

人工水 - Agua artificial

人工水 se centra precisamente en lo que el académico británico Timothy Morton llama "hiperobjetos" ¹. No podemos definir un objeto como mera materia física. Como en la película Alien ² de Ridley Scott, la sangre es un material ácido que transforma todo lo que toca. 人工水 estudia un elemento natural vital: el agua. Tiende a convertirse en un flujo de mercancías. Las partículas químicas alteran el ecosistema y se encuentran en todas partes del medio ambiente. Mi proyecto retoma la idea de un "[...] tratamiento de los hiperobjetos [que] requiere fe en la red, como forma de ver, pensar y actuar" ³. El agua forma parte de esta red. Pronunciar este término es aceptar el impacto en el ecosistema. Todo está interconectado. Si interrumpimos un elemento, interrumpimos la siguiente cadena. 人工水 se hace eco de una realidad que ocurrió en China en 2008 durante los Juegos Olímpicos. Este país quiere controlar el clima. La nieve artificial ya ha caído. El agua nos parece necesaria, pero queremos controlarla.

人工水 se presenta como un dispositivo. Un contenido de agua actúa como un corazón para regar otras plantas. ¿Cómo? Mediante un sistema automático de detección de sequía o humedad, una máquina abre o cierra la válvula de riego. En una de las torres, una pantalla muestra los datos del agua de una planta. Si nos acercamos a las plantas, son Kokedamas. Esta es una plantación hecha bajo la idea japonesa. Este es un muy buen reflejo de nuestro deseo de controlar el ecosistema. No hay maceta, por lo que no hay domesticación de flores. Las plantas están cubiertas de musgo vegetal y sugieren que están creando un mundo dentro de sí mismas.

El proyecto plantea la nueva acción de los artistas o debería decir "hackers". Tenemos que decodificar el sistema de cálculo en el que estamos. ⁴. Se supone que las matemáticas modelan la naturaleza. Los humanos, los animales y los humanos, como una nueva relación entre humanos y no humanos, son las inteligencias de esta nueva sociedad. Es un arte ecológico que utiliza algoritmos para descubrir las imágenes invisibles de los algoritmos. Es una práctica que define al artista como un pensador creativo en el desafío de pensar dentro del desafío del tecnicismo.

1. Morton, Timothy. 2019. Pensamiento ecológico.

2. Ridley, Scott. 1979. Alien.

3. "Tratar con hiperobjetos requiere fe en la red, como modo de ver, pensar y actuar". Morton. 2019. 76.

4. El pensamiento computacional se ocupa de la resolución de problemas, el diseño de sistemas incluyendo la comprensión del comportamiento humano basado en los conceptos fundamentales de la informática teórica.

5. Bergson, Henri. 1907. La evolución creativa.