



(AA) Tu obra tiene un componente pictórico muy claro, muy clásico, en la que la luz y el color tienen un papel fundamental.

(IF) Totalmente. Durante la carrera de Bellas Artes me especialicé en pintura. Mi visión siempre ha sido pictórica, ya que la materia y el color siempre han despertado en mí un interés natural.

El trabajo realizado en mis proyectos me ha llevado a centrarme paulatinamente en el color luz. Estas investigaciones parten de las formas de relación y comunicación actuales, de cómo el considerable tiempo que permanecemos mirando una pantalla ha construido un nuevo lenguaje adicional.

(AA) Estás trabajando con una nueva rueda cromática o pantone.

(IF) No exactamente, en mi trabajo siempre hay un proceso de experimentación con el color, por tanto los tonos pueden variar entre una serie y otra. Los colores con los que trabajo provienen de softwares o programas que clasifican y gestionan el cromatismo de un modo determinado. Dependiendo del software al que recurra me muevo en diferentes clasificaciones y órdenes de color, junto con el objetivo final que busco conseguir con cada trabajo. Me interesa especialmente buscar equivalencias y traducciones entre los colores del mundo físico y virtual. Ese proceso de ida y vuelta entre la virtualidad y la dimensión tangible es sin duda parte fundamental de mi trabajo.

(AA) Me gustaría que hablásemos de la superficie, de la surface, de esa piel de la que has dotado a la virtualidad, y por piel entiendo también límite y espacio de relación.

(IF) Busco hacer tangible el mundo que existe detrás de la pantalla, otorgar una superficie al color digital. Las pantallas han generado una nueva forma de percibir la luz frente a los medios físicos y análogos. El resultado acaba siendo matérico, plástico, las obras existen dentro de unos límites donde se relacionan además con los fenómenos lumínicos de su entorno, atenuando en muchas ocasiones las diferencias entre ambos.

(AA) Las obras *In Tension* tienen una profundidad como si detrás de ellas estuviese todo ese mundo virtual, como si las piezas fuesen el límite entre nosotros que somos lo material y tangible y lo virtual.

(IF) Son el resultado de una percepción híbrida de la realidad relacional, fluyendo entre las nuevas tecnologías y nuestro órgano visual. *In Tension* aborda un fenómeno lumínico natural supeditado

al instante en que vivimos, donde mundo físico y virtual son indivisibles. Nuestro papel ante ellas requiere una observación pausada, intentar distinguir las propiedades propias del material y las que refieren a efectos lumínicos conlleva entender la imposibilidad de separar ambos ámbitos.

(AA) Las gomas tienen un significado, ¿cómo llegaste a ellas?

(IF) En mi trabajo, tiendo a contraponer materiales rígidos a otros más dúctiles para generar diálogos entre ellos que resalten sus características. Llegué a las gomas de caucho con la intención de potenciar las cualidades del metal y otorgarle otra apariencia: con la suma de goma y aluminio, éste parece más blando y flexible, mientras que el caucho, por el contrario, se muestra rígido.

(AA) Tu trabajo está basado en estas contradicciones, en esta tensión, pero también en intersecciones, en lugares de encuentro.

(IF) Efectivamente, las conexiones físicas entre ambos materiales me resultan de especial interés. Es donde se genera la verdadera tensión entre ambos y me gusta pensar en cómo el equilibrio entre estos elementos depende del trabajo mecánico que realiza cada uno. Me gusta presentar las obras de forma que no quede claro si ha habido manipulación durante el proceso, o si la alteración procede del propio material. Este estado simboliza el equilibrio entre fuerzas aparentemente opuestas, como son el lenguaje digital y el matérico.

(AA) Para *Free Fall* has elegido Times Square como lugar del mundo donde el fenómeno lumínico procedente de las grandes pantallas tienen más intensidad.

(IF) Times Square es uno de los lugares del mundo con mayor concentración de publicidad a través de pantallas. Es una intersección de calles donde la luz ha reconfigurado el espacio, reconduciendo la mirada del viandante hacia otros intereses relacionados con el ocio y el marketing.

Para esta obra recurro a los videos que se muestran continuamente en mi obra *Free Image*, donde utilizo tomas captadas a través de las pantallas de videovigilancia públicas. De estas emisiones me interesa su capacidad para la comunicación a tiempo real desde distintas partes del mundo, su punto de vista vertical, así como su baja calidad de imagen. En conjunto, reflejan cómo los sistemas de comunicación actuales condicionan el carácter y el aspecto formal de la imagen digital.

(AA) ¿Y cómo da lugar a la obra?

(IF) *Free Fall* comienza con una captura de pantalla seleccionada aleatoriamente de una cámara de seguridad pública. El fotograma escogido es sometido a un nuevo cambio de escala, se amplía, lo que continúa desmaterializando su composición digital, provocando todo un sistema de formas alteradas. A continuación, se congela una de las imágenes y se imprime sobre PVC, material que luego manipulo para mostrarlo colgado del techo. Se trata de una representación formal de la gravedad, que se muestra congelada en el tiempo por la materialidad de la pieza. El origen de este proyecto parte tras la lectura del artículo *En Caída Libre. Un experimento mental sobre la perspectiva vertical* de Hito Steyerl, quien sugiere una ausencia de fundamentos del futuro vivida a través de las pantallas.

(AA) Tiene algo de infinito, siempre rotando, sin fin

(IF) Con esta obra busco representar el instante que vivimos, sugerir la incertidumbre de la dirección tomada por la comunicación visual de la actualidad. La obra gira sobre sí misma invitando al espectador a realizar una contemplación reflexiva, pausada, necesaria para profundizar en sus matices y en la materialización de la imagen.

Inma Femenía

1985 Pego, España. Vive y trabaja en Valencia.

Licenciada en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València en 2008. Máster Oficial en Producción Artística de la UPV, 2009-2010. Durante estos años fue galardonada con varios premios. En 2013 se trasladó a Berlín para continuar con su investigación y empezar a explorar la relación entre arte e industria, volviendo a Valencia dos años más tarde, en 2015. En los últimos años ha aparecido en diferentes publicaciones como la revista DARDO o WRPD Magazine. En 2017, ha sido nominada al premio The Paulo Cunha e Silva Art Prize de Porto y ganadora del premio Senyera 2017 de Artes Visuales de Valencia.

El trabajo de Femenía se caracteriza por la relación entre materia y percepción visual, evidenciando su conexión con el ámbito digital. Estrecha los vínculos entre el mundo virtual y el mundo real, destacando el interés por el imaginario que construimos a través de las pantallas. Su trabajo ha sido expuesto internacionalmente en Inglaterra, Francia, Italia, Alemania, Portugal, Colombia y Alabama, entre otros. Destacan las exposiciones: *Free Fall* en el IVAM (Valencia, España 2017); *Live Today. Tomorrow Will Cost More* en Praz-Delavallade (París, Francia 2017); *Tensión* en Centro Párraga (Murcia, España 2016); *One Size Fits All* en The Ryder Projects (Londres, Reino Unido 2016); *Rugged Terrain* en Beta Pictoris Gallery (Birmingham, Alabama, US 2016); *Bête Noire* en Musart (Berlín, Alemania 2016) y *Offene Ateliers* en Atelierhaus Dachauer (Munich, Alemania 2015).

En estos dos últimos años, el trabajo de Inma Femenía ha sido adquirido por diferentes instituciones como la colección DKV, la fundación Per Amor a l'Art, Bombas Gens y la Generalitat Valenciana.

INMA FEMENÍA • SURFACE • GALERÍA MAX ESTRELLA

www.maxestrella.com • info@maxestrella.com
(34) 91 319 55 17 • Santo Tomé, 6, patio interior. Madrid
Lunes a viernes: 10.30-19.30 h. • Sábados: 11-14 h.
Inauguración: jueves 10 de mayo a las 20h. • Hasta el 21 de julio.

(AA) Es una imagen de una imagen

(IF) Sí, y además es una imagen que ha sido descargada de la red, sometida a un proceso de distorsión y que es imposible de leer en su estado original. Me resultan especialmente interesantes las imágenes que han pasado por procesos comunicativos de subida, edición y formateo.

(AA) *Mehr Licht!* es el título de la instalación ubicada en la última sala de la galería. Con ella, pareces continuar inspirándote en la publicidad de las grandes ciudades.

(IF) El título de la instalación, *¡Más Luz!*, refiere a las últimas palabras que dijo Goethe antes de morir. Para este último trabajo, parto de un fragmento de una pantalla publicitaria de LED. Los centros de las ciudades están aumentando la cantidad de luz presente, y esto condiciona todo su entorno; asimismo, el tamaño de las pantallas desde las que se emite también es cada vez mayor, y su presencia por tanto más abrumadora. La pieza está ubicada en una de las salas de la galería, es decir, una imagen que se creó para emitirse hacia el exterior, acaba rebotando entre las cuatro paredes de un espacio interior.

Me interesa el efecto lumínico de este elemento atrapado en un entorno acotado, fuera de escala, donde su emisión rebota en las diferentes paredes y abraza al espectador integrándole en la escena.

