

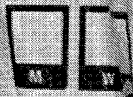
Leo Puma



HUAN BEING

Name _____
Weight _____
Type _____

100% OF
100% BIO
60% WATE
40% OTHER
ELEMENTS



MADE ON EARTH
100% BIO
60% WATE
40% OTHER
ELEMENTS

OBSOLESCENCIA DESPROGRAMADA DESDE PROCESOS VIRTUALES

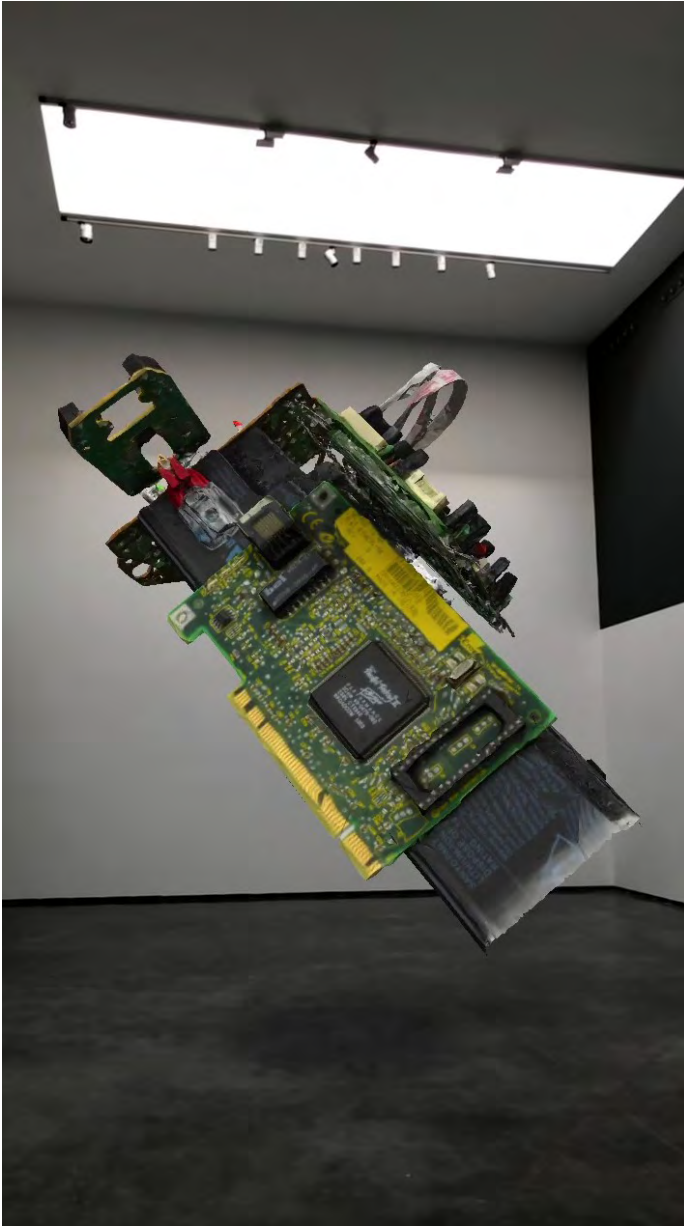
Este proyecto utiliza la pantalla del dispositivo móvil como una “lente mágica” en donde se entrelazan elementos del mundo físico con elementos virtuales. La realidad aumentada funciona entonces como una herramienta que nos otórga la capacidad de invadir los espacios, adaptándose respetuosamente con el entorno. El tratamiento del archivo digital se convierte en un formato versátil que permite nuevas perspectivas y posibilidades artísticas. Las figuras 3D resultantes, consisten en esculturas generadas mediante la fotogrametría de objetos tecnológicos desechados: donde la cámara recopila suficientes datos para crear copias digitales de elementos físicos. Un proceso de virtualización que trata de “desprogramar” la obsolescencia de objetos rechazados por el “progreso tecnológico”.

“distopía.obj” reflexiona sobre la sociedad contemporánea de consumo. Mediante la recontextualización de desechos obsoletos, vemos las entrañas de una sociedad cada vez más digitalizada. Una obra que devuelve a nuestra comunidad sus propios residuos desechados. Fragmentos de una distopía tecnológica dedicada a la producción, el consumo y el residuo. Mostrando como el ecosistema visual que nos rodea evoluciona junto a los diferentes procesos de lo digital.

OBSOLESCENCIA DESPROGRAMADA DESDE PROCESOS VIRTUALES

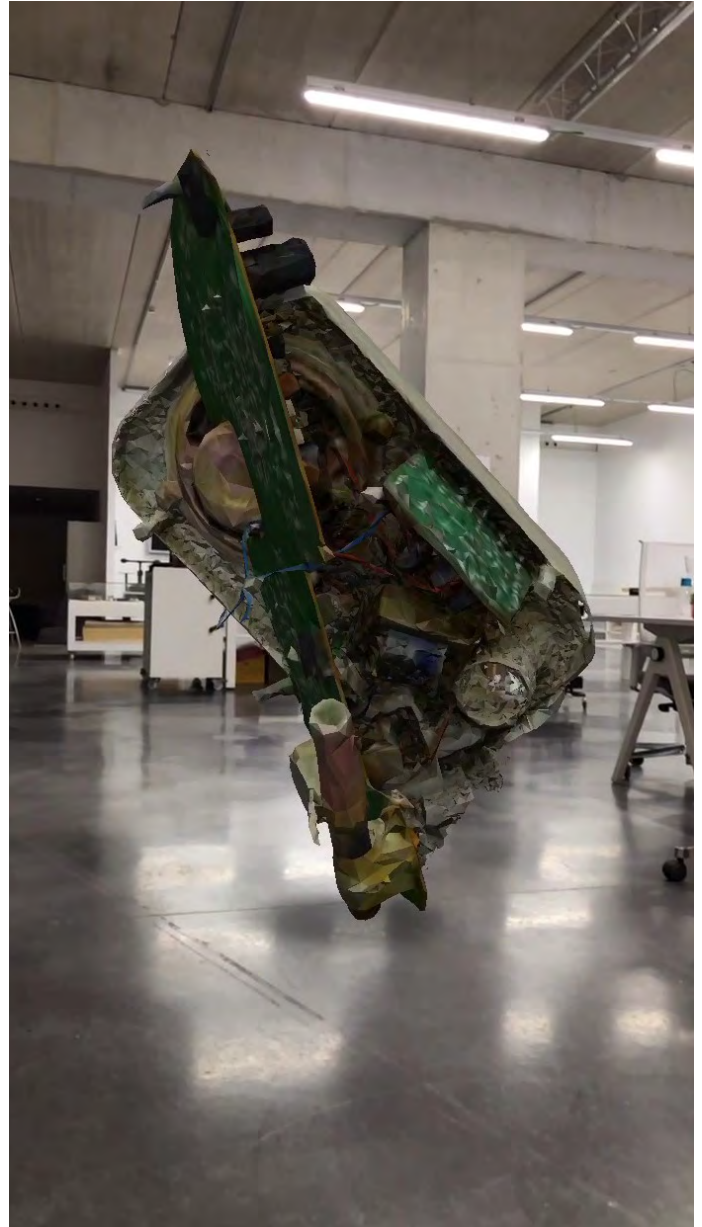
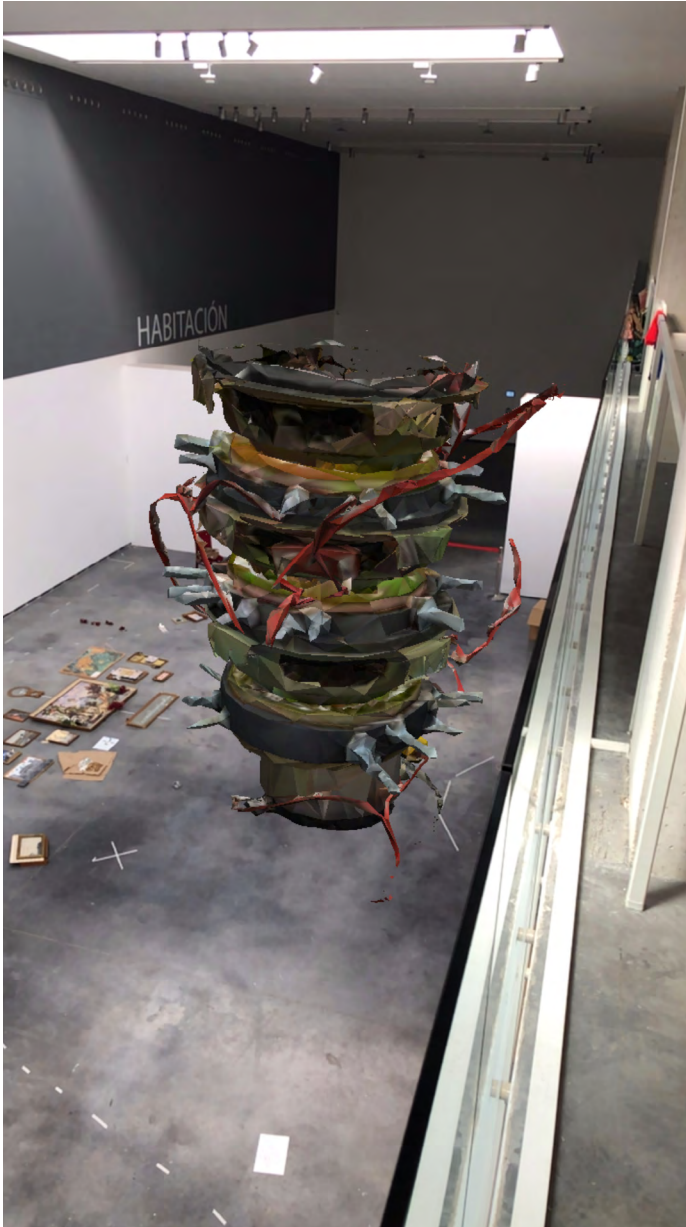
Proiektu honek gailu mugikorraren pantaila “lente magiko” gisa baliatzen du, eta bertan elkartzen dira mundu fisikoko elementuak eta elementu birtualak. Errealitate areagotuak, beraz, espazioak hartzeko gaitasuna ematen digun tresna gisa funtzionatzen du, eta ingurunearekin errespetuz egokitzen da. Artxibo digitalaren tratamendua ikuspegi eta aukera artistikorako aukera berriak ematen dituen formatu moldakor bilakatzen da. Ondoriozko 3D irudiak baztertutako objektu teknologikoen fotogrametriaren bidez sortutako eskulturetan dautza: kamerak, bertan, nahikoa datu biltzen ditu, elementu fisikoen kopia digitalak sortzeko. Birtualizazio-prozesu hori “prozesu teknologikoa”-k baztertutako objektuen zaharkitzea “desprogramatzen” saiatzen da.

“distopía.obj”-k gaur egungo kontsumo-gizartearen inguruan hausnartzen du. Hondakin zaharkituak berriro testuinguruan kokatuz, gero eta digitalizatuagoa den gizartearen erraiak ikusten ditugu. Lan horrek gure erkidegoari hark baztertutako hondakin propioak itzultzen dizkio. Ekoizpenari, kontsumoari eta hondakinari eskainitako distopia teknologiko baten pusketak. Inguratzen gaituen ekosistema bisuala digitalaren prozesu desberdinekin batera eboluzionatzen duela erakutsiz.









Artista digital, eskultor, músico y fotógrafo. Leo Pum (Leandro Gómez, 1997) de origen colombiano criado en La Rioja, residente en Navarra. Un artista curioso que comienza sus estudios en la Universidad Politécnica de Valencia, donde se gradúa en Bellas Artes. Consigue exhibir en exposiciones como la Muestra de Arte Joven de La Rioja (Museo de La Rioja), “Tranzyxion” (ESDIR) o “dystopia. obj” (La Fábrica de Gomas). Mediante la investigación en los procesos del tratamiento de la imagen digital, trabaja ideas relacionadas con lo tecnológico y su repercusión contemporánea. En la escultura combina el reciclaje de elementos obsoletos experimentales, con procesos de virtualización como la fotogrametría y la realidad aumentada. A partir de una mezcla antitética de elementos analógicos con otros digitales, busca crear estéticas efectivas en el diseño, híbridas entre el mundo publicitario y artístico.

Artista digitala, eskultorea eta argazkilaria, Kolonbiakoa da jatorriz Leo Pum (Leandro Gómez, 1997), baina Errioxan hazi zen eta Nafarroan bizi da. Artista kurioa da, eta Valentziako Unibertsitate Politeknikoan hasi zituen ikasketak (Arte Ederretan gradua lortu zuen). Erakusketa hauetan jarri ditu bere lanak ikusgai: Errioxako Arte Gaztea (Errioxako Museoa), “Tranzyxion” (ESDIR) edo “dystopia. obj” (La Fábrica de Gomas). Irudi digitalaren tratamenduaren prozesuei buruzko ikerketaren bidez, teknologikoarekin eta bere ondorio garaikidearekin lotutako ideiak lantzen ditu. Eskulturan, elementu zaharkitu esperimentalen birziklapena birtualizazio-prozesuekin konbinatzen du, hala nola fotogrametriarekin eta errealitate areagotuarekin. Elementu analogikoen eta elementu digitalen nahasketa antitetiko batetik abiatuta, estetika eraginkorrak bilatu nahi ditu diseinuan: mundu publizitarioaren eta mundu artistikoaren arteko hibridoak.

||
Huarte

ARTE GARAIIKIDAKO ZENTROA
CENTRO DE ARTE CONTEMPORÁNEO