

Ariadna Parreu

Plasma fantasma. Imago, 2021

Tècnica mixta. Peça exempta

Poliètil·lè, PVC, poliestirè, plexiglàs, plastilina polimèrica, bismut fos, bismut cristal·litzat, ferro pintat, film polaritzat de pantalla, brides i cargols

90 × 50 × 155 cm

Plasma fantasma. Pupa, 2021

Tècnica mixta. Peça ancorada a la paret

Poliètil·lè, plexiglàs, poliestirè, Worbla, bismut fos, ferro pintat, film polaritzat de pantalla, metraquilat gravat de pantalla, anelles, brides i cargols

90 × 60 × 65 cm

Plasma fantasma també és el títol de la meua tesi i del meu canal a Twitch.

Plasma ha esdevingut un estat determinat per la física, un estat mutable i transicional, una frontera ampla.

Fantasma és ectoplasma i també un llençol com a primera casa, una manta, una superfície de dues cares, una pantalla que ha canviat d'estat i material del tèxtil al vidre, al plexiglàs o metacrilat, i és que la paraula fantasma prové de phania, cara, laz, face, fantasia i epifania com una aparició.

Aquestes peces que presento són plasma i fantasma i entenc aquest comportament per la seva inestabilitat formal voluntària i involuntària, els seus materials d'esperança de vida diversa i alguns de fràgils i perillosos, tot i el rosa. Diferents tipus de plàstic, ferro, minerals relacionats amb els circuits i les pantalles i altres de relacionats amb superfícies i miralls màgics en un estat alterat respecte als que normalment es presenten a la natura. Els plàstics són deformats i retornats a la seva naturalesa, la industrial. També restes de pantalles desmuntades que em proporcionen metacrilat, films tornassolats i cristall líquid encapsulat. Finalment, el modelat de formes recargolades entre la xeno i l'animal, entre l'animal i el vegetal, entre la informació i la superficialitat.

Fa cinc anys, investigant els nous materials de la materioteca del Materfad, hi havia una antilinalitat moderna que es repelia en un context governat per l'arquitectura: la superfície.

La superficialitat com a espectre del futur. La làmina com una potència per informar.

Un procés d'investigació en diferents llenguatges — escrit, digital o plàstic— per tractar la superfície per antonomàsia dels nostres temps, la de la pantalla de hardware, i reconfigurar aquest objecte semiòtic des del tot somàtic. Aquestes peces formen part d'una investigació més gran i heterogènia que anomeno "Epiphany", superfície en llatí, o una aparició de llum.

"Epiphany": investigació per aprofundir i experimentar amb el concepte de superficialitat treballant a partir del punt de trobada entre pell i pantalla. La pantalla com a cosificació i codificació de les matèries que conformen les seves usuàries, principalment humanes.

Treballar els materials, les emocions, les formes, estructures i disseny i la construcció de pensament de la interacció del contacte directe entre pell i vidre i les següents capes que es poden desmuntar a banda i banda d'aquest punt, d'aquesta interacció com a transferència, transmissió i transició de cossos i les polítiques.