

L'exposició "Infralleu" és el resultat de la investigació d'Inma Femenía entorn de la percepció determinada pels mitjans digitals i l'experiència resultant sobre la realitat física. Una percepció entesa com una eina que modifica l'aparença de les formes i que Femenía tracta de plasmar mitjançant l'ús de diferents superfícies. L'artista s'aproxima al que es consideren els límits d'allò perceptible, i els amplia fins a situar-se'n al llindar i revelar noves maneres de percepció, determinades per la llum de les pantalles i la seua reflexió momentània en els objectes.

La pixelació, la deterioració i la dissolució de les imatges en les nostres pantalles són el ressò d'una realitat que s'esvaeix i es reconfigura com en un teatre d'ombres. Un acostament "digital" que ens retrau al concepte *infralleu* de Marcel Duchamp: moments relacionats amb el cos físic i l'espai, extrets de la levitat de la vida quotidiana i en els quals es trobaria la verdadera essència de l'art, com en la calor d'un seient que s'acaba de deixar, el so del frec dels pantalons en caminar, les carícies, un dibuix fet amb vapor d'aigua o amb l'alé sobre una superfície polida, un espill o un vidre.

En este projecte Femenía presenta una sèrie de peces creades específicament per a l'espai de Bombas Gens Centre d'Art, junt amb altres que pertanyen a la Col·lecció Per Amor a l'Art. La llum és, en totes, protagonista absoluta, no només en el procés de creació i concepció, sinó també en la posada en escena, que juga amb la llum natural i artificial de les sales d'exposició. Processos com la impressió de llum ultraviolada sobre materials de caràcter industrial adopten un aspecte orgànic, com una fatxada de pell iridescent.

En l'obra de Femenía, la impressió de la llum i el qüestionament de la materialitat de la tecnologia digital combina a la perfecció amb el tractament manual dels materials que usa. La llum extreta de les pantalles deixa de ser bidimensional per a convertir-se en un objecte, al seu torn testimoni d'una acció provocada per la mateixa artista, dotant-ho de calidesa i tensió. En l'exposició, a més, Femenía transforma l'espectador en una peça fonamental, el convida a formar part de la mostra mitjançant recorreguts i moviments, i el fa partícip del fenomen perceptiu en enfrontar-lo al seu propi reflex en pantalles simulades, fet que li provoca esforços a la retina o genera inquietud sobre els processos tractats.

Finalment, "Infralleu" és també el resultat del suport a artistes joves i de la difusió de la seua obra per part de la Fundació Per Amor a l'Art, que té entre els seus objectius promoure pràctiques artístiques contemporànies que exploren diferents llenguatges visuals. A més d'un sentit de la responsabilitat amb la societat artística i de l'objectiu de compartir la col·lecció –assessorada per Vicent Todolí– a través de Bombas Gens Centre d'Art, la Fundació Per Amor a l'Art engloba projectes socials com ara el Centre Jove, que atén adolescents en risc d'exclusió, i una àrea d'investigació que dona suport als avanços en la malaltia de Wilson i altres malalties minoritàries.

La exposición “Infraleve” es el resultado de la investigación de Inma Femenía en torno a la percepción determinada por los medios digitales y la experiencia resultante sobre la realidad física. Una percepción que modifica la apariencia de las formas y que Femenía trata de plasmar mediante la utilización de distintas superficies. La artista se aproxima a lo que se consideran los límites de lo perceptible, ampliándolos hasta ubicarse en su umbral y revelar nuevos modos de percepción, determinados por la luz de las pantallas y su reflexión momentánea en los objetos.

La pixelación, el deterioro y la disolución de las imágenes en nuestras pantallas son el eco de una realidad que se desvanece y se reconfigura como en un teatro de sombras. Este acercamiento “digital” nos retrae al concepto de lo “infraleve” de Marcel Duchamp: momentos relacionados con el cuerpo físico y el espacio, extraídos de la levedad de la vida cotidiana y en los que se hallaría la verdadera esencia del arte, como en el calor de un asiento que se acaba de dejar, el sonido del roce de los pantalones al caminar, las caricias, un dibujo hecho con vapor de agua o con el aliento sobre una superficie pulida, espejo o vidrio.

En este proyecto Femenía presenta una serie de piezas creadas específicamente para el espacio de Bombas Gens Centre d’Art, junto con otras pertenecientes a la Colección Per Amor a l’Art. La luz es, en todas ellas, protagonista absoluta, no solo en el proceso de creación y concepción, sino también en la puesta en escena, que juega con la luz natural y artificial de las salas de exposición. Procesos como la impresión de luz ultravioleta sobre materiales de carácter industrial adoptan un aspecto orgánico, como una fachada de piel iridiscente.

En la obra de Femenía, la impresión de la luz y el cuestionamiento de la materialidad de la tecnología digital combina a la perfección con el tratamiento manual de los materiales que usa. La luz extraída de las pantallas deja de ser algo bidimensional para convertirse en un objeto, a su vez testimonio de una acción provocada por la propia artista, dotándolo de calidez y tensión. En esta exposición, además, Femenía convierte al espectador en una pieza fundamental, invitándole a formar parte de la muestra mediante recorridos y movimientos, y haciéndole partícipe del fenómeno perceptual al enfrentarle a su propio reflejo en pantallas simuladas, provocando esfuerzos en su retina o generando inquietud acerca de los procesos tratados.

Por último, “Infraleve” es también el resultado del apoyo y difusión de la obra de artistas jóvenes por parte de la Fundació Per Amor a l’Art, que tiene entre sus objetivos la promoción de prácticas artísticas contemporáneas que exploran distintos lenguajes visuales. Además de un sentido de la responsabilidad con la sociedad artística y del objetivo de compartir su colección, asesorada por Vicent Todolí, a través de Bombas Gens Centre d’Art, la Fundació Per Amor a l’Art engloba proyectos sociales como el Centre Jove, que atiende a adolescentes en riesgo de exclusión, y un área de investigación que respalda los avances en la enfermedad de Wilson y otras enfermedades raras.

The exhibition “Infrathin” is the result of Inma Femenía’s investigation on perception as shaped by digital media, and the resulting experience of physical reality. A perception that is understood as a tool that modifies the appearance of forms, and that Femenía attempts to capture by using different surfaces. The artist approaches the agreed limits of what is perceptible, and furthers them in order to remain on that threshold and reveal new modes of perception, informed by the light of screens and its temporary reflection on things.

The processes of pixelation, wear and dissolution of images in our screens echoes a vanishing reality that is reconfigured as if it were a shadow theatre. This “digital” approach brings us to Marcel Duchamp’s notion of “infrathin”: moments relating to the physical body and to space, extracted from the lightness of daily life, and in which the true essence of art can be found, such as the warmth of a surface where someone has been sitting, the sound made by the fabric of a pair trousers while walking, caresses, or a drawing made by steam or breath on a polished surface, mirror or glass.

In this project, Femenía presents a series of works created specifically for the spaces of Bombas Gens Centre d’Art, together with others that are part of the Per Amor a l’Art Collection. Light is the absolute protagonist in all of them, not just in the process of their creation and conception, but also in their staging, which plays with the natural and artificial light of the exhibition halls. Processes such as UV printing on industrial materials result in an organic appearance, an iridescent skin.

In Femenía’s work, light printing and the investigation of the materiality of digital technology are perfectly matched by her manipulation of materials. The light she extracts from the screens is no longer two-dimensional; it has become an object, as well as a witness of an action carried out by the artist, which gives it both warmth and tension. In this exhibition the viewer is a key component, invited by Femenía to be part of the show as a body that walks and moves, turned into a participant in the act of perception, obliged to face her reflection in the simulated screens, her retina forced to make an effort and led to feel uneasy about the process.

Lastly, “Infrathin” is also the result of Fundació Per Amor a l’Art’s support and commitment to the work of young artists; one of the foundation’s goals is the promotion of artistic practices that explore diverse visual languages. Besides a desire to engage with the artistic context and to make its collection, built under Vicent Todolí’s advice, available to the public through Bombas Gens Centre d’Art, the Fundació Per Amor a l’Art is also responsible for social projects: the Centre Jove, which works with teenagers in vulnerable social contexts, and a research area dedicated to Wilson disease and other rare diseases.

78 En els límits d'allò perceptible

Inma Femenía i Julia Castelló



Durant l'estiu del 2019, al mateix temps que treballàvem en la conceptualització i selecció final d'obres per a l'exposició "Infralleu" d'Inma Femenía en Bombas Gens Centre d'Art, vam mantindre una conversa en la qual va compartir els seus processos de treball, les seues referències i la seua relació amb la materialitat canalitzada a través dels mitjans digitals. En "Infralleu", l'artista presenta una sèrie de peces que són un reflex del seu treball anterior, com *Mehr Licht!* (Més llum!), *Black Mirror* (Espill negre) i *Hold* (Sostindre, desenvolupada a partir de la seua obra anterior *Free Fall*, o Caiguda lliure, o una nova versió de *Liminal*, però també peces creades *ex professo* per a l'exposició, com ara *Transversal*. La varietat de materials amb els quals treballa Femenía, la reflexió entorn de la llum en l'espai expositiu, la materialitat d'allò digital o la posada en escena del cos, són algunes de les qüestions que apareixen en la conversa.

Julia Castelló

Per a l'exposició en Bombas Gens Centre d'Art, treballa en una peça *ex professo* amb material PVC que ocuparà una de les naus i que juga amb la il·luminació natural i artificial del centre: *Transversal*. Esta obra, com les altres peces de l'exposició, continua amb la teua investigació sobre les formes possibles de tractar i plasmar la llum d'allò digital, de la nostra contemplació de la vida quotidiana. En el teu treball implementes eixa possible gamma de colors en diferents materials, i això em fa preguntar-te sobre els materials triats. M'agradaria saber per què vas triar alumini o PVC en comptes de, per exemple, crear superfícies monocromes en paper. A més, el color i la llum han sigut sempre uns dels grans temes de la pintura occidental. Llavors, per què no utilitzar mitjans pictòrics per a donar forma a les teues investigacions?

Inma Femenía

És el resultat d'anys de pensar, veure i investigar el que m'ha fet tractar els materials des de les qualitats intrínseques. M'interessen especialment aquells en els quals interactua la llum del nostre entorn, com el metall i el plàstic, per exemple, perquè aprecie en particular les característiques que tenen de reflexió i transparència. Intente investigar la manera de ressaltar com eixes propietats de llum-matèria es relacionen davant d'una mirada com la nostra, ja condicionada per allò digital. Per exemple, quan s'aplica determinada calor sobre un metall es crea naturalment un espectre cromàtic. Si parlem de la sèrie *In Tensión* (Tensió), es podria dir que és el punt de partida, encara que és cert que en este cas represente les qualitats cromàtiques mitjançant un procés digital, com la impressió UV. Al final, el resultat remet a la fusió perceptiva dels límits entre l'àmbit físic i el digital. En canvi, utilitze el PVC per les qualitats de transparència que té: el que m'interessa és justament l'absència de color, perquè això el transforma en un suport susceptible de fer tangibles les meues intervencions. És clar que eixes propietats no es podrien aconseguir amb el paper com a suport conductor.

Hi ha un altre aspecte que també m'interessa, i és l'ús industrial que s'atribuïx al metall i els plàstics: em trobe còmoda treballant amb ells i amb els resultats que donen els sistemes digitals i les manipulacions físiques que use. Respecte a la teua pregunta sobre la relació amb allò pictòric, he de dir que precisament considere que hi ha una relació directa entre la captació de llum i color clàssica i els meus treballs, i de fet les meues primeres obres tenien un component pictòric i plàstic important.

JC Què em dius del procés per a treballar eixa mirada condicionada per allò digital? Per exemple, la sèrie que esmentes, *In Tension*, es concreta en peces escultòriques que, a certa distància, pareixen monocromes, i provoquen en qui les observa la sensació que s'hi veurà reflectit, com si es tractara de pantalles manipulades. Em pregunte quina importància dones a la recepció de la teua obra per part de l'espectador, i com és el procés de creació fins a arribar a eixa manipulació del suport. Ho dic, sobretot, perquè els temes sobre els quals investigues provenen de la bidimensionalitat.

IF Bé, el punt de partida és el fet que el món digital ja no està només darrere d'una pantalla. De fet, està relacionat amb la nostra experiència quotidiana, amb la memòria i el reconeixement. Amb la nostra percepció, en una paraula. Per això, en mirar la naturalesa, la materialitat, trobe relacions amb el llenguatge digital.



En el meu treball, eixa espècie de fusió es produïx a través del color, però també a través de la imatge. En la sèrie *In Tension* la referència clara és el color: els colors que percebem en el nostre hàbitat es mimetitzen amb el cromatisme digital (colors hexadecimals, RGB o CMYK). El que vull dir és que hi ha una interpretació del fenomen natural mitjançant la impressió digital directa sobre la superfície. A més, m'agrada que els processos pels quals ha passat el material siguin evidents, destacar característiques pròpies de la impressió, com la construcció del color a partir de tintes separades. Per a aconseguir-ho, el que faig és modificar aspectes dels processos d'execució, com la distància d'impressió entre capçals i suport. D'eixa manera, en observar amb detall el registre que resulta, es pot apreciar la separació de colors pròpia de la trama digital.

Quant a la relació amb l'espectador que comentes, és fonamental justament perquè, vistos de prop, estos treballs permeten descobrir-ne el procés de producció, i d'eixa manera intente fer particip l'observador del fenomen perceptiu que hi ha darrere de cada individu. Intente tindre en compte eixes diferents maneres de mirar durant la producció de les obres, precisament perquè m'interessa convidar l'espectador a formar-ne part mitjançant els recorreguts i moviments que duen a terme. La veritat és que eixe component tridimensional pren cada vegada més importància en el meu treball, en el sentit que dona matisos que impliquen l'espai, la seua relació amb la tecnologia i la interpretació perceptiva d'esta nova materialitat.

JC El tema de la materialitat resulta hui en dia fascinant, i voldria incidir-hi més avant. Abans, però, m'agradaria referir-me a eixa concepció del món digital més enllà de la pantalla, cosa que em pareix molt interessant, i a la forma que tens de relacionar eixe aspecte amb la nostra manera de percebre l'entorn. En el teu estudi, per exemple, hi havia una imatge de l'horta que t'havia inspirat per a donar forma a una de les obres en què treballas.

IF Sempre he pensat que un dels trets comuns entre diferents artistes és la interpretació constant del món que ens envolta. La meua mirada sempre relaciona les investigacions en què treballo amb els fenòmens i entorns entre els quals em moc en el dia a dia. En el trajecte que faig de casa meua a l'estudi isc de la ciutat per a passar pels camins de l'horta nord de València, on en cada parcel·la trobe diferents colors, densitats, masses i textures, a causa de factors com el cultiu que hi ha en procés, l'època de l'any, el sistema de treball... Em resulta fascinant l'evolució contínua i ràpida. En el recorregut també observe com el temps degrada i modifica els estats dels materials, com ara els plàstics que es gasten en hivernacles o en la protecció d'alguns cultius. L'ús i l'exposició a la intempèrie els transforma i degrada, mostra el pas del temps, i descriu un procés que em remet a la imatge digital i al seu esdevindre en esta nova materialitat definida per Internet, el mitjà virtual i els nostres esforços per sostindre la seua fragilitat. Són reflexions que han derivat en obres molt concretes com *Free Fall* o *Hold*. La segona està inspirada en un plàstic industrial que vaig trobar en un dels meus trajectes per l'horta, que tot i estar plegat i subjecte mitjançant una estructura específica, havia patit

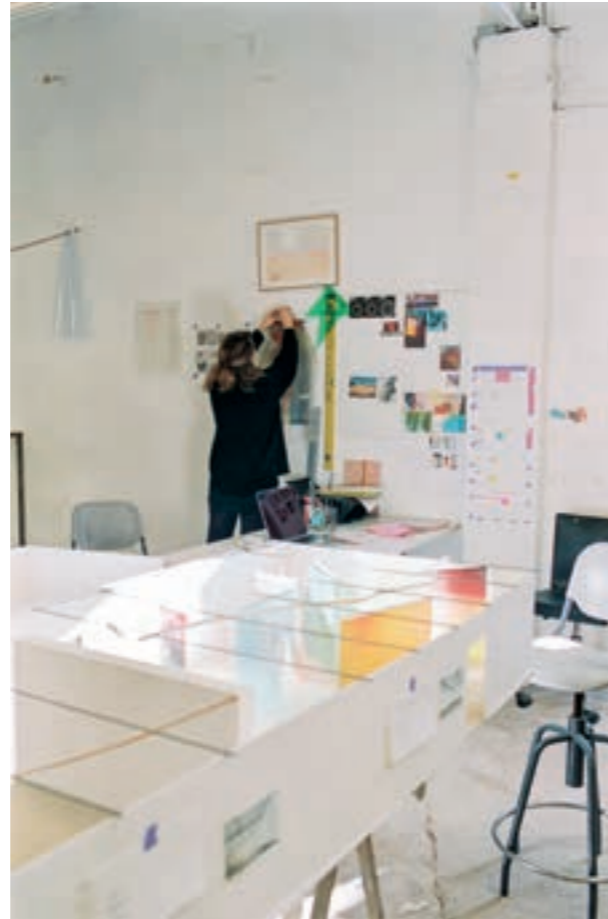
el desgast del pas del temps, formant un conjunt molt simbòlic. Em pareix interessant la relació que hi ha amb l'estat actual de la imatge digital, el contrast que hi ha entre l'intent de mantindre la perdurabilitat d'un suport enfront de la ineludible degradació davant del feroç ús actual i el seu fluir en el temps.



JC D'altra banda, parles de convidar l'espectador a relacionar-se amb el teu treball mitjançant recorreguts. Quan hem comentat la disposició en sala de les teues obres en les naus de Bombas Gens Centre d'Art, s'ha insistit molt en el moviment de l'espectador. És com si cada espai en el qual exhibixes la teua obra fóra un repte. Com t'enfrontes a això? Jo diria que tenint en compte eixe joc amb els espais específics on exhibixes, decidixes adaptar-hi els teus treballs, o almenys així ha sigut en el cas de Bombas Gens. De fet, hi ha tota una sèrie d'artistes contemporanis que treballen una nova materialitat després de la irrupció d'Internet, de les pantalles, del món virtual, i que senten la necessitat de treballar *in situ* en cada espai. Creus que no té sentit fer-ho d'una altra manera?

IF Treballar *in situ* permet relacionar treball amb espai i espectador, encara que lògicament no crec que siga l'única manera de produir. En el meu cas, visualitze més bé els projectes així, i cada vegada s'ha tornat més important considerar el lloc a on intervindre, amb l'objectiu de crear ambients. Cada vegada que inicié el plantejament d'una exposició el primer que tinc en compte és un estudi de l'espai, i produïsc una maqueta. Per a Bombas Gens Centre d'Art he reproduït les naus 3 i 4 a escala 1:20, i això em permet experimentar amb les proporcions que podrien tindre les obres que hi instal·le.

La veritat és que per a mi construir la maqueta és fonamental en el procés d'ideació: m'ajuda a entreveure com enfrontar-me a l'espai i a comprovar com es relacionarà l'espectador amb l'obra respecte al punt de vista que té i al context arquitectònic. També necessite col·locar a les parets de l'estudi tot tipus de material de treball, com ara anotacions, esquemes, retalls de materials o imatges. Al final són materials directament o indirectament relacionats amb el treball que faig, però sempre encaminats a orientar l'espai de treball cap als conceptes que vertebreren el projecte.



JC Una altra de les peces que treballes per a l'exposició és *Hold*, una revisió de la teua peça anterior *Free Fall*. *Hold* dialogarà amb una de les teues obres més recents, *Mehr Licht!*, que es pot relacionar amb les teories de Hito Steyerl sobre la "imatge pobra". El punt de partida és un fragment d'una pantalla publicitària de LED, que situes fora d'escala i de context. Les imatges pobres, segons Steyerl, "són pobres perquè no se'ls assigna cap valor en la societat de classes d'imatges. [...] La falta de resolució en testimonia la reapropiació i el desplaçament". Com interpretes en la teua obra eixe concepte d'"imatge pobra"?

IF Bé, s'ha de tindre en compte que la captació de la realitat a través de les màquines és un fenomen constant en la nostra vida quotidiana, i ens dona noves maneres d'experimentar el món. La nostra mirada sobrepassa les seues limitacions i s'amplia a través de la retina de la màquina. Podríem dir que el resultat no és una simple representació de la realitat, sinó més bé una nova realitat expandida.

És clar que els nostres mecanismes de percepció, la semiòtica de la imatge digital i com la imatge va adaptant-se a les formes de representació que permeten les noves tecnologies són temes recurrents en la meua obra. *Free Fall*, per exemple, volia fer visible l'esdevenir de la imatge digital, una imatge cada vegada més condicionada per la nostra necessitat de connexió i de rapidesa d'intercanvi. I també volia mostrar el fet que la qualitat de les imatges de videovigilància i la lectura a temps real tendixen a convertir la imatge en abstracció. Així és com interprete el concepte d'"imatge pobra", aprofundint en la seua absència de fonaments de futur, perquè cada vegada està més condicionada per processos comunicatius de difusió a temps real, penjada, descàrrega, edició i compressió.

JC En esta mateixa sala es presentarà *Black Mirror*.

IF Sí, *Black Mirror* aprofundix en la dimensió més quotidiana de la presència tecnològica, a través de la reflexió de l'espectador davant d'un metacrilat negre, simulant una pantalla apagada, capaç de separar el món físic i el virtual. A més, la pantalla prendrà una dimensió especialment interessant en l'exposició en estar situada davant de *Mehr Licht!*. La reflexió multiplicarà la profunditat dels colors emesos i envoltarà els visitants que s'endinsen en esta segona sala d'"Infralleu", fent-los participants de l'obra.

JC En *Mehr Licht!* abandones allò matèric, l'ús de la tècnica fotogràfica, la recerca del gest a la superfície, per a prendre un fragment directe d'una pantalla publicitària i col·locar-lo en el cub blanc, a una distància inusual, fora d'escala, i investigar de nou els efectes lumínics. Així el gest poètic passa a ser un gest molt més polític.

IF És comú que en la trobada amb la meua obra predomine l'experiència sensorial, però realment m'interessa més suscitar la reflexió de l'espectador, de manera que sí, les obres estan subjectes a interpretacions polítiques o socials més enllà de l'experiència visual. En el fons, l'origen del meu treball sempre ix de reflexions vinculades a realitats i canvis socials, a la seua materialització en el nostre entorn més pròxim. Per això *Mehr Licht!* fa al·lusió a l'ecosistema de les grans ciutats i les zones cèntriques, on la presència de pantalles gegants i l'emissió de llum atrauen l'atenció del vianant i influïxen en la seua conducta. Situar una pantalla LED dins d'una de les naus de Bombas Gens és un gest que evidencia com eixa llum digital emesa impregna els espais més enllà del contingut. És la raó per la qual la disposició inusual en sala no permet veure el contingut publicitari emés: únicament percebem l'ambient generat a través de les propietats del color i la reflexió a les superfícies. El que m'interessa és precisament sublimar una experiència allunyada del soroll característic d'eixes plataformes publicitàries, una experiència on únicament la llum i el color siguin els llenguatges protagonistes. Es diu que "*Mehr Licht!*" van ser les darreres paraules que Goethe va pronunciar abans de morir, unes paraules que em pareixen especialment premonitòries, que anticipaven la realitat en la qual ens trobem.



JC Tornem per un moment a la matèria o a la materialitat del teu treball. Dotes les investigacions, les obres, d'una nova pell que finalment reflectix una ironia camuflada d'innocència. Això ocorre també en altres artistes contemporanis, com Pakui Hardware o Neringa Vasiliauskaitė, que desenvolupen la seua producció entorn de la relació entre materialitat, tecnologia i economia, en relació amb com la matèria es transforma en un obstacle per al desenvolupament tecnològic. En el teu cas, la referència al cos s'advertix en la manipulació dels materials: per exemple, l'ús del cautxú fa al·lusió a una segona pell amb la qual crear tensió i noves percepcions. Però també hi ha una al·lusió a la robòtica, a l'automatització, als algorismes... Trobes que hi ha un corrent d'artistes contemporanis influïts pel món virtual i la pantalla, amb un imaginari comú entre la realitat i la ficció, i que té, o teniu, la necessitat de materialitzar un acostament a la realitat a través de l'objecte?

IF Efectivament, considere que hi ha un corrent dins de la producció artística contemporània que aprofundix en la representació de la realitat a través de la tecnologia com a element constitutiu. Em pareix evident que qualsevol manifestació física està inherentment associada a la representació en el pla virtual, l'espectre, que viatja, es consumix i degrada mitjançant canals específics, com Internet, les xarxes o les pantalles. I és veritat que això és un recurs discursiu comú en l'obra d'artistes contemporanis amb aproximacions des de qualsevol disciplina. L'imaginari comú, el llindar difús entre allò material i allò immaterial, i també la seua relació amb la quotidianitat accelerada que vaticinava Paul Virilio, conformen un paradigma específic que no resulta fàcil eludir. Això em porta a la idea d'Ernesto Francalanci que la visió es complica quan confrontem la realitat física o material i la realitat simuladora o digital immaterial: esta realitat ha aconseguit que es travesse una finestra perceptiva per a oferir un viatge immersiu i sensorial a l'interior d'un món que no té llum física.

Crec que esta noció de realitat fa que el nostre vincle amb la materialitat siga una àrea de treball molt interessant. En el meu cas, abaste des de les reminiscències al cos, com la pell, fins a fenòmens naturals, com la iridescència, la transparència, la fragmentació de la llum, etc., o aproximacions a l'àmbit industrial i la seua idiosincràsia. De fet, l'automatització, els algorismes i els processos digitals estan presents tant des de la gènesi dels materials amb què treballem, que majoritàriament provenen de manufactura industrial, com en els processos de manipulació que hi aplique, siguen impressions UV, tintes o vernissos.

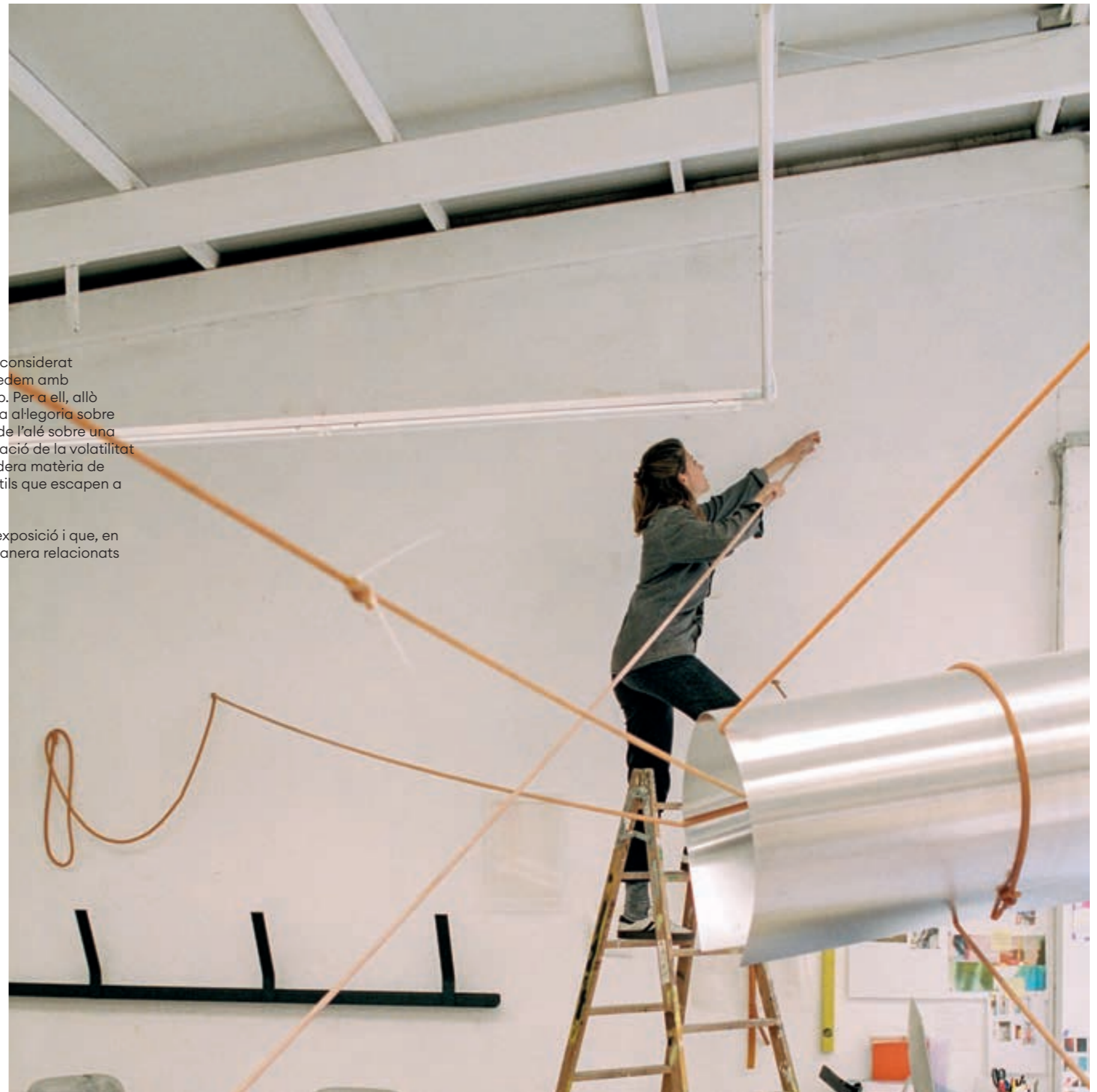
JC I el cos?

IF Sí, crec que hi ha una relació molt pròxima al cos en esta mena d'obres. Treballe i manipule els materials personalment fent ús del cos, per a portar-los al límit de les seues propietats. Els grans formats que utilitze m'obliguen a tindre una relació directa i física amb el material, forçant plecs en els metalls o tibant el cautxú fins a aconseguir volums nous. Busque arribar a obtindre una fusió que desperte inquietud en l'espectador, generant nous cossos/obres i fent-lo reflexionar a través de la percepció i les convencions prèvies que té sobre els materials. En tots els meus treballs es presenta eixa dualitat entre la cosa digital i l'orgànica, on la dimensió física apareix a través de la manipulació directa. Per exemple, els plecs que faig sobre el metall mitjançant el pes del cos no serien iguals a les curvatures que generaria una màquina. Això provoca que el material tinga certa vida o calidesa, i que actue a més com a testimoni d'una acció.

JC Finalment, m'agradaria fer referència al títol de l'exposició. Hem considerat diverses possibilitats: *liminar*, *interval*, *llindar*... Finalment, ens quedem amb *infralleu*, que traduïx el concepte *inframince* de Marcel Duchamp. Per a ell, allò infralleu es definia com una imatge en trànsit de desaparició, una alegoria sobre l'oblit: esdeveniments fràgils com l'olor del fum del tabac, el baf de l'alé sobre una superfície polida... En definitiva, moments extrems de la contemplació de la volatilitat de la vida quotidiana i que Duchamp considerava com la verdadera matèria de l'art. Es tractaria de recuperar la contemplació de fenòmens subtils que escapen a l'ull fix per la fugacitat.

En fi, pareix obvi que un títol ha de sintetitzar la narrativa d'una exposició i que, en conseqüència, parlem de conceptes que han d'estar d'alguna manera relacionats amb la teua narrativa.

IF Sí, un dels conceptes amb els quals treballe últimament i que em pareixen més suggeridors és "liminar", que es va convertir en el títol d'una instal·lació que vaig presentar a principis del 2019 en la galeria The Flat - Massimo Carasi de Milà. En psicologia, l'adjectiu *liminar* s'utilitza per a caracteritzar el que hi ha dins dels límits d'allò que poden percebre els nostres sentits. Crec que en molts dels meus treballs faig aproximacions a eixos límits: intente ampliar-los fins a situar-me al llindar i revelar noves maneres de percepció. Si considerem que treballe amb xicotets canvis a escales imperceptibles que influïxen en la nostra percepció de l'entorn, es pot dir que eixa dimensió que Duchamp definia com a infralleu està efectivament present en els meus darrers treballs.



88 En los límites de lo perceptible

Inma Femenía y Julia Castelló



Durante el verano de 2019, al mismo tiempo que trabajábamos en la conceptualización y selección final de obras para la exposición “Infrave” de Inma Femenía en Bombas Gens Centre d’Art, mantuvimos una conversación en la que compartió sus procesos de trabajo, sus referencias, y su relación con la materialidad canalizada a través de los medios digitales. En “Infrave”, la artista presenta una serie de piezas que son un reflejo de su trabajo anterior, como *Mehr Licht!* (¡Más luz!), *Black Mirror* (Espejo negro), *Hold* (Sostener, desarrollada a partir de su obra anterior *Free Fall*, o Caída libre), o una nueva versión de *Liminal*, pero también piezas creadas *ex profeso* para la exposición, como *Transversal*. La variedad de materiales con los que trabaja Femenía, su reflexión en torno a la luz en el espacio expositivo, la materialidad de lo digital o la puesta en escena del cuerpo, son algunas de las cuestiones que surgieron en la conversación.

Julia Castelló

Para esta exposición en Bombas Gens Centre d’Art, estás trabajando en una pieza *ex profeso* con material PVC que ocupará una de las naves y que juega con la iluminación natural y artificial del centro: *Transversal*. Esta obra, como las otras piezas de la exposición, continua con tu investigación sobre las formas posibles de tratar y plasmar la luz de lo digital, de nuestra contemplación de la vida cotidiana. En tu trabajo implementas esa posible gama de colores en distintos materiales, y eso me lleva a preguntar acerca de los materiales escogidos. Me gustaría saber por qué elegiste aluminio o PVC en lugar, por ejemplo, de crear superficies monocromas en papel. Además, el color y la luz han sido siempre unos de los grandes temas de la pintura occidental. Entonces, ¿por qué no utilizar medios pictóricos para dar forma a tus investigaciones?

Inma Femenía

Es el resultado de años de pensar, ver e investigar lo que me ha llevado a tratar los materiales desde sus cualidades intrínsecas. Me interesan especialmente aquellos en los que interactúa la luz de nuestro entorno, como el metal y el plástico, por ejemplo, porque aprecio en particular sus características de reflexión y transparencia. Intento investigar la manera de resaltar cómo estas propiedades de luz-materia se relacionan ante una mirada como la nuestra, condicionada ya por lo digital. Por ejemplo, cuando se aplica determinado calor sobre un metal se crea naturalmente un espectro cromático. Si hablamos de la serie *In Tension* (Tensión), podría decirse que este es el punto de partida, aunque es cierto que en este caso represento las cualidades cromáticas mediante un proceso digital, como la impresión UV. Al final, el resultado remite a la fusión perceptual de los límites entre el ámbito físico y el digital. En cambio, utilizo el PVC por sus cualidades de transparencia: lo que me interesa es justamente su ausencia de color, porque eso le convierte en un soporte susceptible de hacer tangibles mis intervenciones. Está claro que estas propiedades no se podrían conseguir con el papel como soporte conductor.

Hay otro aspecto que también me interesa, y es el uso industrial que se atribuye al metal y los plásticos: me siento cómoda trabajando con ellos y con los resultados que ofrecen los sistemas digitales y las manipulaciones físicas que empleo. Respecto a tu pregunta acerca de la relación con lo pictórico, tengo que decir que precisamente considero que existe una relación directa entre la captación de luz y color clásica y mis trabajos, y de hecho mis primeras obras tenían un importante componente pictórico y plástico.

JC ¿Qué me dices del proceso para trabajar esa mirada condicionada por lo digital? Por ejemplo, la serie que mencionas, *In Tension*, se concreta en piezas escultóricas que, a cierta distancia, parecen monocromas, y provocan en quien las observa la sensación de que se va a ver reflejada, como si se tratara de pantallas manipuladas. Me pregunto qué importancia concedes a la recepción de tu obra por parte del espectador, y cómo es ese proceso de creación hasta llegar a esa manipulación del soporte. Lo digo, sobre todo, porque los temas sobre los que investigas proceden de lo bidimensional.

IF Bueno, el punto de partida es el hecho de que el mundo digital ya no está solamente tras una pantalla. De hecho, está relacionado con nuestra experiencia cotidiana, con la memoria y el reconocimiento. Con nuestra percepción, en una palabra. Por eso, al mirar la naturaleza, la materialidad, encuentro relaciones con el lenguaje digital.



En mi trabajo, esta especie de fusión se produce a través del color, pero también a través de la imagen. En la serie *In Tension* la referencia clara es el color: los colores que percibimos en nuestro hábitat se mimetizan con el cromatismo digital (colores hexadecimales, RGB o CMYK). Lo que quiero decir es que se produce una interpretación del fenómeno natural mediante la impresión digital directa sobre la superficie. Además, me gusta que los procesos por los que ha pasado el material sean evidentes, destacar características propias de la impresión, como la construcción del color a partir de tintas separadas. Para eso, lo que hago es modificar aspectos de los procesos de ejecución, como la distancia de impresión entre cabezales y soporte. De ese modo, al observar con detalle el registro que resulta, se puede apreciar la separación de colores propia de la trama digital.

En cuanto a la relación con el espectador que mencionas, es fundamental justamente porque, vistos de cerca, estos trabajos permiten descubrir su proceso de producción, y de ese modo intento hacer partícipe al observador del fenómeno perceptual que hay tras cada individuo. Intento tener en cuenta estos distintos modos de mirar durante la producción de las obras, precisamente porque me interesa invitar al espectador a formar parte de ellas mediante sus recorridos y movimientos. La verdad es que este componente tridimensional está tomando cada vez más importancia en mi trabajo, en el sentido de que me ofrece matices que implican el espacio, su relación con la tecnología y la interpretación perceptual de esta nueva materialidad.

JC El tema de la materialidad resulta hoy en día fascinante, y quisiera incidir en ello más adelante. Antes, sin embargo, me gustaría referirme a esa concepción del mundo digital más allá de la pantalla, lo que me parece muy interesante, y a la forma que tienes de relacionar ese aspecto con nuestro modo de percibir el entorno. En tu estudio, por ejemplo, había una imagen de la huerta que te había inspirado para dar forma a una de las obras en las que estás trabajando.

IF Siempre he pensado que uno de los rasgos comunes entre diferentes artistas es la constante interpretación del mundo que nos rodea. Mi mirada siempre relaciona las investigaciones en las que estoy trabajando con los fenómenos y entornos entre los que me muevo en mi día a día. En el trayecto que realizo desde mi casa al estudio salgo de la ciudad para pasar por los caminos de la huerta norte de València, donde en cada parcela encuentro diferentes colores, densidades, masas y texturas, debido a factores como el cultivo que está en proceso, la época del año, el sistema de trabajo... Me resulta fascinante su continua y rápida evolución. En este recorrido también observo cómo el tiempo degrada y modifica los estados de los materiales, como los plásticos que se emplean en invernaderos o en la protección de algunos cultivos. El uso y su exposición a la intemperie los transforma y degrada, mostrando el paso del tiempo, describiendo un proceso que me

remite a la imagen digital y a su devenir en esta nueva materialidad definida por Internet, el medio virtual y nuestros esfuerzos por sostener su fragilidad. Son reflexiones que han derivado en obras muy concretas como *Free Fall* o *Hold*. Esta segunda está inspirada en un plástico industrial que encontré en uno de mis trayectos por estas huertas, que a pesar de estar plegado y sujeto mediante una estructura específica, había sufrido el desgaste del paso del tiempo, formando un conjunto muy simbólico. Me parece interesante su relación con el estado actual de la imagen digital, el contraste existente entre el intento de mantener la perdurabilidad de un soporte frente a su ineludible degradación ante el feroz uso actual y su fluir en el tiempo.



JC Por otra parte, hablas de invitar al espectador a relacionarse con tu trabajo mediante recorridos. Cuando hemos comentado la disposición en sala de tus obras en las naves de Bombas Gens Centre d'Art, se ha hecho mucho hincapié en el movimiento del espectador. Es como si cada espacio en el que exhibes tu obra fuera un reto. ¿Cómo te enfrentas a eso? Yo diría que teniendo en cuenta ese juego con los espacios específicos en los que exhibes, decides adaptar tus trabajos a ellos, o al menos ha sido así en el caso de Bombas Gens. De hecho, existe toda una serie de artistas contemporáneos que trabajan una nueva materialidad tras la irrupción de Internet, de las pantallas, del mundo virtual, y que sienten la necesidad de trabajar *in situ* en cada espacio. ¿Crees que no tiene sentido hacerlo de otro modo?

IF Trabajar *in situ* permite relacionar trabajo con espacio y espectador, aunque lógicamente no creo que sea el único modo de producir. En mi caso, visualizo mejor los proyectos de este modo, y cada vez se ha vuelto más importante considerar el lugar a intervenir, con el objetivo de crear ambientes. Cada vez que inicio el planteamiento de una exposición lo primero que tengo en cuenta es un estudio del espacio, y produzco una maqueta. Para Bombas Gens Centre d'Art he reproducido las naves 3 y 4 a escala 1:20, y eso me está permitiendo experimentar con las proporciones que podrían tener las obras que instale en ellas.

La verdad es que para mí construir la maqueta es fundamental en el proceso de ideación: me ayuda a entrever cómo enfrentarme al espacio y a comprobar cómo se relacionará el espectador con la obra respecto a su punto de vista y al contexto arquitectónico. También necesito colocar en las paredes de mi estudio todo tipo de material de trabajo, como apuntes, esquemas, retales de materiales o imágenes. Al final son materiales directos o indirectamente relacionados con el trabajo que estoy realizando, pero siempre encaminados a orientar el espacio de trabajo hacia los conceptos que vertebran el proyecto.



JC Otra de las piezas que estás trabajando para la exposición es *Hold*, una revisión de tu pieza anterior *Free Fall*. *Hold* dialogará con una de tus obras más recientes, *Mehr Licht!*, que se puede relacionar con las teorías de Hito Steyerl sobre la "imagen pobre". El punto de partida es un fragmento de una pantalla publicitaria de LED, que sitúas fuera de escala y de contexto. Las imágenes pobres, según Steyerl, "son pobres porque no se les asigna ningún valor en la sociedad de clases de imágenes. [...] Su falta de resolución atestigua su reapropiación y desplazamiento". ¿Cómo interpretas en tu obra ese concepto de "imagen pobre"?

IF Bueno, hay que tener en cuenta que la captación de la realidad a través de las máquinas es un fenómeno constante en nuestra vida cotidiana, y nos ofrece nuevas maneras de experimentar el mundo. Nuestra mirada sobrepasa sus limitaciones y se amplía a través de la retina de la máquina. Podríamos decir que el resultado no es una simple representación de la realidad, sino más bien una nueva realidad expandida.

Está claro que nuestros mecanismos de percepción, la semiótica de la imagen digital y cómo la imagen va adaptándose a las formas de representación que permiten las nuevas tecnologías son temas recurrentes en mi obra. *Free Fall*, por ejemplo, quería visibilizar el devenir de la imagen digital, una imagen cada vez más condicionada por nuestra necesidad de conexión y de rapidez de intercambio. Y también quería mostrar el hecho de que la calidad de las imágenes de videovigilancia y su lectura a tiempo real tienden a convertir la imagen en abstracción. Así es como interpreto el concepto de "imagen pobre", profundizando en su ausencia de fundamentos de futuro, porque cada vez está más condicionada por procesos comunicativos de difusión a tiempo real, subida, descarga, edición y compresión.

JC En esta misma sala se presentará *Black Mirror*.

IF Sí, *Black Mirror* profundiza en la dimensión más cotidiana de la presencia tecnológica, a través de la reflexión del espectador ante un metacrilato negro, simulando una pantalla apagada, capaz de separar el mundo físico y el virtual. Además, esta pantalla va a tomar una dimensión especialmente interesante en esta exposición al estar ubicada frente a *Mehr Licht!* Su reflexión multiplicará la profundidad de los colores emitidos y envolverá a los visitantes que se adentren en esta segunda sala de "Infraleve", haciéndoles partícipes de la obra.

JC En *Mehr Licht!* abandonas lo matérico, el uso de la técnica fotográfica, la búsqueda del gesto en la superficie, para tomar un fragmento directo de una pantalla publicitaria y colocarlo en el cubo blanco, a una distancia inusual, fuera de escala, e investigar de nuevo los efectos lumínicos. Así el gesto poético pasa a ser un gesto mucho más político.

IF Es común que en el encuentro con mi obra predomine la experiencia sensorial, pero realmente me interesa más suscitar la reflexión del espectador, de manera que sí, las obras están sujetas a interpretaciones políticas o sociales más allá de la experiencia visual. En el fondo, el origen de mi trabajo siempre surge de reflexiones vinculadas a realidades y cambios sociales, a su materialización en nuestro entorno más cercano. De ahí que *Mehr Licht!* aluda al ecosistema de las grandes ciudades y sus zonas céntricas, donde la presencia de pantallas gigantes y su emisión de luz atraen la atención del viandante e influyen en su conducta. Situar una pantalla LED dentro de una de las naves de Bombas Gens es un gesto que evidencia cómo esta luz digital emitida impregna los espacios más allá de su contenido. Esa es la razón de que su disposición inusual en sala no permita ver el contenido publicitario emitido: únicamente percibimos el ambiente generado a través de las propiedades del color y su reflexión en las superficies. Lo que me interesa es precisamente sublimar una experiencia alejada del ruido característico de estas plataformas publicitarias, una experiencia donde únicamente la luz y el color sean los lenguajes protagonistas. Se dice que "*Mehr Licht!*" fueron las últimas palabras que Goethe pronunció antes de morir, unas palabras que me parecen especialmente premonitorias, que anticipaban la realidad en la que nos encontramos.



JC Volvamos por un momento a la materia o a la materialidad de tu trabajo. Dotas tus investigaciones, tus obras, de una nueva piel que finalmente viene a reflejar una ironía camuflada de inocencia. Esto ocurre también en otros artistas contemporáneos, como Pakui Hardware o Neringa Vasiliauskaitė, que desarrollan su producción en torno a la relación entre materialidad, tecnología y economía, en relación a cómo la materia se convierte en un obstáculo para el desarrollo tecnológico. En tu caso, la referencia al cuerpo se advierte en la manipulación de los materiales: por ejemplo, el uso del caucho alude a una segunda piel con la que crear tensión y nuevas percepciones. Pero también hay una alusión a la robótica, a la automatización, a los algoritmos... ¿Sientes que hay una corriente de artistas contemporáneos influenciados por el mundo virtual y la pantalla, con un imaginario común entre la realidad y la ficción, y que tiene, o tenéis, la necesidad de materializar un acercamiento a la realidad a través del objeto?

IF Efectivamente, considero que existe una corriente dentro de la producción artística contemporánea que profundiza en la representación de la realidad a través de la tecnología como elemento constitutivo. Me parece evidente que cualquier manifestación física está inherentemente asociada a su representación en el plano virtual, su espectro, que viaja, se consume y degrada mediante canales específicos, como el Internet, las redes o las pantallas. Y es verdad que esto es un recurso discursivo común en la obra de artistas contemporáneos con aproximaciones desde cualquier disciplina. El imaginario común, el umbral difuso entre lo material y lo inmaterial, y también su relación con la cotidianidad acelerada que vaticinaba Paul Virilio, conforman un paradigma específico que no resulta fácil eludir. Esto me lleva a la idea de Ernesto Francalanci de que la visión se complica cuando confrontamos la realidad física o material y la realidad simuladora o digital inmaterial: esta realidad ha conseguido que se atravesase una ventana perceptiva para ofrecer un viaje inmersivo y sensorial al interior de un mundo que carece de luz física.

Yo creo que esta noción de realidad hace que nuestro vínculo con la materialidad sea un área de trabajo muy interesante. En mi caso, abarco desde las reminiscencias al cuerpo, como la piel, a fenómenos naturales, como la iridiscencia, la transparencia, la fragmentación de la luz, etc., o aproximaciones al ámbito industrial y su idiosincrasia. De hecho, la automatización, los algoritmos y los procesos digitales están presentes tanto desde la génesis de los materiales con los que trabajo, que mayoritariamente provienen de manufactura industrial, como en los procesos de manipulado que aplico sobre ellos, sean impresiones UV, tintas o barnices.

JC ¿Y el cuerpo?

IF Sí, creo que hay una relación muy cercana al cuerpo en este tipo de obras. Trabajo y manipulo los materiales personalmente haciendo uso de mi propio cuerpo, para llevarlos al límite de sus propiedades. Los grandes formatos que utilizo me obligan a tener una relación directa y física con el material, forzando dobleces en los metales o tensando el caucho hasta conseguir nuevos volúmenes. Busco conseguir una fusión que despierte inquietud al espectador, generando nuevos cuerpos/obras y haciéndole reflexionar a través de la percepción y sus convenciones previas sobre estos materiales. En todos mis trabajos se presenta esta dualidad entre lo digital y lo orgánico, donde la dimensión física aparece a través de la manipulación directa. Por ejemplo, los pliegues que realizo sobre el metal mediante el peso de mi cuerpo no serían iguales a las curvaturas generadas por una máquina. Esto provoca que el material tenga cierta vida o calidez, y que actúe además como testigo de una acción.

JC Por último, me gustaría hacer referencia al título de esta exposición. Hemos barajado varias posibilidades: liminal, limen, intervalo, umbral... Finalmente, nos quedamos con "infraleve" que traduce el concepto "*inframince*" de Marcel Duchamp. Para él, lo infraleve se definía como una imagen en trance de desaparición, una alegoría sobre el olvido: acontecimientos frágiles como el olor del humo del tabaco, el vaho del aliento sobre una superficie pulida... En definitiva, momentos extraídos de la contemplación de la volatilidad de la vida cotidiana y que Duchamp consideraba como la verdadera materia del arte. Se trataría de recuperar la contemplación de fenómenos sutiles que escapan al ojo fijo por su fugacidad.

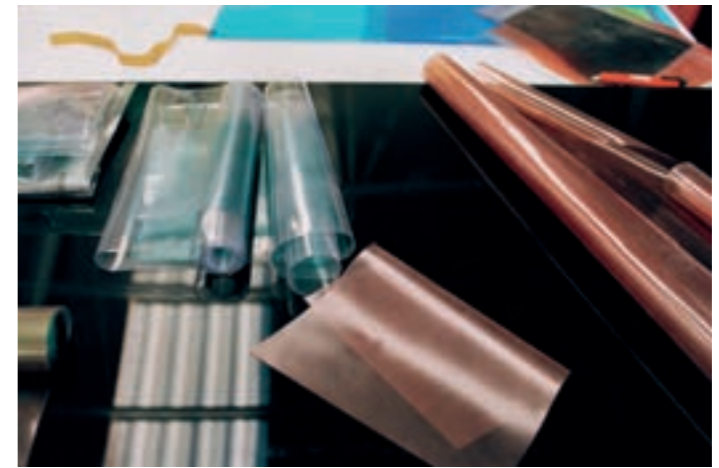
En fin, parece obvio que un título debe sintetizar la narrativa de una exposición y que, en consecuencia, hablamos de conceptos que deben estar de algún modo relacionados con tu narrativa.

IF Sí, uno de los conceptos con los que estoy trabajando últimamente y que me parecen más sugerentes es "liminal", que se convirtió en el título de una instalación que presenté a principios de 2019 en la galería The Flat - Massimo Carasi de Milán. En psicología, el adjetivo liminal se utiliza para caracterizar aquello que está dentro de los límites de lo perceptible por nuestros sentidos. Yo creo que en muchos de mis trabajos realizo aproximaciones a estos límites: intento ampliarlos hasta ubicarme en su umbral y revelar nuevos modos de percepción. Si consideramos que trabajo con pequeños cambios a escalas imperceptibles que influyen en nuestra percepción del entorno, puede decirse que esa dimensión que Duchamp definía como infraleve está efectivamente presente en mis últimos trabajos.



98 On the Edge of What Is Perceptible

Inma Femenía and Julia Castelló



During the summer of 2019, while working on the concept and final selection of works for Inma Femenía's "Infravele" ("Infrathin") exhibition at Bombas Gens Centre d'Art, we had a conversation in which she shared her working processes, her references and her relation to materiality as channelled through digital media. In "Infravele" the artist presents a series of works that reflect her earlier practice, such as *Mehr Light! (More Light!)*, *Black Mirror*, *Hold* (derived from an earlier piece titled *Free Fall*), and a new version of *Liminal*, accompanied by others created specifically for the exhibition, such as *Transversal*. The diversity of materials with which she works, her reflection around light within exhibition spaces, the materiality of the digital and the staging of the body are some of the issues that emerged in the conversation.

Julia Castelló

For your exhibition at Bombas Gens Centre d'Art, you are working on *Transversal*, a new commission made of PVC that will take over one of the exhibition halls, and which plays with the natural and artificial light of the centre. This work shares with the others in the exhibition an investigation about the ways in which we may approach and capture the light from the digital realm, and from our contemplation of daily life. In your work you apply such range of colours to different materials, and this brings me to the question of the materials you choose. I'd like to know why you opted for aluminum and PVC instead of, for example, creating monochrome surfaces on paper. I ask this because colour and light have been one of the key issues for Western painting. So why not using pictorial methods to give shape to your investigations?

Inma Femenía

Years of thinking, seeing and investigating have led me to treat the materials according to their intrinsic qualities. I'm specially interested on those with which the light of our environment interacts, such as metal and plastic, because I specially appreciate its reflective and transparency qualities. I try to explore ways to call attention to the way these properties of light-matter respond to our gaze – a gaze that is shaped by the digital. For example, when metal is heated a chromatic range appears. You could say that is the starting point for the *In Tension* series, even though in this case I represent the chromatic qualities through a digital process – UV printing. At the end, the result makes reference to the perception that the limits between the physical and digital realms are merging. But, in fact, I use PVC because of its transparency: I'm interested precisely in the absence of colour, because as a support it makes my interventions tangible. These properties clearly couldn't be guaranteed with paper as a support.

I'm also interested in another aspect: the industrial use that is associated to metal and plastic. I feel comfortable working with them, and with the effects of the digital systems and my physical manipulations. Responding to your question about the pictorial, I must say that I believe there is a direct relation between classical capture of light and colour and my artworks, and my earlier works had in fact an important pictorial component.

JC What about the process of working on the gaze shaped by the digital? For example, *In Tension*, the series you just mentioned, is made of sculptural pieces that from the distance appear to be monochromatic, and suggest to those who encounter them that they're going to see their image reflected on them, as if they were modified screens. I'm wondering how relevant the reception of the work is for you, and how this process of creation eventually concludes in the modified support. I say this because the issues you investigate belong to a two-dimensional realm.

IF Well, my starting point is the fact that the digital world is no longer only behind the screen. In fact, it is related to our daily experience, to memory and to recognition. To our perception, using just one word. Because of that, when I look at nature, at materiality, I find relations to digital language.

In my work, this sort of fusion is produced through colour, and also through image. For *In Tension* colour is the clear reference: the colours we perceive in our environment are mimetised by digital chromaticism (hexadecimal, RGB or CMYK). I want to point out that the natural phenomenon is being interpreted through direct digital printing on the surface. Additionally, I like to evidence the processes the material has gone through, to underline characteristics that are specific to printing, such as constructing colour with separate inks. In order to do this I modify certain aspects of the execution processes, such as the distance between bolsters and support. So when observing the result in detail, the separation of colours typical of the digital weave may be perceived.



The relationship to the viewer you mention is fundamental precisely because, seen from close distance, these works may reveal their production process, and through this I try to share with the observer the perceptual phenomenon behind each individual case. I try to take into account those different ways of looking throughout the process of producing the works, precisely because I'm interested in inviting the spectator to be part of them with her dislocations and movements. This tridimensional component is actually becoming increasingly important in my work, because it brings with it nuances that involve space, its relation to technology and the perceptual interpretation of this new materiality.

JC The topic of materiality is fascinating today, and I would like to return to it later. But before I would like to refer to an idea that I find very interesting: that the digital world goes beyond the screen, and the way you relate this to our perception of our surroundings. For example, in your studio there was an image of the agricultural fields that inspired one of the works you're working on.

IF I've always thought that a trait shared by many artists is the constant interpretation of the world around us. My gaze is always connecting the matters I'm investigating with the phenomena and environments through which I move every day. During the journey from my house to my studio I leave the city and take roads through the agricultural fields on the north of the city; there I find different colours, densities, masses and textures in each allotment, depending on the crop, the time of the year, the techniques being used... I find this ongoing and fast changes fascinating.



During that journey I also perceive how time degrades and modifies the state of materials, such as the plastic sheets that are used for the greenhouses or to protect some crops. Their use and display outdoors transforms and degrades them, showing the passage of time, describing a process that recalls the digital image and its becoming in the new materiality defined by the Internet, the virtual realm and our efforts to maintain its fragility. These are reflections that have resulted in very specific works, such as *Free Fall* or *Hold*. The latter is inspired by an industrial plastic that I found in one of the journeys through the fields, which despite being folded and secured by a very specific structure, had been worn out by the passage of time, creating a very symbolic ensemble. I find its relation to the current state of the digital image interesting, the contrast between the attempt to make a support persist and its unavoidable degradation because of the fierce contemporary use and its flow within time.

JC Elsewhere you talk about inviting the spectator to relate to your work through routes within the exhibition space. When we discussed the display of your works in the exhibition halls of Bombas Gens Centre d'Art, you insisted on the spectators' movement. It is as if each space in which you show your work were a challenge. How do you address this? Taking into account your play with the spaces where you exhibit your work, I'd say that you adapt your works to them – or at least that has been the case at Bombas Gens. In fact, there is a number of contemporary artists who work with a new materiality after the arrival of the Internet, of the screens, the virtual world, and who feel the need to always work in response to a location. Do you think there's no point on working differently?

IF Working in response to a specific location makes it possible to relate the work with the space and the spectator, although I obviously don't think this is the only way to work. In my case, it helps me see the projects better, and it has become increasingly important to consider the place that is going to be intervened with the intention to create environments. Each time I start to develop an exhibition the first thing I do is a study of the space, and I construct a maquette. For Bombas Gens Centre d'Art I've reproduced the exhibition halls 3 and 4 in a 1:20 escale, and this is allowing me to experiment with the proportions the works could have there.

In fact, making a maquette is fundamental for my conception process: it helps me glimpse how I can tackle the space, and test how the spectator could relate to the work from her perspective and in relation to the architecture. I also need to display on my studio walls all kinds of work materials, such as notes, drafts, fragments of materials or images. They are materials that directly or indirectly relate to the work I'm making, always orienting the work space towards the concepts that structure the project.



JC Another of the pieces you're developing for the exhibition is titled *Hold*, and revisits an earlier piece called *Free Fall*. *Hold* will be set in dialogue with one of your most recent works, *Mehr Licht!*, which might relate to Hito Steyerl's theories on the "poor image". The starting point is part of a LED advertisement screen, which you place out of scale and context. Poor images, according to Steyerl, "are poor because no value is assigned to them in the class society of images. [...] Their lack of resolution is a testimony of their reappropriation and displacement." How do you interpret this notion of "poor image" in your work?

IF We must remember that capturing reality through machines is a constant occurrence in our daily life, and this offers us new ways of experimenting the world. Our gaze overcomes its limitations and is expanded through the machine's retina. It could be said that the result is not a simple representation of reality, but a new expanded reality.

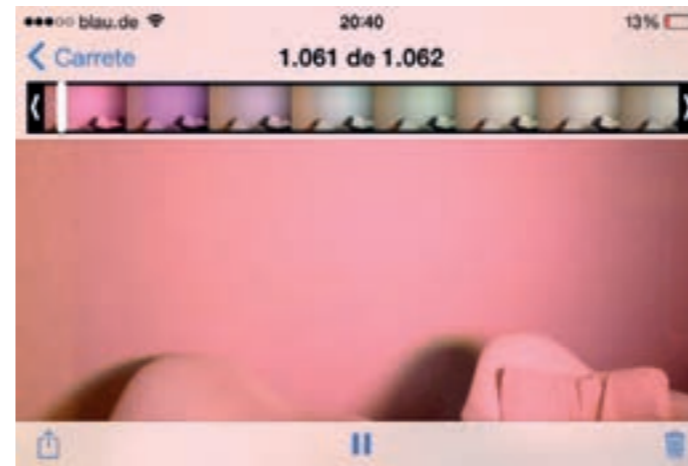
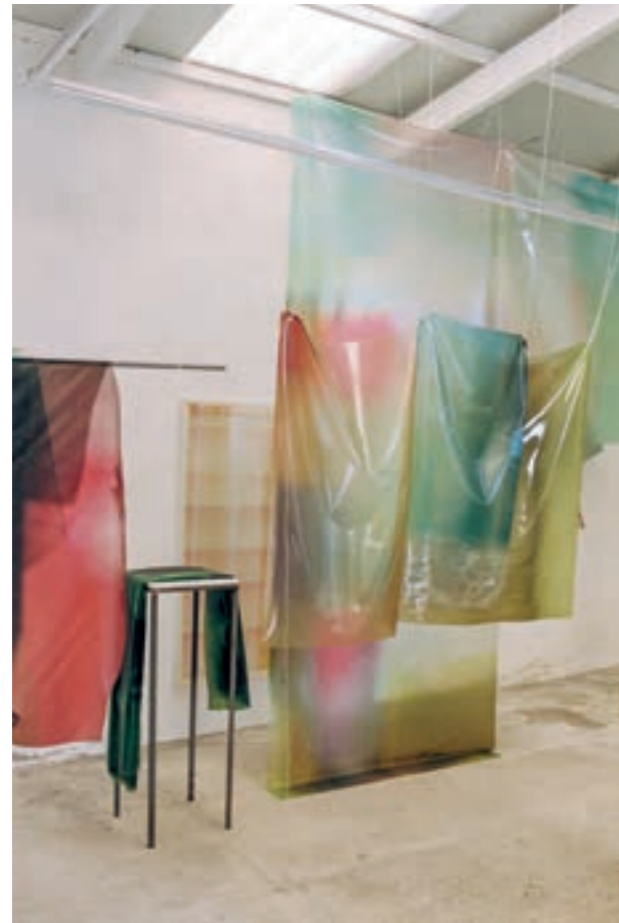
Our perception mechanisms, the semiotics of the digital image, and how the image adapts to the representation forms that the new technologies allow are obviously issues in my work. For example, *Free Fall* intends to make visible the becoming of the digital image, an image that is increasingly conditioned by our need to connect and the speed of our exchanges. I also wanted to show the fact that the quality of the video surveillance images and their reading in real time bring images toward abstraction. This is how I understand the concept of "poor image", and explore its lack of fundamentals for the future, because it is increasingly conditioned by the communication processes of dissemination in real time, uploading, downloading, editing and compressing.

JC *Black Mirror* will be presented in this same room.

IF Yes, *Black Mirror* looks at the daily aspects of the presence of technology, through the spectator's reflection on a piece of black methacrylate that simulates a screen that hasn't been turned on, and that separates the psychical and virtual worlds. The screen gains an interesting additional dimension in this exhibition, as it is placed in front of *Mehr Licht!* Its reflection will multiply the depth of the projected colours, and will surround the visitors who enter the second exhibition hall of "Infrave", making them participants in the work.

JC In *Mehr Licht!* you abandon mathematics, the use of photographic techniques, the search for a gesture on the surface, and instead take a fragment of an advertising screen and place it directly inside the white cube, at an uncommon distance, out of scale, to investigate once more the effects of light. So the poetic gesture becomes a political gesture.

IF In the encounter with my work the sensorial experience often predominates, but I am really interested in provoking the spectator's reflection, so the works are indeed subject to political or social interpretations beyond the mere visual experience. At the end, my work always emerges from reflections connected to social realities and shifts, to the way they take shape in our near environment. That is why *Mehr Licht!* refers to the ecosystem of big cities and their centres, where the presence of large screens and their light emissions attract the attention of the passers-by and influence their behaviour. Placing an LED screen inside one of Bombas Gens's exhibition halls is a gesture that exposes how digital light impregnates the spaces beyond the content of the advertisements. This is the reason for the unusual position of the work within the room, which doesn't allow for the advertised content to be seen: we only perceive the environment generated through the properties of colour and its reflection on the surfaces. I'm interested in sublimating an experience away from the typical noise of these advertisement platforms, an experience in which light and colour play the key roles. "*Mehr Licht!*" are believed to be the last words Goethe uttered before passing away – words that seem to me specially premonitory, that anticipate the reality in which we find ourselves.



JC Let's return for a moment to the matter and materiality of your work. You give your investigations, your works, a new skin that reflects an irony camouflaged as naivety. This is the case with other contemporary artists, such as Pakui Hardware or Neringa Vasiliauskaitė, who develop their work around the relationship between materiality, technology and economy, in relation to how matter becomes an obstacle to technological development. In your case, the reference to the body is perceived in the manipulation of materials: for example, the use of rubber refers to a second skin with which to create tension and new perceptions. But there's also a reference to robotics, automatisisation, algorithms... Do you feel there is a group of contemporary artists influenced by the virtual world and the screen, who share an imaginary located somewhere between reality and fiction, and who have the need to approach reality through material objects?

IF I actually think there is a current in contemporary art production that has the representation of reality through technology as its defining element. It's apparent for me that any physical manifestation is inherently associated to its representation in the virtual realm, its spectre, that travels, is consumed and degrades in specific channels, such as the Internet, the networks or the screens. And this is actually a discursive element shared by contemporary artists working in all media. The shared imaginary, the diffuse threshold between the material and the immaterial, as well as its relation to the accelerated daily life predicted by Paul Virilio, give form to a specific paradigm that is not easy to escape. This brings me to Ernesto Francalanci's idea that vision is complexified when we confront the physical or material reality and the digital or simulating immaterial reality: the simulating reality has made the passage through a perceptive window possible, to offer an immersive and sensory journey inside a world with no physical light.

This notion of reality makes our connection to materiality a very interesting area of work. In my case, this ranges from memories of the body, such as the skin, to natural phenomena, including iridescence, transparency or fragmentation of light, or approximations to the industrial realm and its idiosyncrasies. In fact, automatisisation, algorithms and digital processes are present both within the genesis of the materials I work with, which originate mostly in industrial manufacturing, and in the way I manipulate them, be it through UV printing, inks or varnishes.

JC And the body?

IF I do think there is a very close relation to the body in this type of works. I work on and manipulate the materials using my own body, in order to take them to the limit of their possibilities. The large formats I use give me a direct and physical relation to the material, forcing folds in the materials or tensing the rubber until new volumes emerge. I'm looking to achieve a fusion that provokes disquiet in the spectator, generating new body/works and making her reflect through perception and her existing conception of those materials. Such duality between the digital and the organic is present in all my works; the physical dimension appears here through direct manipulation. For example, the folds I create on the metal with the weight of my body wouldn't be the same if they had been generated by a machine. My body gives the metal some life and warmth, and so the metal acts as the witness of an action.

JC To come to a close, I'd like to talk about the exhibition title. We considered several possibilities: liminal, threshold, interval... and ended up with "infrathin", which translates Marcel Duchamp's concept "*inframince*". For him infrathin is an image on the verge of disappearing, an allegory on forgetting: delicate events such as the smell of the smoke of a cigarette or the steam caused by your breath on a polished surface... In short, moments pulled from the volatile daily life that Duchamp considered the true matter of art. The task would be to allow for the contemplation of subtle phenomena that, because of their fugacity, escape the still eye.

A title, it seems, must synthesise an exhibition's narrative, and therefore we are talking about concepts that must in some way be related to your own narrative.

IF One of the concepts I've been recently working with and that seems to provoke a lot of through is "liminal", which became the title of an installation I presented in early 2019 at The Flat - Massimo Carasi gallery in Milan. In psychology, "liminal" is used to characterise that which is within the limits of what can be perceived by our senses. I think many of my works come close to those limits: I try to expand them until I'm positioned on their threshold and may then reveal new modes of perception. Considering I work with small shifts in imperceptible scales that influence our perception of the environment, we could say the dimension Duchamp defined as infrathin is in fact often present in my recent works.



