ópera prima de su compañía, el Théâtre de l'Alambre, empezó a desarrollar su propio teatro, mezclando distintas disciplinas (títeres, clown, teatro de objetos) y creando a partir de desechos encontrados en las playas. El siguiente proyecto, unipersonal, culminó con la creación de un universo completo: él de los Domadores de Vientos. Este proyecto – una cosmogonía imaginaria completa - abarcaba varios ámbitos artísticos: una exposición interdisciplinar (Bruselas 2018, La Cabrera 2017), una conferencia y un espectáculo de títeres.

A partir de 2020, Didier se sumerge en el *Arca de Neo*. Un universo que desarrolla tanto al nivel teatral como al nivel expositivo. Un universo donde los desechos se vuelven materia prima para salvar el planeta, y las criaturas mutan para adaptarse al futuro. Donde las serpientes (Hervíbora) se han hecho vegetarianas, los crustáceos (Brocavante) mecánicos y los avestruces (Avestrucha) anfibias.

Paralelamente a sus actividades teatrales, Didier desarrolla talleres creativos con el Upcycling como medio creativo.



Retrato pintado por
Pablo Schugurensky