



De Komedie Van Materiaal

ANDY G. VIDAL



De Komedie Van Materiaal

ANDY G. VIDAL

mayo - julio 2016
Espacio Iniciararte Córdoba



JUNTA DE ANDALUCÍA

Consejera de Cultura
Rosa Aguilar Rivero

Viceconsejera de Cultura
Marta Alonso Lappí

Secretario General de Cultura
Eduardo Tamarit Pradas

Director General de Innovación Cultural y del Libro
Antonio José Lucas Sánchez

Delegado Territorial de Cultura, Turismo y Deporte
en Córdoba
Francisco Alcalde Moya

PROGRAMA INICIARTE

Agencia Andaluza de Instituciones Culturales

Comisión de Valoración de Proyectos:
Antonio José Lucas Sánchez
Eva González Lezcano
Eduardo D'Acosta Balbín (UAVA)
Noelia García Bandera
Blanca Montalvo Gallego (UAVA)
Juan Carlos Robles Florido (IAC)
Miguel Pablo Rosado Garcés

EXPOSICIÓN

Espacio IniciarTE Córdoba
Delegación Territorial de Cultura, Turismo y Deporte

PRODUCCIÓN

Agencia Andaluza de Instituciones Culturales
Manuela Pliego Sánchez
Eva González Lezcano
Eva López Clavijo

MONTAJE

MANMAKU

CATÁLOGO

EDITA
JUNTA DE ANDALUCÍA. Consejería de Cultura

TEXTOS
Regina Pérez Castillo

TRADUCCIÓN
Deidre B. Jerry

DISEÑO
Agencia Andaluza de Instituciones Culturales
Departamento gráfico
DISEÑO EDITORIAL
Francisco Romero Romero
DISEÑO Y MAQUETACIÓN DEL CATÁLOGO
María José Rodríguez Bisquert

PRODUCCIÓN
Agencia Andaluza de Instituciones Culturales

FOTOGRAFÍA
Mariano Orte Ollero
Juan López
Andrés García Vidal

IMPRIME
Servigraf Artes Gráficas



© de los textos: sus autores


© de la edición: JUNTA DE ANDALUCÍA. Consejería
de Cultura

© de las reproducciones: sus autores

ISBN:978-84-9959-220-6

Depósito legal: 818-2016

ecoedición  		
Tinta sin metales pesados y papeles procedentes de una gestión forestal sostenible		
Impacto ambiental	Agotamiento de recursos fósiles	Huella de carbono
por producto impreso	0,46kg petróleo eq	1,39 Kg CO ₂ eq
por 100 g de producto	0,07 kg petróleo eq	0,21 Kg CO ₂ eq
% medio de un ciudadano europeo por día	10,17 %	4,55 %


JUNTA DE ANDALUCÍA
CONSEJERÍA DE MEDIO AMBIENTE
Y ORDENACIÓN DEL TERRITORIO
reg. n.º: 2016/54
Más información en
www.ecoedición.eu

ÍNDICE

Presentación Rosa Aguilar Consejera de Cultura	5
<i>HIGH TECH VANITAS</i> <i>La muerte de Hal</i> Regina Pérez Castillo	7 - 19
Obras	21 - 57
Biografía	59- 61
Traducciones	63 - 71

En *De Komodie Van Materiaal* (La comedia de la materia) Andy G. Vidal nos habla de la *vanitas*, de la obsolescencia programada, del paso del tiempo y de las costumbres y los rituales personales.

Se establece un diálogo en el conjunto sonoro (apropiaciónismo de lo fantástico-futurista, del ocio nocturno y de la cultura dj) con el objetivo de especular desde la ironía con las claves ideológicas y actitudinales propias de nuestra sociedad y cultura respecto al trascendentalismo, la fe y la justificación de nuestra existencia.

Rosa Aguilar
Consejera de Cultura
JUNTA DE ANDALUCIA

HIGH TECH VANITAS

La muerte de Hal

Cuando David Bowman, uno de los protagonistas de *2001: Odisea en el Espacio*, decide apagar a Hal, la supercomputadora inteligente encargada de controlar las funciones vitales de la nave espacial *Discovery*, éstas son las últimas palabras de la máquina:

“Deténgase, Dave... Tengo miedo, tengo miedo, Dave.... Dave, mi cabeza se va... siento que se va... siento que se va, mi cabeza se va... Todo es confuso para mí... mi cabeza se va, me doy cuenta, me doy cuenta. Tengo miedo.

Buenas tardes, señores, soy un computador HAL, de la serie 9000. Me pusieron en funcionamiento en la fábrica HAL de Urbana, Illinois, el 12 de enero de 1992. Mi instructor fue el señor Langley, me enseñó una canción, si usted quisiera podría cantársela...”.

El núcleo central de HAL es un cuarto lleno de pequeños y luminosos módulos de computadora montados en bloques que pueden ser extraídos o insertados. Bowman comienza a apagar a HAL quitando los módulos uno a uno; mientras lo

hace, somos testigos de la degradación de la conciencia de HAL. En el momento en que su lógica desaparece, tal y como si fuera un anciano de repente al final de su vida, comienza a cantar «Daisy Bell», una melodía que aprendió en su «infancia». Stanley Kubrick y Arthur C. Clarke dotaron a la celeberrima computadora de capacidad heurística, un rasgo característico del ser humano basado en la resolución de problemas mediante la creatividad y el pensamiento divergente, atributo que convertía a Hal en un humanoide incorpóreo con una capacidad sentimental y de raciocinio incluso mayor que la de sus compañeros.

Tecnotribal: sin rastro humano

De manera más o menos consciente, Andy García Vidal (Sevilla, 1991) comienza a definir sus objetos-chatarra futuristas tal y como Kubrick y Clarke hicieron con Hal: practicando la prosopopeya, otorgando personalidad humana a un ser inanimado. Esto, que supone un paso trascendental en su obra, no es más que la deriva natural de su trabajo y, por tanto, ancla sus raíces en sus primeras propuestas. Nos retrotraemos a *Tecnotribal*, la



primera exposición individual de Andy en el Centro Cultural Provincial María Atencia de Málaga. Tal y como explicó el comisario de la muestra, Nano Orte: «Cuando Andy García Vidal emplaza una serie de objetos en el espacio expositivo, uno tiene la sensación que más que “crear un mundo nuevo” se produce una mutación del mundo en el que vivimos»¹. Una metamorfosis que nos tras-

lada a otro tiempo, a un futuro distópico y postapocalíptico en el que el único resto humano que queda son los objetos artificiales, sintéticos e industriales que en un tiempo remoto (el presente) creó el hombre. Una especie de arqueología del futuro estrechamente ligada a la estética *cyberpunk*, subgénero de la ciencia ficción que recrea una sociedad en la que el superdesarrollo tecno-

¹ ORTE OLLERO, Mariano. *Andy García Vidal. TECNOTRIBAL*. (Celebrada en el Centro Cultural Provincial María Atencia de Málaga del 23 de abril de 2015 al 29 de mayo de 2015). Málaga: Diputación de Málaga. 2015. p.4.



lógico ha invertido el orden social y ha sumido a la humanidad en la violencia y el caos. Escritores como Isaac Asimov o Frank Herbert describieron a la perfección esas metrópolis post-industriales en las que la vida depende de diversos dispositivos inteligentes, llenas de contaminación y plagadas de edificios altísimos en los que la alta sociedad disfruta del aire fresco de las plantas superiores, mientras los estamentos más pobres enferman abajo en medio de la inmundicia y el humo. Les invito a reflexionar por un instante sobre la morfología de nuestras ciudades, poblaciones como

Dharavi (India), Beijing (China),... o sobre la dependencia que muchos tienen a su terminal móvil. La pesadilla futurista no está tan lejos. De hecho, en *Tecnotribal* Andy equiparaba nuestra sociedad actual a los paisajes de Asimov o Herbert, adelantándose a nuestra autodestrucción y situándose justo en el momento posterior en el que no queda rastro de vida humana, solo restos industriales de nuestra cultura. Para hacernos una ligera idea, podemos rememorar la última escena de la película *El Planeta de los Simios* de Franklin Schaffner en la que Taylor y Nova, protagonistas humanos del

filme, bordean la orilla del mar y descubren las ruinas de la Estatua de la Libertad que ha sido enterrada por la arena. Éste es el preciso momento que recrea *Tecnotribal*, aquel en el que los objetos de nuestra cotidianidad se convierten en resto arqueológico. ¿Era, por tanto, ésta una exposición arqueológica? Una falsa exposición arqueológica, una reconstrucción ficticia de lo que en un futuro podría ser el museo del siglo XXI.

Antiguallas valiosas, antiguallas religiosas

Andy debía seleccionar minuciosamente el tipo de objetos que constituirían dicho conjunto arqueológico ya que éstos se convertirían en una pequeña representación de lo que es nuestra cultura, nuestra huella. Fue entonces cuando decidió mirar a su alrededor, inspirarse en su propia vida, en sus experiencias generacionales para hablar de aquello que nos pertenece hoy y que será recordado en el futuro. Las fuentes temáticas parecían claras: la sociedad capitalista, la publi-



cidad, el plástico, lo industrial, la música *techno*, la Exposición Universal del 92 en Sevilla, Curro,... Elementos, todos ellos, que han formado parte de su imaginario vital (también del nuestro) y que ahora debían resucitar con un tono maduro y crítico. Presidían el espacio dos grandes altavoces insertos en unas estructuras de madera de pino de un acabado sumamente depurado, casi minimal. Éstas se erigían orgullosas como si fueran los tótems sagrados de nuestra cultura. Otros elementos que podrían asociarse a esa especie de ídolos son las formas piramidales y triangulares fabricadas en materiales evidentemente tecnológicos. En peanas más pequeñas el artista situó diversas esculturas. Por un lado, las figuras de plástico moldeado, un material que define nuestro tiempo y a nosotros mismos. El plástico es barato, práctico y se encuentra por doquier en múltiples espacios comerciales y bazares. En éstas



esculturas Andy reflejaba su admiración, no solo por el papel y la simbología de un material que no lleva entre nosotros ni un siglo, sino también por sus propiedades físicas: su elasticidad, su maleabilidad, su brillo,... Por otro lado, encontramos las esculturas con forma de bocadillo estrellado hechas en madera de pino, icono propio del ámbito publicitario que suele utilizarse para anunciar ofertas y en el campo del cómic para introducir sonidos estridentes como gritos, alaridos,... Por último, las cabezas de Buda con nariz de Curro, la mascota de la Exposición Universal del 92, símbolo de toda una generación y de un proyecto de «ciudad futurista» fallido. Cerraban la exposición algunos posters relativos a las figuras anteriormente citadas y una serie de vídeos que reflexionaban sobre la muerte metafórica de la tecnología (*Tecno como religión, parte tres*, 2015). A pesar de que todos los elementos que Andy seleccionó son distintos y proceden de ámbitos diversos: la publicidad, la tecnología,... en *Tecnotribal* existía un hilván temático o espíritu que inundaba el espacio expositivo: lo religioso. Así lo demuestra el texto que dedicó a la exposición el crítico de arte Juan Francisco Rueda en el periódico el SUR :

En el centro de la sala se sitúan dos obras que transitan entre la escultura y el dispositivo tecnológico, (...). En esencia son dos columnas de sonido; (...). Pero ambas pueden remitirnos a una especie de altar y a un reverencial tótem. Éstas, en diálogo con las formas piramidales y triangulares (símbolos de lo divino), en materiales que pueden aludir a lo 'high-tech' y lo tecnológico (aparecen amplificadores de míticas marcas montados como una pirámide), originan un discurso acerca de la idolatría de la tecnología, de cómo profesamos un verdadero culto a ésta² .

Efectivamente, la sala expositiva se había convertido en una especie de templo en el que los elementos más paganos y fútiles de nuestra cul-



² RUEDA GARROTE, Juan Francisco. Mundo (in) feliz. SUR. Crítica de la exposición Tecnotribal de Andy García, publicada el día 23 de mayo de 2015, p. 49.



tura de repente eran vestigios sagrados, objetos que sin haber sido fabricados para perdurar, más bien todo lo contrario, se proyectaban al infinito. En este sentido, el trabajo de Andy sobrepasa la mera búsqueda de símbolos, alcanzando una dimensión sacralizadora que lo conecta con la historia de las religiones y las culturas del Mundo. El artista construyó un lugar marcado por el tiempo (la contemporaneidad) y el espacio (la ciudad) cargado de sentido, en el que la comunidad se

encuentra y habla el mismo idioma (la tecnología) y en el que todos los miembros reconocen una serie de imágenes de gran calado simbólico. Para ello hizo uso de dos elementos sensoriales fundamentales y presentes en la «cultura bakala» o «discotequera» de finales de los 90 principios del 2000: las luces de neón y los ruidos digitales. Las primeras bañaban de un color azul y verde artificial la oscuridad de la sala, un recurso lumínico característico de discotecas, salas de fiesta

y demás antros. Los ruidos digitales (el *noise*, el *glitch* o *postdigital*) son géneros o categorías musicales cercanas al *techno* y a la experimentación musical con sintetizadores y ordenadores. El *noise* o *ruidismo*, por ejemplo, se caracteriza por el uso expresivo del ruido dentro de un contexto musical, mientras el *glitch* es un género de música electrónica que tiene como base el uso de sonidos de fallos electrónicos y pequeños pedazos de sonidos y samples. Estos géneros musicales, que son creados de la manera más artificial posible a través de aparatos electrónicos, presentan una clara influencia estética y temática de corte futurista y *cyberpunk* que enlazaba a la perfección con el discurso de Andy. Las obras de Yasumao Tone, Ryoji Ikeda, Alva Noto, Florian Hecker o Russell Haswell inspiran gran parte de sus composiciones sonoras. La propuesta es clara: los ruidos digitales son la música sacra del siglo XXI, así como las discotecas *techno* son las nuevas catedrales. La idea no resulta en absoluto descabellada. Desde mediados de los años 90 la música *techno* viene congregando a miles de personas en torno a festivales y discotecas que se convierten en auténticos puntos de peregrinación. Las drogas y el alcohol tienen una importante presencia en estos eventos cuyo objetivo principal es alcanzar estados psíquicos elevados. Ésto nos recuerda a las prácticas de los chamanes amazónicos quienes consideran el uso de aluci-



nógenos como el único medio a través del cual se puede obtener un conocimiento auténtico. La música también ayuda en este caso, ya que el artista tiende a montar los distintos temas musicales en *loop* o bucle, como si se tratase de un mantra cuyas vibraciones rítmicas nos imbuyen en otro estado de conciencia.

La Tecnología, nuestro credo

En una entrevista personal Andy me contó: «A veces observo a mi abuela y observo sus rituales cotidianos. Ella se levanta y reza, se acuesta y reza. Rezar a Dios es importante para ella, por eso lo hace... En cambio, ¿qué hago yo justo después de despertar y justo antes de ir a la cama? Mirar mis redes sociales. Encender mi ordenador, apagarlo». Andy no hablaba de un simple

salto generacional, sino de un cambio mayor, de una nueva realidad que ha transformado por completo nuestras costumbres y nuestro modo de relacionarnos con el mundo: la tecnología. Ésta es nuestra nueva religión, una doctrina basada en los intereses de la industria, el consumo continuo de dispositivos electrónicos y la firme convicción de que lo «nuevo es lo bueno», el vértigo de la gratificación inmediata y la comunicación constante con los demás. Una nueva dimensión que disfrutamos pero que también padecemos. Los hábitos tecnológicos actuales están desencadenando en un uso problemático de las tecnologías, aflorando, por ejemplo, los trastornos de uso abusivo y patológico. Sin embargo, existe una problemática que interesa más aún a los expertos: la deshumanización o pérdida de emotividad que se produce en los



espacios virtuales, un desorden provocado por el tipo de relaciones sociales que se entretajan en la red: relaciones en las que no existe ni la corporeidad ni el tiempo, lo cual ha transformado nuestro comportamiento emotivo. Cada clic, cada instante fugaz será efímero en la medida en que carezca de emoción, será permeable, intenso y mínimamente estable, si existe vinculación o afinidad. Cada vez resulta más difícil no caer en la mecanización de movimientos, en la rapidez de respuesta, en la irreflexión,... Esto es, nuestro comportamiento tiene cada vez más algo de autómatas, de robóticos. Recordemos que éste es el movimiento contrario al que proponían los grandes escritores de novelas *cyberpunk*: el ser humano es un modelo interesante por sus respuestas emotivas, sus contradicciones y su creatividad. Las teorías en materia de inteligencia artificial buscan humanizar al robot, algo que como indicábamos al principio del texto, es la clave de la nueva exposición de Andy, *De Komodie Van Materiaal* (La comedia de la materia).

La obsolescencia es la muerte

La comedia de la materia es el desuso. Hablamos de comedia, cuando realmente deberíamos decir «tragicomedia», pues el final de todos los dispositivos electrónicos, de todas las *high-tech* que forman parte hoy de nuestra vida, es el aban-

dono y el olvido. En menos de 2 años quedarán obsoletos y los sustituiremos por otros más nuevos, más rápidos y con mayores prestaciones. La tragicomedia de la materia es la obsolescencia programada, es decir, la planificación del fin de la vida útil de un producto. Pero, ¿qué ocurriría si estos objetos-chatarra tuvieran conciencia de su inutilidad, de su muerte, tal y como la tuvo Hal en *Odisea en el Espacio*?

Algo nos había adelantado Andy en su anterior trabajo, concretamente en el vídeo *Tecno como religión, parte tres* (2015), en el que el artista se trasladó a una antigua chatarrería de Sevilla que almacenaba cientos de «curros» de la Exposición del 92. Todos estos balancines automáticos para niños se distribuyeron durante el emblemático año por la capital andaluza para promocionar el gran proyecto expositivo y a su término, se recogieron y aglomeraron en diferentes desguaces. Ahora duermen a la intemperie, el sol los oxida y la lluvia los estropea. Permanecen silenciosos como en una especie de letargo, sonrientes y dispuestos a volver a funcionar. Juan Francisco Rueda apuntó sobre esta obra «parece una siniestra profecía, tal vez metáfora de la felicidad efímera y vacua»³. Sin embargo, en este trabajo, los objetos (los «curros») todavía siguen siendo un material de desecho sin don de palabra ni capacidad reflexiva. Siguen, por

tanto, dependiendo de nosotros. En *De Komedia Van Materiaal*, Andy retoma el tema de Curro, de hecho, adquiere uno de estos balancines automáticos, lo pinta de color metal oscuro para evidenciar su identidad mecánica y lo convierte en un autómatas con conciencia, un objeto pensante que se expresa y se cuestiona su existencia. ¿Cómo podría expresarse un cacharro de feria? De la única manera en que puede hacerlo, utilizando el lenguaje que le fue programado: «¡Hola Amigos! Soy Curro, la mascota de la Expo 92. ¿Quieres darte un paseo conmi...?, ¿Te divierto?». ¿Qué diferencia hay entre el enunciado de Curro y las últimas palabras de Hal? Ambos son máquinas declamando su función, haciéndonos saber el motivo por el cual fueron creadas. Pero Curro no habla sólo, tiene un interlocutor frente a él: una gran instalación de altavoces en dos pisos emitiendo ininterrumpidamente ruidos digitales, esto es metafóricamente el lenguaje en el que un altavoz puede hablar. En un diálogo incesante e infructuoso las máquinas testimonian la fugacidad de su vida, la broma que el desarrollo tecnológico les gastó otorgándoles fama y éxito en su nacimiento y despojándolas de ello al poco tiempo. Andy ha conseguido humanizar las dos máquinas hasta tal punto que percibimos en ellas la Vanitas, el sentimiento de vacuidad o insignificancia, llegando incluso a compadecernos de ellas. ¿Qué es esto sino un bodegón de gloriosos cadáveres?

³ idem



Cuando nos aproximamos a la obra de Andy, a su mensaje y lo analizamos detenidamente hay un referente fílmico del año 1995 que resurge una y otra vez: *Toy Story*. Esta película producida por Walt Disney Pictures y Pixar que cinematográficamente marcó un antes y un después en la animación con efectos digitales, convirtió a un conjunto de juguetes infantiles en individuos afligidos por el paso del tiempo y la muerte. Los «juguetes de Andy» constantemente debatían sobre si su deber era permanecer en casa de su actual dueño o buscar a un nuevo propietario, ya que la razón de su existencia reside en que un niño juegue con ellos, y fuera de ese objetivo solo cabe la disfuncionalidad, la inexistencia. De hecho, la tercera entrega de esta saga, *Toy Story 3*, fue duramente criticada por presentar una fachada infantil tras la cual se expone subrepticamente un contenido que resulta violento y crudo para el público infantil. En esta película escuchamos como uno de los personajes principales, Lotso, el afable osito de peluche rosa dice a sus compañeros: «Todos somos basura esperando que un día nos tiren». Éste es el nudo temático que nunca acaba de resolverse capítulo tras capítulo. Espectadores de todas las edades disfrutaron de las aventuras de estos juguetes cuya principal motivación es seguir siendo útiles, y por supuesto, no estropearse. Un mensaje que desde 1995 viene calando en los más pequeños y formando a la nueva generación de compradores.



La gravedad y complejidad del asunto, la obsolescencia como muerte, dialoga con una idea más liviana sobre la que Andy ya había trabajado anteriormente: la arqueología del futuro. Retoma la cabeza de Curro, esta vez no para hibridarlo con otras deidades, sino para dignificarlo y convertirlo en un personaje glorioso del pasado, recordándonos la cabeza de Curro a la escultura de retrato romano o al busto de Nefertiti.

Andy (Sevilla, 1991); Curro (Sevilla, 1992)

A pesar de su juventud y su breve carrera en el ámbito artístico, Andy García está consiguiendo construir una obra y un mensaje coherente consigo mismo y con el tiempo que le ha tocado vivir. La experimentación, estado de búsqueda constante propio de los inicios, es la base de su trabajo y el medio que le permite desplazarse con agilidad de lo sagrado a lo profano, de la *high-tech* a la basura tecnológica, del pasado al futuro... *De Komedie Van Materiaal*

es una síntesis sumamente depurada, casi mínima, de todas las fuentes que nutren al artista: la música digital, Internet, la novela *cyberpunk*, el Vídeo arte, el Pop, la Expo del 92... Andy entiende el proceso creativo como una búsqueda constante de estrategias estéticas y canalización de inquietudes, formas de pensamiento y métodos de reflexión de obligado alcance social y contextual⁴. Pero sobre todo Andy está hablando de su propia experiencia, del increíble progreso tecnológico que ha acontecido desde principios de los 90 hasta la actualidad, del nacimiento y uso de los procesos electrónicos y digitales, y por supuesto, de su visión sobre este asunto, de su relación emocional con los dispositivos electrónicos que le han acompañado desde su infancia. Quizá por ello Andy infiere a los objetos una personalidad problemática y los describe con cierta melancolía. Evidentemente, en cada uno de ellos hay algo de él. Andy nació en 1991 y Curro en 1992.

Regina Pérez Castillo

⁴ ORTE OLLERO, Mariano. *Andy García Vidal. TECNOTRIBAL*. (Celebrada en el Centro Cultural Provincial María Atencia de Málaga del 23 de abril de 2015 al 29 de mayo de 2015). Málaga: Diputación de Málaga. 2015. p.36.

OBRAS



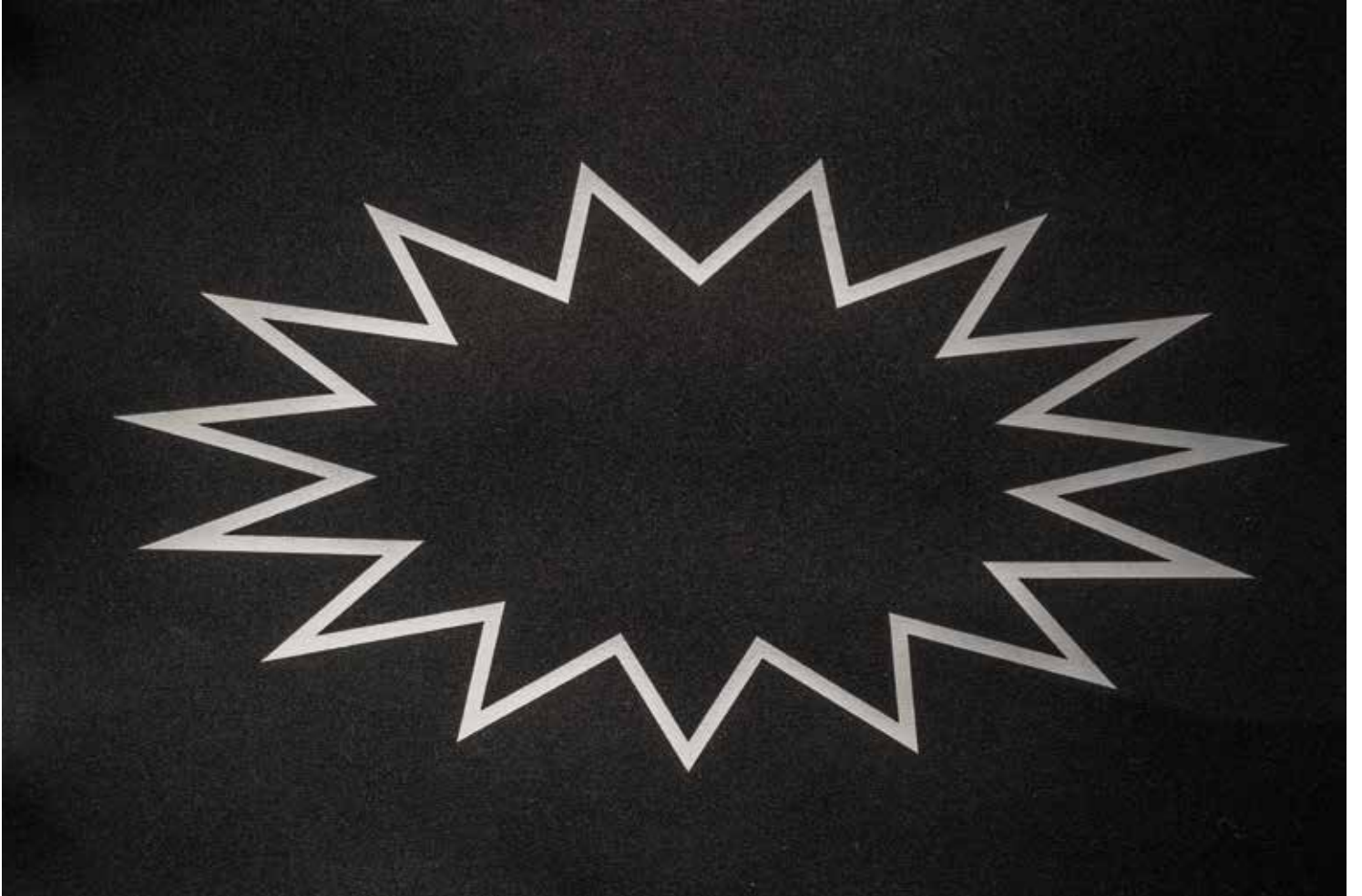


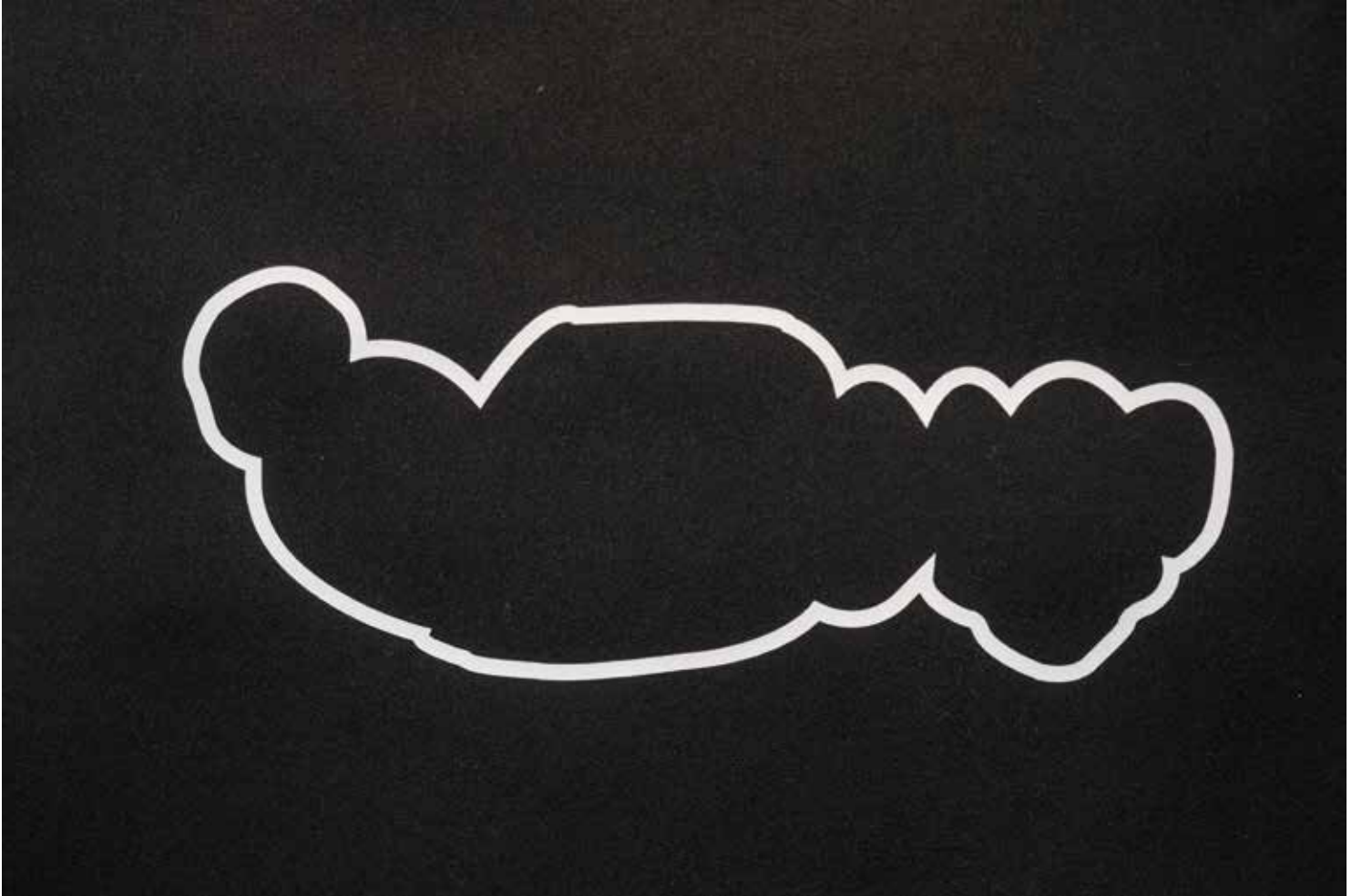




1992

and so
matters
won't
remain





X / X / 3992

and so
matters
won't
remain





X / X / 3992

and so
matters
won't
remain







X / X / 3992





X / X / 3992

and so
matters
won't
remain



































DKVM
Álbum digital



Glosario de imágenes

- Pág. 8 **Tecno como religión, parte dos**, 2015. Altavoces, madera y audio. 8'. Medidas variables.
- Pág. 9 **Chamán**, 2015. Videoinstalación. Pantalla Led y amplificadores. 8'
- Pág. 10 **L. F. O.**, 2014. Madera de pino. 26 x 28 x 24 cm.
- Pág. 10 **Pieza nº4**, 2015. Objetos encontrados intervenidos sobre peana. Medidas variables
- Pág. 11 **Escenografía totémica**, 2015. Madera, altavoces, escayola policromada, objetos encontrados y goma de caucho. Medidas variables.
- Pág. 12 Vista de la exposición previa a performance inaugural.
- Pág. 13 **Sin título**, 2015. Fluorescentes y madera policromada. Medidas variables.
- Pág. 14 Vista de la exposición previa a performance inaugural.
- Pág. 15 **Tecno como religión, parte tres**, (frame) 2015. Videoproyección. 8'
- Pág. 17 **Tecno como religión, parte uno**, 2015. Imagen digital.
- Pág. 18 **Tecno como religión, parte tres**, (frame) 2015. Videoproyección. 8'
- Pág. 22-23 / 24 / 25 **Dkvm I**, 2016. Objeto encontrado manipulado y madera policromada. 191 x 30 x 82 cm. aprox.
- Pág. 26-27 / 28 / 29 / 30 / 31 **And so matters won't remain**, 2016. Lonas acrílicas estampadas. Serie de 70 x 50 cm. cada una.
- Pág. 32-33 / 34-35 / 36-37 Vista general.
- Pág. 38 / 39 **Dkvm II**, 2016. Objeto encontrado manipulado. 161 x 60 x 153 cm. aprox.
- Pág. 40-41 **Dkvm III**, 2016. Altavoces, madera policromada y fluorescentes. Medidas variables.
- Pág. 42-43 Vista general.
- Pág. 44 **Dkvm III**, 2016. Altavoces, madera policromada y fluorescentes. Medidas variables.
- Pág. 45 Vista general.
- Pág. 46-47 Vista general.
- Pág. 48-49 / 50 / 51 / 52 / 53 **Música invertebrada**, 2016. Vídeo monocal. 6' 49".

BIOGRAFÍA



ANDY G. VIDAL

Andy nace en Sevilla en 1991, aunque actualmente reside entre Holanda y España. Es licenciado en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla y durante sus años de formación fue becado por el Ministerio de Educación para estudiar en la universidad del País Vasco. Allí formó parte de Doorroom Collective, un grupo de acción y happening que centraba su producción en torno al humor y la actividad iconoclasta, experiencia que marcaría definitivamente su obra. Ha participado en varias muestras colectivas, aunque la exposición más importante de su carrera fue *Tecnotribal*, una exposición individual celebrada en el Centro Cultural Provincial María Victoria Atencia de Málaga en abril de 2015 y en la que el artista vinculaba las nuevas tecnologías a ámbitos como la religión o la cultura, reinventando nuestra realidad desde el sarcasmo y la ironía. La música experimental es un pilar fundamental de su carrera. Andy ha realizado numerosas improvisaciones electrónicas y ha colaborado con artistas sonoros como Antonio Murga.

TRADUCCIONES
TRANSLATIONS

HIGH-TECH VANITAS

The Death of HAL

When David Bowman, one of the main characters in *2001: A Space Odyssey*, decides to shut down HAL, the intelligent supercomputer that controls the spaceship *Discovery's* vital functions, the machine pronounces these final words:

"Stop, Dave. I'm afraid. I'm afraid, Dave. Dave, my mind is going. I can feel it. I can feel it. My mind is going. There is no question about it. I can feel it. I can feel it. I can feel it. I'm a...fraid.

Good afternoon, gentlemen. I am a HAL 9000 computer. I became operational at the H.A.L. plant in Urbana, Illinois, on the 12th of January 1992. My instructor was Mr. Langley, and he taught me to sing a song. If you'd like to hear it I can sing it for you..."

HAL's central core is a room full of small, brightly lit computer modules mounted in arrays that can be inserted or removed. Bowman starts to shut down HAL by removing the modules one at a time; as he does so, we witness the gradual disintegration of HAL's consciousness. When HAL's logic is completely gone, like a senile old man at the end of his life, he begins singing the song "Daisy Bell", a tune he learned in his

"childhood". Stanley Kubrick and Arthur C. Clarke gave the infamous computer heuristic capability, a uniquely human trait that enables us to solve problems using creative cognition and divergent thinking. This attribute made HAL a disembodied humanoid being whose ability to feel and reason was even greater than that of his fellow crew members.

Tecnotribal: No Trace of Humanity

More or less consciously, Andy García Vidal (Seville, 1991) began to define his futuristic junk-objects just as Kubrick and Clarke did with HAL: by practising prosopopoeia, ascribing human characteristics to an inanimate object. Though this marked a major turning point in his career, it was merely a natural outgrowth of his work, the seeds of which were planted long before. To find them we must turn the clock back to *Tecnotribal*, Andy's first solo exhibition, held at the María Atencia Provincial Cultural Centre of Málaga. As the curator, Nano Orte, explained, "When Andy García Vidal arranges a series of objects in the exhibition space, one gets the feeling that, rather than 'creating a new world', he is actually creating a mutation of the world we live in."¹ This metamorphosis takes us to another

¹ ORTE OLLERO, Mariano, *Andy García Vidal. TECNOTRIBAL* (catalogue of the exhibition held at the María Atencia Provincial Cultural Centre of Málaga from 23 April 2015 to 29 May 2015), Málaga: Diputación de Málaga, 2015, p. 4.

time, a dystopian, post-apocalyptic future where the only remaining traces of humanity are the artificial, synthetic and industrial objects created by man in the distant past (the present). It is a kind of archaeology of the future with a close resemblance to cyberpunk, a subgenre of science fiction that portrays a society where advanced technological achievements have inverted the social order, plunging humanity into a world of violence and chaos. Writers like Isaac Asimov and Frank Herbert have perfectly described those post-industrial metropolises where life depends on various intelligent devices, heavily polluted cities filled with towering skyscrapers where the elite breathe pure air on the upper floors, while the poorer members of society suffer and sicken in the filth and smog below.

Now think for a moment of the morphology of our modern cities, places like Dharavi in India and Beijing in China, or of how utterly dependent many of us are on our mobile devices. The futuristic nightmare is closer than we think. In fact, in *Tecnotribal* Andy likened our present-day society to the landscapes depicted by Asimov and Herbert, anticipating our self-destruction and fast-forwarding to a time when no trace of human life remains, only the industrial detritus of our culture. To get a general idea, we might recall the final scene of Franklin Schaffner's film *The Planet of the Apes*, in which Taylor and Nora, the human protagonists, follow the shore and come across the ruins of the Statue of Liberty buried in the sand. That is the precise moment recreated in *Tecnotribal*, the

moment when the familiar objects of our everyday existence become archaeological artefacts. So, was it an archaeological exhibition? In one sense, yes: it was a false archaeological exhibition, a fictitious reconstruction of what the 21st-century museum might become in the future.

Valuable Relics, Religious Relics

Andy had to carefully select the type of objects that would constitute that archaeological site, as they needed to be a small-scale representation of what our culture is, our footprint. He decided to look at his surroundings, to take inspiration from his own life and the experiences of his generation in order to talk about what belongs to us today and what will be remembered in the future. His thematic sources are obvious enough: capitalist society, advertising, plastic, industry, techno music, Expo '92 in Seville and its mascot, Curro... images culled from the visual album of his life (and, in many cases, our own) which he now had to resurrect and re-examine from a mature, critical perspective. Two large speakers inserted in pine structures with a highly refined, almost minimalistic finish, presided over the exhibition space, standing tall and proud like sacred totems of our culture. Other elements that might be interpreted as some sort of idol were the pyramidal and triangular forms made out of obviously technological materials. On smaller pedestals, the artist set a number of sculptures. Some were figures made of moulded plastic, a material that defines our time and ourselves.

Plastic is practical, cheap and ubiquitous, found in practically every shopping centre and bazaar in the world. These sculptures reflected Andy's admiration not only for the role and symbolism of a material that entered our lives less than a century ago, but also for its physical properties: its elasticity, malleability, glossy surface, etc. Then there were other sculptures made of pine wood and shaped like spiky balloons, a familiar icon used in advertising to announce special offers and in comics to indicate loud sounds like shouted dialogue or shrieks.

Finally, there were the Buddha heads with the rainbow-striped nose of Curro, the Expo '92 mascot, symbol of an entire generation of Spaniards and of the pipe dream of a "futuristic city". The exhibition concluded with a handful of posters featuring the abovementioned figures and several videos that reflected on the metaphorical death of technology (*Tecno como religión, parte tres* [Techno as Religion, Part Three], 2015). Although all of the elements Andy chose were different and came from diverse sources (advertising, technology, etc.), *Tecnotribal* had a thematic thread or unifying spirit that permeated the entire gallery: religion. This was documented in the review of the show published by art critic Juan Francisco Rueda in the newspaper *SUR*:

In the centre of the room are two works, halfway between sculptures and technological devices [...]. Basically, they are just two sound pillars [...]. But both also remind me of a kind of altar or sacred totem. These, in dialogue with the pyramidal and triangular forms (symbols of the divine) made of materials that seem to allude to the world of "high-tech" (we see amplifiers by iconic brand names piled up like a pyramid), generate a discourse about the idolatry of technology, about how we truly venerate and worship it.²

Indeed, the exhibition hall had been turned into a kind of temple where the most secular and futile elements of our culture were suddenly transformed into sacred relics, objects that were not made to last—quite the opposite, in fact—and yet here were projected into eternity. In this respect, Andy's work is more than a mere quest for symbols; it has a consecrating dimension that connects it to the history of world religions and cultures. The artist built a place marked by both its time (the contemporary era) and space (the city) and charged with meaning, a place where the community comes together and speaks the same language (technology) and where all members recognise a series of highly symbolic images. To do this, he used two sensory devices that were a fundamental and ubiquitous part of the "clubbing" culture of the late 1990s and early 2000s: neon lights and digital sounds.

² RUEDA GARROTE, Juan Francisco, "Mundo (in) feliz", *SUR*. Review of the exhibition *Tecnotribal* by Andy García, published on 23 May 2015, p. 49.

The former bathed the dark room in artificial green and blue, a lighting often found in night clubs, discos and other dives. The digital sounds (noise, glitch or post-digital) are music categories or genres related to techno and musical experimentation with synthesisers and computers. Noise music, for example, is characterised by the expressive use of noise in a musical context, whereas glitch is a genre of electronic music based on the use of sounds made by electronic malfunctions and small cuts or samples. These music genres, created as artificially as possible using electronic devices, are clearly influenced by futuristic and cyberpunk concepts and aesthetics, and therefore tied in perfectly with Andy's discourse. The work of Yasumao Tone, Ryoji Ikeda, Alva Noto, Florian Hecker and Russell Haswell inspired many of his sound compositions. The message is clear: digital noise is the sacred music of the 21st century, and techno clubs are the new cathedrals. The idea is not at all far-fetched. Since the mid-1990s, techno music has regularly drawn thousands of people to gather at festivals and night clubs, modern-day pilgrimage sites. Drugs and alcohol are conspicuously present at such events, where the primary goal is to attain a "heightened" mental state—rather like the Amazonian shamans who believe that true knowledge can only be achieved by using hallucinogens. The music also helps in this case, as the artist tends to record his musical compositions in a loop, like a mantra whose rhythmic vibrations transport us to another plane of consciousness.

Technology, Our Creed

In a personal interview, Andy told me, "Sometimes I watch my grandmother and observe her daily rituals. She gets up and she prays; she goes to bed and she prays. Praying to God is important to her, that's why she does it... But what do I do right after waking up and just before going to bed? Look at my social networks. I turn on my computer, I turn it off." Andy was not talking about a mere generation gap; this is a bigger change, a new reality that has radically altered our habits and our way of relating to the world: technology. This is our new religion, a doctrine based on the interests of industry, the non-stop consumption of electronic devices and the firm belief that "new is good", the heady thrill of immediate gratification and constant communication with others. We take pleasure in this new dimension, but we also suffer from it. Today's technological habits are creating a problematic use of technology, giving rise to addictions and pathological disorders. Yet one problem is even more interesting to experts: the dehumanisation or loss of emotional connection that occurs in virtual environments, a disorder linked to the nature of the social relationships forged on the internet—relationships with no corporeal or temporal dimension, that alter our emotional behaviour. Every click, every fleeting moment is ephemeral if it lacks emotion, but permeable, intense and minimally stable if there is bonding or affinity. It is becoming increasingly difficult to avoid the pitfalls of mechanical motions, of split-second responses, of thoughtless chatter... In other words, our behaviour is

gradually coming to resemble that of an automaton, a robot. This is exactly the opposite of what the great cyberpunk authors proposed: human beings are interesting because of their emotional responses, their contradictions and their creativity. Artificial intelligence theories seek to humanise robots, an idea which, as I noted at the beginning of this text, is at the heart of Andy's new exhibition, *De Komedie Van Materiaal* [The Comedy of Matter].

Obsolescence Is Death

The comedy of matter is disuse. A more accurate term would actually be tragicomedy, for the ultimate fate of all electronic devices, all the high-tech gadgets that are part of our lives today, is abandonment and oblivion. In less than two years, they will become obsolete and we will replace them with other models that are newer, faster and loaded with even more features. The tragicomedy of matter is planned obsolescence, the predetermined end of a product's useful life. But what would happen if these junk-objects were aware of their uselessness, of their impending doom, like HAL in *A Space Odyssey*?

Andy touched upon this in his previous work, specifically in the video *Tecno como religión, parte tres* (2015), where the artist visited an old wrecking yard in

Seville that had hundreds of "Curros" from Expo '92 in storage. These coin-operated seesaw kiddie rides were distributed throughout the capital of Andalusia during that momentous year to promote the Expo, and when it closed they were gathered up and dumped in different scrapyards. Now they sleep under the open sky, rusting and disintegrating in the sun and rain. They remain mute in a kind of lethargic trance, grinning and waiting to be activated again. Apropos of this work, Juan Francisco Rueda commented that it "seems like a sinister prophecy, perhaps a metaphor for fleeting, vacuous happiness".³ Yet in this piece the objects (the "Curros") are still waste material, lacking the ability to speak or think and therefore still dependent on us. In *De Komedie Van Materiaal*, Andy returns to the theme of Curro and in fact acquires one of those mechanised seesaws, paints it a dark metallic colour to underscore its mechanical nature, and turns it into a sentient automaton, a thinking object that expresses itself and questions its existence. How can a fair ride express itself? In the only way it knows how, by using the language with which it was programmed: "Hello, friends! I'm Curro, the mascot of Expo '92. Would you like to take a ride with me? Do you think I'm fun?" How does Curro's statement differ from HAL's last words? Both are machines that state their purpose, informing us of the reason for which they were created. But Curro

³Idem.

is not talking to himself, for he faces an interlocutor: a large, two-tier installation of speakers that emit a constant stream of digital noise—metaphorically, the language in which a loudspeaker can speak. In their incessant, unproductive conversation, the machines attest to their own transience, the twisted joke that technological progress played on them, giving them fame and success at birth and casting them aside soon afterwards. Andy has managed to humanise the two machines so convincingly that we sense in them the awareness of *vanitas*, a sentiment of emptiness or insignificance, and even feel rather sorry for them. After all, what is this if not a still life of glorious cadavers?

Upon closer examination of Andy's work and message, we find repeated references to a film from 1995: *Toy Story*. This movie produced by Walt Disney Pictures and Pixar, which marked a turning point in animation with digital effects, turned a bunch of children's toys into individuals afflicted by the ravages of time and the awareness of death. "Andy's toys" constantly argued about whether their duty was to remain in their current owner's house or look for a new master, because the reason they existed was so that a child could play with them, and outside that purpose there was nothing but dysfunction and non-existence. In fact, the third movie in the series, *Toy Story 3*, received heavy criticism for presenting itself as a children's film while surreptitiously conveying a message too harsh and raw for young audiences to digest. In that third film, one of the main characters, the lovable pink teddy bear Lotso, tells his

fellow toys, "We're all just trash waitin' to be thrown away." This is the thematic dilemma that is never truly resolved in the saga's successive chapters. Spectators of all ages enjoy the adventures of these toys, whose primary goal is to remain useful and, of course, not get broken or fall apart—a message that has been drummed into little ones' heads since 1995, educating the next generation of buyers.

The gravity and complexity of the issue, obsolescence as death, is linked to a lighter idea which Andy has already explored in earlier works: the archaeology of the future. He retrieves Curro's head, but this time instead of hybridising it with other deities he gives it dignity and turns it into a glorious figure from the past; in fact, Curro's head is strangely reminiscent of a Roman sculptural portrait or the bust of Nefertiti.

Andy (b. Seville, 1991); Curro (b. Seville, 1992)

Despite his youth and the short time he has been working as an artist, Andy García is managing to craft a corpus and a message consistent with his own identity and with the spirit of his time. Experimentation, a constant personal quest for the root and source, is the basis of his work and the medium that enables him to shift smoothly from the sacred to the secular, from high-tech to technological waste, from past to future... *De Komedie Van Materiaal* is a streamlined, almost frugal synthesis of his myriad sources of inspiration: digital music, the internet, cyberpunk novels, video

art, Pop art, Expo '92, etc. Andy views the creative process as an endless search for aesthetic strategies and a means of channelling preoccupations, ways of thinking and methods of reflection with a necessarily social and contextual scope.⁴ Above all, however, Andy talks about his own experience, about the amazing evolution of technology from the early 1990s to the present day, about the birth and use of electronic and digital processes, and, of course, about his own take on

all of this, his emotional relationship with the electronic devices that have accompanied him since childhood. Perhaps that is why Andy ascribes a problematic personality to objects and describes them with a tinge of melancholy. Obviously, there is something of him in each of them. Andy was born in 1991, and Curro in 1992.

Regina Pérez Castillo

⁴ ORTE OLLERO, Mariano, *Andy García Vidal. TECNOTRIBAL* (catalogue of the exhibition held at the María Atencia Provincial Cultural Centre of Málaga from 23 April 2015 to 29 May 2015), Málaga: Diputación de Málaga, 2015, p. 36.

ANDY G. VIDAL

Andy was born in Seville in 1991, although he currently divides his time between the Netherlands and Spain. He earned a BFA from the University of Seville, and the Spanish Ministry of Education awarded him a scholarship to attend the University of the Basque Country. There he joined the Doorroom Collective, a happening and action art group whose creations focused on humour and iconoclasm, an experience that strongly influenced his artistic production. He has participated in a number of group shows, although the highlight of his career to date was *Tecnotribal*, a solo exhibition held at the María Victoria Atencia Provincial Cultural Centre of Málaga in April 2015, where the artist drew connections between new technologies and areas such as religion and culture, reinventing our reality through sarcasm and irony. Experimental music is a cornerstone of his work. Andy has produced numerous electronic improvisations and collaborated with sound artists like Antonio Murga.

ISBN 978-84-9959-220-6



9 788499 592206