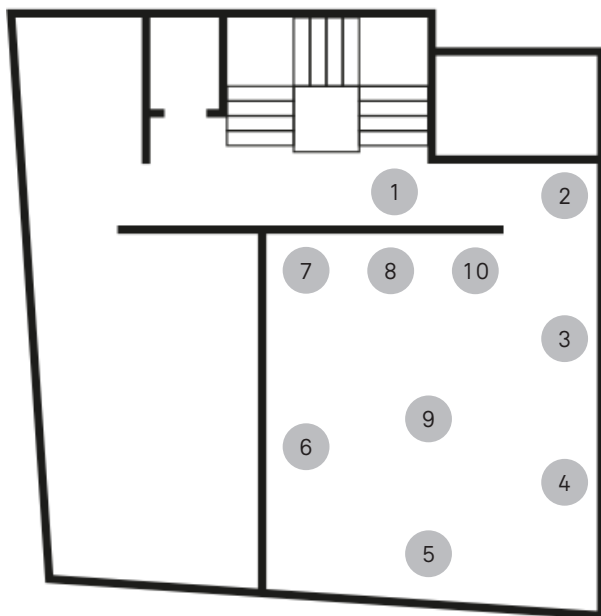


Luis Adelantado
Valencia

HOJA DE SALA. Boiler Room



Lacunæ. Pedro Torres

- | | |
|---|--|
| 1 <i>TOT</i> , 2015
Neón blanco
Ø 60 cm | 7 <i>Stratum</i> , 2016
Instalación con sustancias en polvo
35 x 35 cm |
| 2 <i>forget/forgive</i> , 2015
Postal. 10 x 15 cm | 8 <i>From Occator</i> , 2015
Fotografías y texto impreso
50 x 50 cm |
| 3 <i>Reflection</i> , 2015
Texto y dibujo sobre papel
18 x 24 cm | 9 <i>Lacunar</i> , 2015
Audio de 60 minutos |
| 4 <i>Fading Browsing History (Tracking Traces)</i>
2015. Papeles para impresión
fotográfica (diversos gramajes), papel
metalizado azul. 50 x 65 x 5 cm | 10 <i>Let Go</i> , 2016
Acción. Texto impreso
20 x 25 cm |
| 5 <i>Last</i> , 2016
Instalación con fósiles, reproducciones
fotográficas, celofán, madera y metacrilato.
Dimensiones variables | 11 <i>Blur</i> , 2016
Niebla
Dimensiones variables |
| 6 <i>Nine (II)</i> , 2016
Instalación con texto, tubos
fluorescentes y esencia de romero.
Dimensiones variables | |

HOJA DE SALA. *Lacunæ*. Pedro Torres

- 1 *TOT*, 2015
TOT es la sigla inglesa para *tip of the tongue*, un fenómeno asociado a la memoria y al olvido, que ocurre cuando hay un fallo en la recuperación de una palabra en la memoria. En esta situación hay una sensación de que la recuperación de la palabra es inminente (de tenerla en la punta de la lengua), sin embargo no se hace totalmente efectiva. Se genera un estado derivado de un fallo, de cuando un ciclo (o círculo) no termina de cerrarse.
- 2 *forget/forgive*, 2015
Olvidar (*forget*) es fundamental en los procesos de la memoria y del aprendizaje, tanto en el ámbito social como cognitivo. Es una capacidad que permite dejar cierta información perderse en un *continuum*, de manera que podamos adquirir, consolidar y avanzar en la formación de nuevos conocimientos. Perdonar (*forgive*) funciona como un mecanismo de aceptación y de superación hacia nuevas situaciones e implicaciones, sobre todo sociales, y por ello el emparejamiento olvidar/perdonar (*forget/forgive*) como procesos paralelos en la vida.
- 3 *Reflection*, 2015
Reflection indaga en cómo recordamos y olvidamos una determinada experiencia de acuerdo con los estímulos involucrados. En la formación de la memoria, la intensidad de la experiencia física de una determinada situación puede ser un factor determinante en su codificación y retención, de manera que la recuperación de esta información será facilitada si tiene un fuerte arraigo en la memoria. Por el contrario, si vivimos una experiencia de forma indirecta, esta información es más propensa a ser olvidada (no recuperada).
- 4 *Fading Browsing History (Tracking Traces)*, 2015
Las piezas de esta serie comparten los mismos elementos: cuatro tipos de papel para impresión fotográfica y un papel metalizado azul de fondo. Los papeles fotográficos han sido plegados en diferentes direcciones y superpuestos entre ellos, de manera que siempre coincide un pliegue como eje central que vertebra la superposición. Por un lado, las marcas resultantes de plegar el papel son los rastros evidentes de esta actividad y, por el otro, estos papeles destinados a imprimir fotografías pero presentados en blanco connotan el desvanecimiento de la imagen o su no formación. Ambas situaciones, los diferentes rastros (capas) de un recorrido y el abandono de la imagen, encuentran paralelismo con la formación de la memoria y su posible desaparición o fallo: el olvido. En un continuo movimiento hacia el olvido, nosotros —o nuestra memoria, o nuestro historial de navegación en Internet— desvanecemos, pero siempre dejamos rastros.

5 *Last*, 2016

En *Last* dialogan dos conjuntos de objetos en forma de representación: un grupo de fósiles y unas fotografías impresas. El fósil es la materialización del olvido en la naturaleza, el resultado visible de algo que quedó sedimentado con el paso del tiempo y las transformaciones geológicas. Una imagen también puede quedarse fosilizada en la memoria. En ambos casos, son objetos/recuerdos que guardan información acerca del pasado. Cuando estos objetos y recuerdos son recuperados, se recobra la información contenida en ellos en el presente. El olvido del pasado, negado, se convierte en positivo, en un recurso de información para el presente y el futuro.

6 *Nine (II)*, 2016

Las nueve frases que aparecen entre las luces de la instalación de *Nine (II)* son sentencias cortas y evocativas, que juegan con tiempos y están vinculadas al tema del olvido. La intensidad lumínica, el significado de las frases y el estímulo oloroso que se desprende de la obra son recursos que se interfieren mutuamente en un juego entre memoria y olvido.

7 *Stratum*, 2016

Vitamina B12 Cyanocobalamin, Gotu Kola/Extracto de Centella Asiática, Coenzima Q10 (COQ10), CDP Choline (Citicolina), Bacopa Monnieri, Alpha-GPC, Acetil L-Carnitina, Ginkgo Biloba, Noopept, Aniracetam, Piracetam, Rohipnol, Cloruro de sodio.

Stratum es una pequeña instalación con diferentes sustancias en polvo, que depositadas unas encima de las otras generan, en pequeña escala, una especie de estrato, esas capas sedimentadas con el tiempo, que, como la memoria, revelan de qué estamos hechos. Los polvos son sustancias como la sal, los medicamentos para la memoria (entre ellos los llamados nootrópicos), contra enfermedades degenerativas que afectan la memoria (como amnesia, Alzheimer, etc.), vitaminas y alguna droga. El conjunto de estas sustancias forma un pequeño paisaje, metafóricamente el sujeto que se forma a partir de unas experiencias, conocimientos, memorias. La medicina y las enfermedades, especialmente las que afectan a la memoria, alteran la formación del ser, construyendo y deconstruyendo a la vez.

8 *From Occator*, 2015

From Occator combina dos imágenes del planeta enano Ceres con un texto corto de ciencia ficción. El texto narra una situación a partir de una perspectiva no humana, en la cual se infiere cierta distopía en el futuro de la Tierra y de la humanidad. El olvido está presente no solo como una capacidad perdida en otras civilizaciones, pero también como el destino de la nuestra en una comunidad mayor de sociedades.

9 *Lacunar*, 2015

Lacunar es un paisaje sonoro compuesto por varias pistas de audio solapadas y ralentizadas. Cada pista ha sido alargada al máximo de su capacidad sin que el archivo digital se rompiera y perdiera su contenido. Las pistas son la parte instrumental de canciones de autores populares como Damien Rice, Demi Lovato, Britney Spears, Years & Years, Mariah Carey y Sia, entre otros. Al alargar y solapar las pistas de audio se ha conseguido un resultado en el que las interferencias son las generadoras del estímulo sonoro final, construido en base a pequeñas deconstrucciones de los originales. Además de las interferencias, otro factor que dificulta la codificación del nuevo estímulo es el tiempo. La memorización, especialmente en el campo de la música popular comercial, se ve favorecida tanto por la repetición como por el tiempo (corta duración y repetición). En el caso de *Lacunar* estos dos recursos son minados: no es posible reconocer un patrón que se repite (provocado por las interferencias entre las pistas) y la larga duración dificulta que todo el conjunto sea codificado como único. El olvido como capacidad activa de perder cierta información propicia el surgimiento de nuevas creaciones, historias, experiencias, y por tanto da paso a la formación de posibles nuevos recuerdos.

10 *Let go*, 2016

Let go es una acción que demanda la participación del público. Siguiendo unas determinadas instrucciones, cada persona podrá escribir y enviar un recuerdo a un número de teléfono móvil y como respuesta recibirá cierta información. A través de este intercambio y la información transmitida entre ambas partes se reflexiona sobre la memoria y el olvido.

11 *Blur*, 2016

El olvido en cuanto a contenido es invisible: la información de lo que no recordamos no está. Pero, sin embargo, reconocemos el olvido, sabemos que olvidamos algo. Por tanto, es existente en cuanto a forma. Otro factor fundamental relacionado con la memoria y el olvido es el tiempo. Sumados los efectos del tiempo a una forma sin contenido podríamos tener como materialidad el humo o la niebla. *Blur* propone justamente desdibujar los límites entre tiempo y espacio en el espacio expositivo.