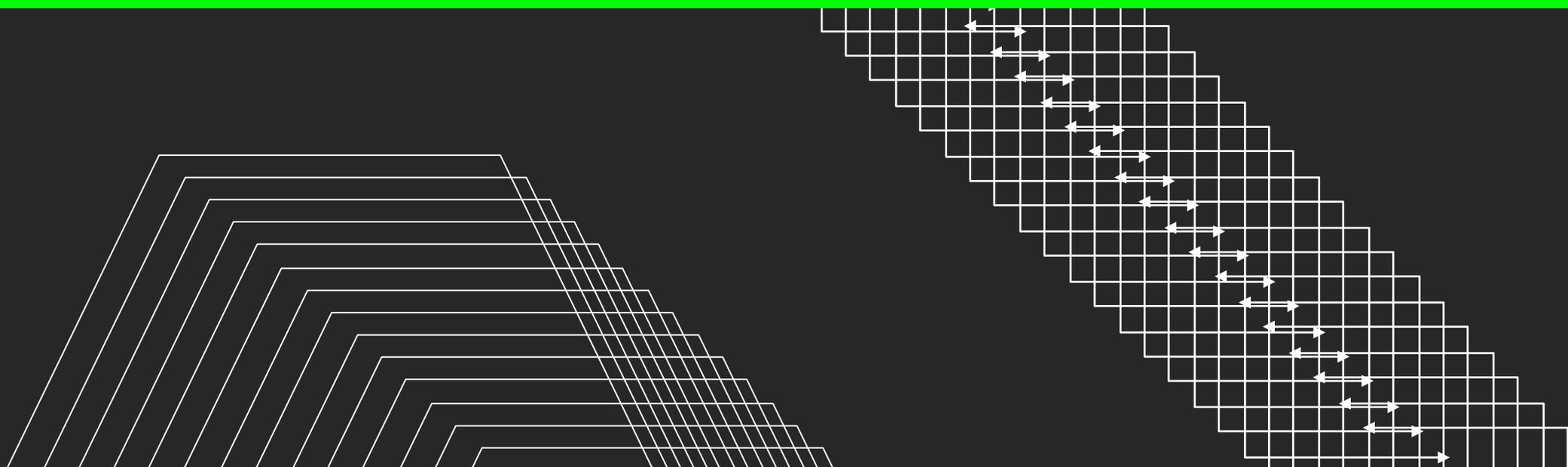


DEMOISEA



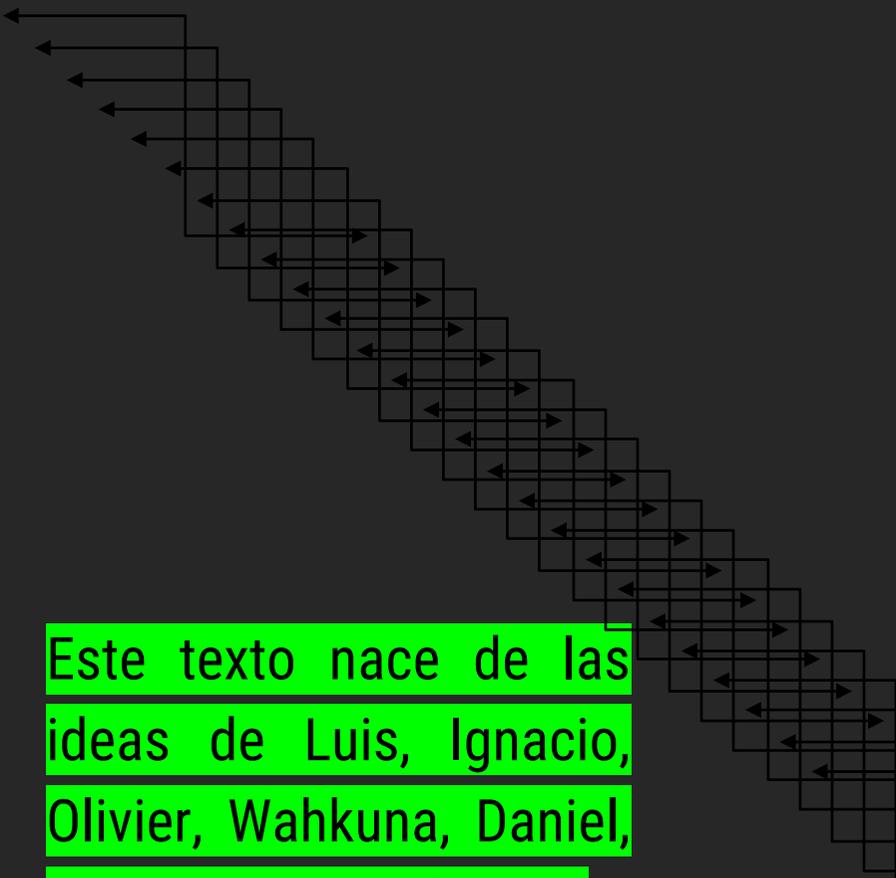
saga de la urbe 1



Este documento es el resultado del primer encuentro desmusea, dentro del ciclo *La Saga de la Urbe*, celebrado el domingo 23 de septiembre de 2018 en el Carrefour Express de la calle Amanuel número 5, en Madrid.

Con *La Saga de la Urbe* buscamos reflexionar sobre la existencia de espacios en los que podemos reconocer la experiencia de *museo*.

El objetivo de este primer encuentro fue crear un catálogo para una futura exposición ficticia. Nuestro hilo conductor como *curators* era el de intentar explicar el Hoy a la gente del Mañana. Entre los asistentes seleccionamos los productos del Carrefour que más relevantes nos parecieron para ello.



Este texto nace de las ideas de Luis, Ignacio, Olivier, Wahkuna, Daniel, Antonio, Yago y Susana.

Existió un momento del futuro en el que dejaron de importar los paradigmas del aquí y el ahora. Un futuro en el que se hundieron los dedos en la tierra y desenterraron los estratos del presente perfecto, y los objetos del *hoy* perdieron la categoría de producto para convertirse en símbolo. En pieza.

De este preciso momento del futuro parte nuestra exposición, “*¿cómo quieres que te corte la carne hoy?*” En el que revisitamos un espacio de la cotidianeidad pretérita (un Carrefour Express) como escenario simbólico donde posicionar nuestras reflexiones e inquietudes, como prismas exhumados que descomponen a nuestro alrededor una luz muy lejana e incierta.







01

Cilindro de fluido estimulante

20 cm

Esta refulgente pieza es una clara muestra de los agitados ritmos metabólicos de nuestros ancestros. El imparable frenesí que determinaba la vida de los antiguos suponía un reto complejo para sus limitaciones circadianas.

Para acompasarse al compás de la colectividad, siempre en perpetua aceleración hacia la nada, era muchas veces necesario ingerir esta clase de sustancias.

Su altísima y preocupante proporción de químicos nocivos desembocó al desarrollo de una versión "ligera", que aun resultando menos peligrosa para el estómago, era igual de dañina y ponzoñosa para la mente.



02

Vasija contenedora de líquidos
cafeínicos.

aprox. 12 cm

Es recurrente encontrar en piezas del pasado la imagen de esta antigua deidad de largo pelo y dos colas de sirena, íntimamente asociada a los ciclos humanos de consumo. El material utilizado para la ejecución de estas vasijas era el denominado *plástico*, que tras su desaparición absoluta de la Tierra hubo de ser sustituido por materiales atávicos como cristal, papel y tejido. Supone, por tanto, un imprescindible testimonio de los arquetipos religiosos y económicos del pasado.

03

Contenedor de nutrientes
especializados
aprox. 40 cm

No deja de resultar estremecedora la visión de un contenedor cuya apariencia no representa el alimento que va a ser tomado, sino el ser que va a alimentarse de esa comida: un felino blanco doméstico. En aquella época, era una costumbre muy arraigada en esta cultura la de atesorar pequeños animales benignos en el espacio de las casas, estableciendo con ellos un ligamen que trascendía la simple convivencia o simbiosis, implicando una, para nosotros inexplicable, conexión familiar y emocional.





04

Recipiente de proto-comida artificial

aprox. 10 cm

La importancia de esta pieza radica en su condición como precursora de la actual comida automática, generada por impresión 3D a través de proteínas artificiales. En este momento de la historia, los recursos comestibles aún no suponían un bien escaso, al menos en países como éste. El único recurso que sí suponía un bien muy limitado era el tiempo: por este motivo fue creado este objeto, que consistía en una repugnante enjundia carbónica que se hinchaba tras la exposición al agua caliente. Con el tiempo, estas sustancias y estos procesos se irían sofisticando, determinados también por la progresiva limitación de los bienes comestibles.

05

Tubos de succión (¿?)

aprox. 20 cm

Nos resulta todo un enigma este conjunto de pequeños objetos maleables que se repiten en el interior de un envase transparente. Sus colores no parecen seguir ningún patrón estético ni cromático definido. Su utilidad aún resulta un misterio. Algunos especialistas apuntan a que este artilugio podría haberse utilizado como utensilio para tomar líquidos de forma no-autónoma, función que ha sido rebatida constantemente por su evidente estupidez. Solo para una parte de la población tendría sentido este artilugio y, sin embargo, se consumían millones. Aún más inquietante es la utilización del llamado *plástico* para su creación, material que como se descubrió tiempo después, conduce a la irreversible descomposición y transformación del planeta en una gran bola de metal pulido.





06

Altar

aprox. 40 cm

Sin duda nos hallamos ante una de las piezas maestras de la exposición, en la que queda perfectamente manifiesta la necesidad del hombre ancestral de determinar la hegemonía de lo tecnológico sobre la naturaleza. Una naturaleza representada a través de una burda lámina verde, simulando un recorte cuadrado de hierba. El sistema numérico corona el conjunto, ejemplificando la superioridad de lo digital, de lo sistematizado a través del número, sobre lo salvaje de lo analógico.

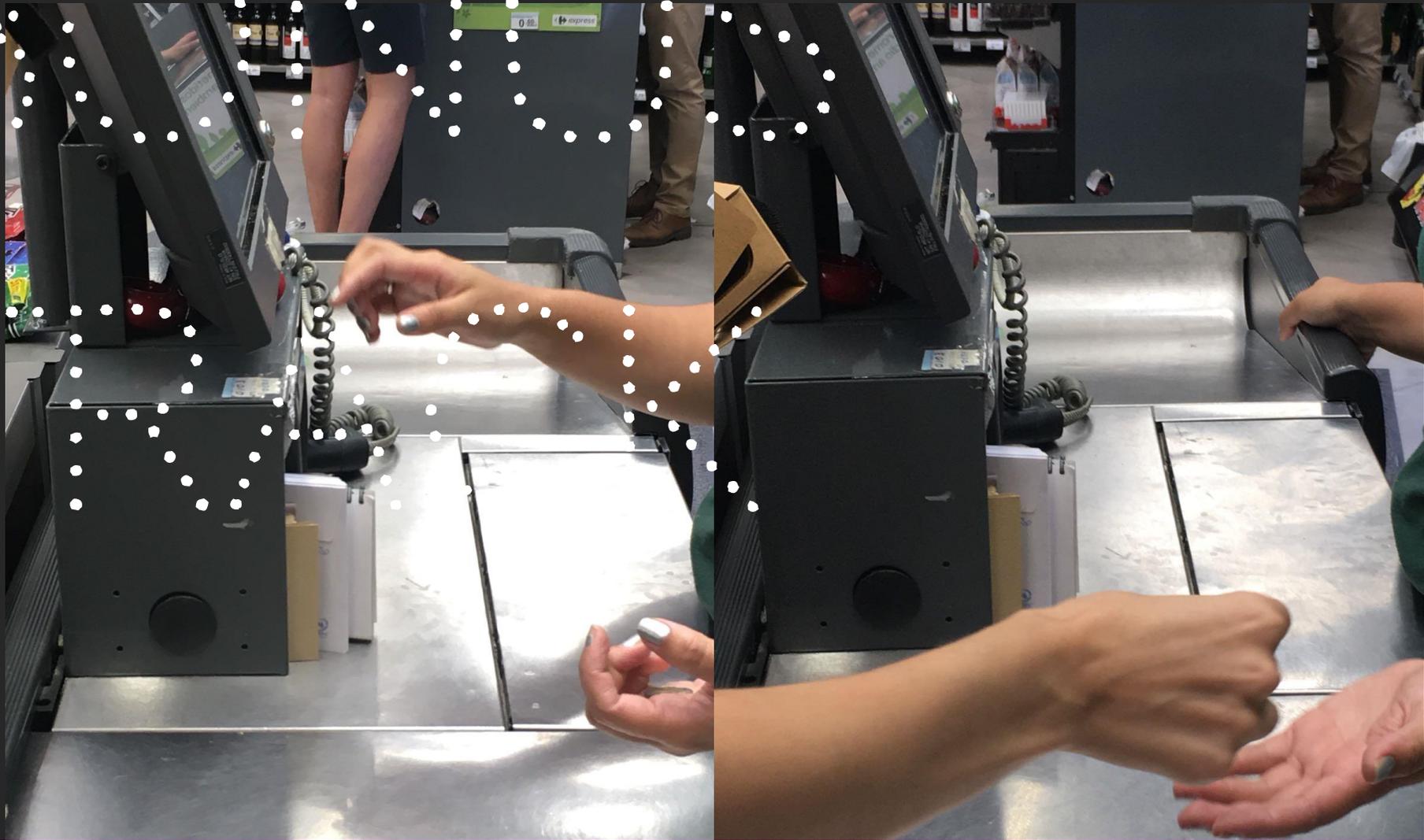


07

Arma blanca

aprox. 15 cm

Da buena muestra este cuchillo de cómo el placer estético impregnaba cada decisión de la humanidad ancestral, incluso en la elaboración de herramientas de carácter puramente utilitario. El deseo por ser, poseer, observar e incluso empuñar la belleza explica el cuidadoso diseño de este arma y su correspondiente funda, que como podemos comprobar, imita con su color una corriente de agua.



vive la experiencia



¿Qué elemento de tu supermercado de confianza representaría mejor la contemporaneidad/ el aquí/ el ahora?

Esa frase de la charcutería que nos interpela “¿cómo quieres que te corte la carne hoy?”, ¿la formula un humano o un *bot*?

¿Por qué en vez de dulces y caramelos de consumo inmediato que nos ofrecen en la cola de la caja se están sustituyendo por cables USB y HDMI? ¿Cómo se siente una experiencia de realidad virtual si la vivimos en el espacio real que representa? La experiencia 360 fue enriquecida por los olores y el sonido del súper. El súper no fue afectado en nada por nuestras gafas de VR. ¿Es la tecnología tan imprescindible en todas nuestras cotidianidades? ¿cuánto tiempo permanecerá en el planeta todo el plástico que usaste ayer? ¿cuál es nuestra vinculación con la naturaleza? ¿cuánto la sentimos? ¿cuándo volveremos a la tela y al vidrio? ¿cuánto nos queda aquí? **¿de todo esto se puede hablar desde un súper?**

